

Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris melalui Metode Role Playing Materi Asking and Giving Permission pada Siswa Kelas 8 C MTsN 2 Bekasi

Fenty Afianty

Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kab. Bekasi

Email : fentyafianty123@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini memiliki harapan pemakaian metode role playing mampu menaikkan hasil belajar pada siswa kelas 8 C MTsN 2 Bekasi tahun ajaran 2020/2021, pada materi Asking and Giving Permission. Hasil menunjukkan 88% dari 32 siswa mampu meningkatkan hasil belajar, selama pelaksanaan penggunaan metode role playing. Penelitian ini menggunakan deskriptif komparatif dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah penggunaan metode role playing. Diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi pengembangan pengetahuan dan menjadi referensi bagi pengembangan pola pembelajaran yang variatif bagi tercapainya ketuntasan belajar.

Kata Kunci : *Hasil Belajar, Role Playing, Bahasa Inggris*

Abstract

This study aims to find out whether the use of the role-playing method can improve learning outcomes in class 8 C MTsN 2 Bekasi academic year 2020/2021, on Asking and Giving Permission material. The results showed that 88% of the 32 students were able to improve learning outcomes, during the implementation of the use of the role-playing method. This study uses comparative descriptive by comparing the conditions before and after the use of the role-playing method. The results of this study are expected to be a reference for the development of varied learning patterns for the achievement of mastery learning.

Keywords: *Learning Outcomes, Role Playing, English*

PENDAHULUAN

Penekanan keterampilan berbahasa Inggris di sekolah menengah menjadi modal utama bagi membuka cakrawala pengetahuan. Hal ini disebabkan banyak pengetahuan di tulis dalam bahasa Inggris. Kemampuan ini menuntut siswa untuk dapat memiliki kemampuan berkomunikasi dengan Bahasa Inggris. Namun, kegiatan pembelajaran bahasa Inggris di kelas sebagian besar difokuskan pada keterampilan membaca. Sedangkan keterampilan lainnya, terutama keterampilan berbicara, kurang mendapat perhatian. Apalagi ada fakta bahwa keterampilan berbicara tidak diuji di UN (Ujian Nasional). Kondisi terjadi akan, banyak guru yang memberikan porsi yang tidak seimbang untuk keterampilan membaca, , dibandingkan keterampilan berbicara siswa. Situasi ini membuat mereka enggan melakukan percakapan menggunakan bahasa Inggris. Keadaan yang sama juga terjadi pada siswa kelas 8 C di MTsN 2 Bekasi. Dari hasil pemantauan pada pembelajaran Bahasa Inggris di MTsN 2 Bekasi, hasil prestasi belajar Bahasa Inggris pada siswa kelas 8 C ternyata di bawah ekspektasi.

Tercapainya proses belajar mengajar tidak sepenuhnya ditentukan oleh kapasitas pendidik, yang dalam hal ini akan sesuai falsafah yang di dengarkan oleh Ki Hajar Dewantoro “ Ing Ngarso Sung Tulodo, Ing Madyo Mangun Karso, Tut Wuri Handayani”. Dengan demikian guru akan bertindak sebagai pelopor, fasilitator, dinamisator dan sekaligus sebagai mitra bagi siswa.

Dalam Keputusan MenPANRB 16 Tahun 2009 Jabatan Fungsional Guru Dan Angka Kreditnya, menyatakan, selain hal-hal lain, bahwa kewajiban pokok pendidik adalah: "Menyusun program mengajar, memperkenalkan program pengajaran, menilai pembelajaran dan membina proyek untuk pengembangan dan peningkatan siswa yang menjadi kewajibannya." Selanjutnya, pendidik memiliki kekuatan untuk memilih dan memutuskan metode kerja untuk mencapai hasil instruktif yang ideal sesuai dengan aturan instruktur. Seorang pendidik harus mempunyai pilihan untuk memilih suatu teknik atau strategi dengan tujuan yang diyakininya dalam memperoleh tujuan tertentu dan tujuan umum dari sistem pembelajaran.

Hasil pengamatan, yang dilakukan didapat kondisi pada siswa kelas 8 C di MTsN 2 Bekasi, mengalami kesulitan belajar dan memahami pembelajaran Bahasa Inggris di laksanakan, terutama saat pemberian materi Asking and Giving Permission. Tingkat ketidaktuntasan pada materi ini, sekitar 70% dari seluruh jumlah 32 siswa. Kondisi ini, mendorong bagi guru untuk menerapkan metode yang berbeda dalam mengajar. Diharapkan metode yang berbeda mampu menaikkan hasil belajar siswa kelas 8 C MTsN 2 Bekasi, khususnya pada materi Asking and Giving Permission.

Diduga, penyebab utama adalah kurangnya kemampuan guru berkreasi dalam menyampaikan materi pelajaran yang diampunya. Solusi permasalahan ini, akan coba di terapkan melalui PTK, yang dilakukan di kelas yang bermasalah. Diharapkan, penggunaan metode lain dalam pelaksanaan pembelajaran, mampu menaikkan hasil prestasi siswa dengan nilai rata-rata di atas KKM.

BAHASA

Bahasa merupakan artikulasi yang mengandung tujuan untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain. Sesuatu yang diharapkan pembicara dapat dipahami dan dirasakan oleh audiens atau penanya melalui bahasa yang dikomunikasikan. Chaer dan Agustina (Chaer dan Agustina, 2004) kapasitas utama bahasa adalah sebagai sarana berkomunikasi. Sociolinguistik melihat bahasa sebagai perilaku yang digunakan dalam berhubungan dengan sesama. Bahasa menurut Wittgenstein (Chris, 2011) sebagai instrumen yang dilibatkan oleh manusia untuk memfasilitasi aktivitas mereka dalam kaitannya dengan hubungan sosial atau bahasa adalah alat bantu dalam beraktivitas. Fungsi bahasa berlaku ketika orang terhubung secara normal dalam lingkungan sosial.

Bahasa Inggris yang merupakan bahasa asing, menjadi bahasa internasional yang mampu menjembatani komunikasi diantara manusia di belahan bumi yang berbeda. Bahkan Johann Wolfgang von yang menyatakan, "Mereka yang tidak tahu apa-apa tentang bahasa asing, mereka tidak tahu apa-apa tentang bahasa mereka sendiri" (Handayani, 2016). Dilain pernyataan Husein & Dewi (2019), menyatakan bahwa target utama dalam berkomunikasi agar penutur mampu menyampaikan pesan informasi bagi lawan bicaranya. Pernyataan ini, mengisyaratkan pentingnya Bahasa penghubung (dalam hal ini Bahasa Inggris), yang berbeda dari Bahasa ibu. Kemampuan berbahasa Inggris yang baik, diharapkan mampu menjadi jendela memahami pengetahuan.

Role Playing

Beberapa definisi dan manfaat mengenai role playing dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Husien (2011): role playing adalah scenario tindakan yang diatur yang diberikan untuk siswa untuk melatih kemampuan berbicara dalam suatu kondisi lingkungan belajar Dengan demikian diharapkan role playing, bahwa role playing dapat memiliki kesan mendalam dan mampu bertahan lama didalam ingatan siswa dalam bentuk pengalaman yang menggembirakan yang tak terlupakan.
2. Uno (2008:2): Asumsi untuk menciptakan alogiotentik sesuai dengan kondisi yang riil, dapat diselesaikan dengan metode role playing. Metode ini, diharapkan mampu mengeluarkan gagasan dan ide yang sesuai dengan materi yang disampaikan.
3. Komalasari (2011): role playing merupakan suatu teknik penguasaan materi pelajaran melalui kreatifitas imajinasi yang berkembang serta penghayatan siswa,

4. Harmer (2007): Guru mengkondisikan keadaan dan telah menyiapkan peran bagi siswa dalam Role Playing.
5. Amato (2003): Kemampuan siswa dapat digali melali kegiatan role playing, memiliki perasaan empati terhadap orang lain. Sehingga diharapak dengan bermain peran, siswa mampu meningkatkan kemampuan sebagai seorang pembelajar.
6. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, (2002): Role Playing memperlakukan siswa dalam bentuk subyek pembelajaran, dimana secara efektif melakukan komunikasi (baik bertanya dan menjawab dalam bahasa Inggris) dengan teman-temannya dalam keadaan tertentu. Keberhasilan teknik role playing berfokus pada siswa itu sendiri.

Hussain (2011) mengatakan bahwa adapun langkah- langkah metode role playing dalam pembelajaran adalah :

1. Pendidik menyusun/ memasok skenario yang bakal dilakoni
2. Memilih beberapa siswa dalam mempelajari skenario yang diberikan saat sebelum pembelajaran
3. Pendidik membuat beberapa kelompok siswa yang beranggotakan 5 orang
4. Membagikan uraian mengenai kompetensi yang akan dicapai
5. Siswa yang telah ditunjuk dipanggil buat melakoni skenario yang telah dipersiapkan
6. Tiap- tiap siswa terletak di kelompoknya sembari mengamati skenario yang lagi diperagakan
7. Pada akhir sesi tampilan, tiap- tiap siswa mendapatkan lembar kerja untuk mengulas penampilan tiap- tiap kelompok.
8. Tiap- tiap kelompok mempresentasikan hasil pengamatannya terhadap kelompok lain.
9. Pendidik secara umum memberikan hasil kesimpulan
10. Evaluasi
11. Penutup

Dengan demikian, diharapkan role playing yang diterapkan mampu menggerakkan siswa agar mampu berperan aktif dalam berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Baik itu kemampuan berbicara, membaca dan memahami peran yang diberikan saat role playing.

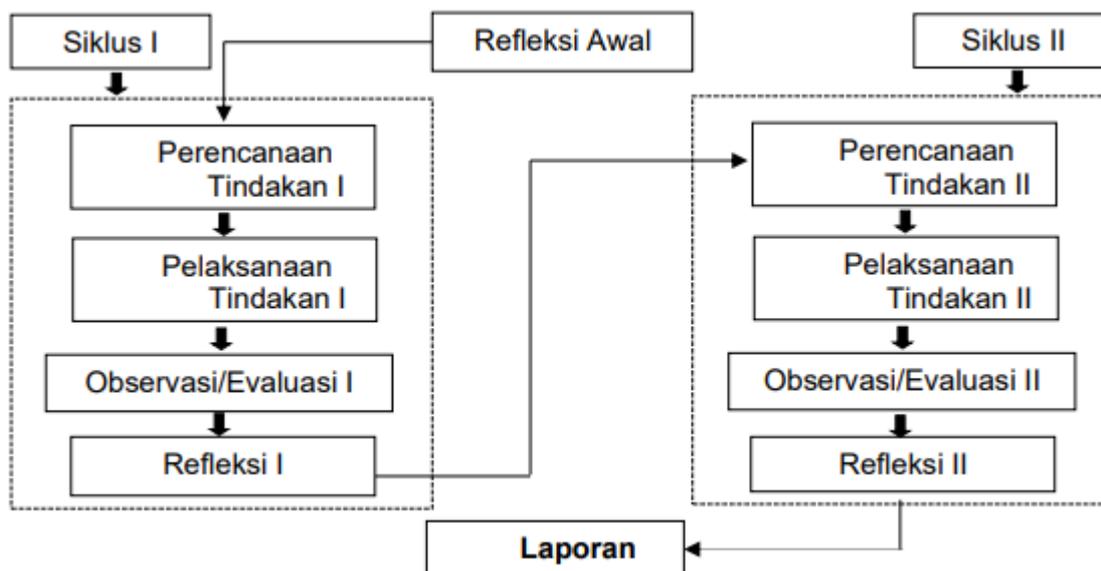
Hasil Belajar

Perubahan kognitif, afektif maupun psikomotorik yang cenderung permanen, merupakan hasil dari belajar. Bahkan Sardiman (2001) menambahkan perubahan itu merupakan pengalaman yang merupakan hasil interaksi orang dengan lingkungan sekitarnya. Perubahan ini bersifat permanen, tidak sesaat dan bersifat menetap. Adapun Hasil Belajar adalah kemampuan yang dihasilkan oleh siswa selama proses belajar yang di ikutinya. Perubahan ini mencakup, kognitif, afektif dan keterampilan yang bersifat psikomotorik (Sudjana, 2005).

METODE PENELITIAN

PTK ini dilaksanakan di MTsN 2 Bekasi tahun ajaran 2020/2021, saat kegiatan pembelajaran di Bekasi menerapkan Kegiatan Tatap Muka Terbatas. Pelaksanaannya dilakukan dalam periode 3 bulan terhitung Oktober hingga November 2021. Siswa kelas 8 C MTsN 2 Bekasi menjadi subjek dalam penelitian ini, yang berjumlah 32 siswa, yang terdiri dari 18 siswa Pria dan 14 siswa Wanita.

Berikut adalah rancangan penelitian tindakan kelas yang dilakukan:



Gambar 1. Rancangan penelitian tindakan kelas

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pra siklus

Test yang dilakukan sebelum digunakannya metode role playing, jumlah siswa yang tidak mencapai nilai KKM sebesar 75, sebanyak 24 siswa. Dengan demikian, sebanyak 24 siswa dari seluruh siswa yang berjumlah 32 (dengan jumlah prosentase sebesar 75%) tidak tuntas. Sisanya sebanyak 8 siswa atau 25% dari total siswa mendapatkan nilai sam atau di atas nilai KKM. Hasil ini ditunjukkan pada 2 tabel di bawah ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

No	Hasil (Angka)	Hasil (Huruf)	Arti Lambang	Jumlah Siswa	Prosentase (%)
1	86 - 100	A	SB	0	0%
2	71 - 85	B	B	8	25%
3	56 - 70	C	C	8	25%
4	41 - 55	D	K	15	47%
5	< 40	E	SK	1	3%
Jumlah				32	100%

Ket: SB (Sangat Baik; B (Baik); C(Cukup); Kurang(K); Sangat Kurang (SK)

Tabel 2. Ketuntasan Belajar Siswa Pra Siklus

No	Ketuntasan	KKM 75	
		Jumlah	Persentase (%)
1	Tuntas	8	25%
2	Tidak Tuntas	24	75%
Jumlah		32	100%

Siklus I (Pertama)

Perencanaan Tindakan

Dari data hasil tes pra siklus, maka peneliti metode role playing mengupayakan perbaikan hasil pembelajaran. Perencanaan Tindakan yang dilakukan pada siklus 1 antara lain: 1) Penyesuaian silabus; 2) Memperbaiki RPP; 3) Menyusun Lembar Kerja untuk

Siswa; 4) Menyusun instrument penilaian; 5) melakukan observasi; 6) Peenyesuain bahan ajar

Pelaksanaan Tindakan

Desain dan rancangan pembelajaran, disesuaikan dengan PerMendiknas No.14/2007, dengan pelaksanaan kegiatan pendahuluan, melakukan kegiatan inti hingga melakukan kegiatan penutup

Observasi

Observasi ini dilaksanakan oleh peneliti dengan bantuan teman sejawat dalam mengamati proses kegiatan pembelajaran selama penelitian sekaligus mengamati bagaimana aktifitas siswa selama proses pembelajaran. Beberapa temuan selama proses observasi antara lain: 1) Tujuan pembelajaran belum dapat dipahami oleh sebagian besar siswa, 2) Motivasi siswa yang rendah; 3) Indikator penilaian belum sesuai instrument penelitian; 4) Belum dipahaminya metode role playing oleh siswa, sehingga pembelajaran Bahasa Inggris belum optimal dilaksanakan.

Berikut adalah rekapitulasi hasil belajar siswa pada siklus I.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus

No	Hasil (Angka)	Hasil (Huruf)	Arti Lambang	Jumlah Siswa	Prosentase (%)
1	86 - 100	A	SB	0	0%
2	71 - 85	B	B	18	56%
3	56 - 70	C	C	9	28%
4	41 - 55	D	K	5	16%
5	< 40	E	SK	0	0%
Jumlah				32	100%

Ket: SB (Sangat Baik; B (Baik); C(Cukup); Kurang(K); Sangat Kurang (SK)

Tabel 5. Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

No	Ketuntasan	KKM 75	
		Jumlah	Persentase (%)
1	Ketuntasan	18	56%
2	Ketidaktuntasan	14	44%
Jumlah		32	100%

Post test yang dilakukan setelah digunakannya metode role playing, terjadi kenaikan yang signifikan pada jumlah siswa mencapai nilai KKM sebesar 56% dari nilai saat sebelum dilakukannya pembelajaran dengan metode role playing sebesar 25%, dengan kata lain terjadi penambahan jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 10 siswa setelah metode ini dilaksanakan. Namun, masih tersisa 14 siswa (44%) yang belum tuntas.

Refleksi

Hasil observasi, memerlukan tindakan perbaikan yang ditujukan untuk memperbaiki hasil yang sudah didapat. Namun, pada beberapa bagian dimana kondisi sudah menunjukkan hasil yang baik, maka di usahakan untuk dipertahankan dalam pelaksanaan siklus II. Perbaikan dan penguatan kondisi disesuaikan dengan tahap-tahap yang berbeda.

Siklus II (Kedua)

Perencanaan Tindakan

Perbaikan pada kekurangan yang terdapat pada siklus I, direncanakan pada kegiatan yang akan dilaksanakan pada siklus II. Tahapan pada siklus II, kegiatan seperti penyusunan silabus, RPP yang disesuaikan, adanya LKS bagi siswa, pengamatan melalui lembar observasi serta pemilihan bahan ajar yang relevan.

Pelaksanaan Tindakan

Dalam Pelaksanaan Tindakan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan: kegiatan pendahuluan kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Observasi

Perbaikan kekurangan yang terdapat pada siklus I, dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Dari sudut pandang guru, siswa sepertinya belum mampu menangkap tujuan pembelajaran yang dimaksud oleh guru. Keadaan ini dapat di reduksi dengan memberikan gambaran pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih terinci dan sistematis. Kedua, usaha untuk menimbulkan keberanian siswa dalam mengekspresikan kemampuannya dalam metode role playing. Pemberian motivasi pada siswa dengan karakter yang pemalu, terus menerus harus dilakukan oleh guru, sehingga siswa mampu merubah pemalu menjadi lebih berani berinteraksi dengan siswa lain. Pemberian contoh dalam role playing oleh guru diharapkan menimbulkan semangat mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris.

Berikut adalah hasil belajar siswa pada siklus II

Tabel 7. Rekapitan Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Hasil (Angka)	Hasil (Huruf)	Arti Lambang	Jumlah Siswa	Prosentase (%)
1	86 - 100	A	SB	8	25%
2	71 - 85	B	B	20	63%
3	56 - 70	C	C	4	13%
4	41 - 55	D	K	0	0%
5	< 40	E	SK	0	0%
Jumlah				32	100%

Ket: SB (Sangat Baik; B (Baik); C(Cukup); Kurang(K); Sangat Kurang (SK)

Tabel 8. Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II

No	Ketuntasan	KKM 75	
		Jumlah	Persentase (%)
1	Ketuntasan	28	88%
2	Ketidaktuntasan	4	13%
Jumlah		32	100%

Tes yang dilakukan pada siklus II, menunjukkan peningkatan hasil prestasi belajar pada siswa, dengan penggunaan metode role playing. Terjadi peningkatan sekitar 32% pada kondisi siswa yang tuntas. Hal ini dapat dilihat pada prosentase ketuntasan siswa pada siklus I sebesar 56% meningkat menjadi 88% saat siklus II dilaksanakan. Demikian pula terjadi penurunan prosentase jumlah siswa yang tidak tuntas. Penurunan sebesar 31% setelah pelaksanaan siklus II berakhir.

Refleksi

Dari pelaksanaan siklus I dan siklus II, dengan penggambaran trend kenaikan pada sisi ketuntasan dan penurunan pada sisi ketidaktuntasan, menunjukkan metode role playing yang dilakukan pada pelajaran Bahasa Inggris dengan materi Asking and Giving Permission menghasilkan kondisi yang optimal. Beberapa perubahan yang terjadi pada siswa dapat dilihat, antara lain: lebih konsentrasi terhadap peran yang diberikan. Kemampuan menghayati peran yang diberikan. Mampu dan berani tampil untuk memainkan peran yang diberikan guru.

Mungkin hanya keterbatasan waktu yang ada dalam pelaksanaan penerapan siklus I dan siklus II, mengakibatkan belum tercapainya kondisi ketuntasan 100%. Namun hal ini, bukan menjadi masalah karena optimalisasi keberhasilan prestasi belajar masih dapat

diterima jika ketuntasan belajar tercapai pada tingkat prosentase lebih dari 75% siswa belajar.

SIMPULAN

Penggunaan metode yang berbeda, dalam hal ini role playing, mampu mengembangkan imajinasi siswa serta kemampuan siswa menghayati peran yang diberikan, sebagai cara dalam menguasai bahan pelajaran yang diberikan dalam mata pelajaran Bahasa Inggris, pada materi Asking and Giving Permission pada siswa kelas 8 C MTsN 2 Bekasi. Hal ini dapat ditunjukkan adanya kenaikan hasil prestasi belajar, yang dilihat pada prosentase tuntas tidaknya hasil yang diperoleh, yang mencapai 88% dari seluruh siswa yang belajar

DAFTAR PUSTAKA

- Amato, P.R. 2003. *Making It Happen From Interactive to Participatory Language Teaching: Theory and Practice*. USA: Longman.
- Chris, B. 2011. *Cultural Studies Teori dan Praktek Edisi Ketujuh*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Contextual teaching and learning*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama .
- Handayani, S.2016. Pentingnya Kemampuan Berbahasa Inggris Sebagai Dalam Menyongsong Asean. *Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia (Ispi) Jawa Tengah*, 3(1), 102–106. Retrieved From http://lspijateng.Org/Wp-Content/Uploads/2016/05/Pentingnya-Kemampuan-BerbahasaInggris-Sebagai-Dalam-Menyongsong-Asean-Community-2015_Sri-Handayani.Pdf
- Harmer, Jeremy.2007. *The Practice of English Language Teaching* (4th ed). New York: Pearson Longman.
- Husein, A. M., & Dewi, R. K.2019. Peningkatan Kemampuan Pragmatis Penguasaan Bahasa Inggris Bagi Guru Di Mts. *Jauharul Ulum Desa Locancang Panarukan Situbondo. Dedication: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 39–43.
- Hussain, Rubina. 2011. *Good Teaching*. University of Cambridge International Examinations. Cambridge International Centre.
- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Refika Aditama.
- Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009 tentang Jabatan Fungsional Guru Dan Angka Kreditnya
- Sardiman A.M. 2001. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sudjana, Nana. 2003. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Uno, Hamzah. 2008. *Model Pembelajaran, menciptakan proses belajarmengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.