

## **Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Materi Memberi dan Meminta Informasi Terkait Maksud Tujuan dan Persetujuan melalui Metode Bermain Peran Berbasis Kecerdasan Linguistik pada Siswa Kelas IX B Semester I SMP Negeri 1 Samigaluh Tahun Pelajaran 2021/2022**

**Esti Utami**

SMP Negeri 1 Samigaluh  
e-mail: eutami342@gmail.com

### **Abstrak**

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar untuk mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas IX B Semester I Tahun Pelajaran 2021/2022. Melalui metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik yang akan dilanjutkan oleh upaya peningkatan hasil belajar yang dapat dilihat pada kondisi awal dapat dilihat dengan skor rata-rata 60,60, Siklus I 78,23, Siklus II 94,38. Peningkatan hasil belajar pada kondisi awal ke siklus I sebesar 100% dan dari siklus I ke siklus II 100%. Dengan nilai maksimal siklus I 100 dan nilai minimalnya 71, dan pada siklus II dengan nilai maksimal 100 dan nilai minimal 86. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui Metode Bermain Peran Berbasis Kecerdasan Linguistik dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX B SMP Negeri 1 Samigaluh Semester I Tahun Pelajaran 2021/2022. Maka saran dari penulis adalah metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam PBM. Dengan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik dalam PBM dapat mengembangkan keterampilan berbahasa siswa.

**Kata kunci:** *Linguistik, Hasil Belajar, Bahasa Inggris*

### **Abstract**

The results obtained in this study are an increase in the mastery of learning outcomes for English subjects for Class IX B Semester I for the 2021/2022 Academic Year. Through the method of playing based on linguistic intelligence which will be continued with efforts to improve learning outcomes that can be seen in the initial conditions, it can be seen with an average score of 60.60, Cycle I 78.23, Cycle II 94.38. The increase in learning outcomes in the initial conditions to the first cycle was 100% and from the first cycle to the second cycle 100%. With a maximum value of 100 in the first cycle and a minimum value of 71, and in the second cycle with a maximum value of 100 and a minimum value of 86. Thus it can be said that through the Linguistic Intelligence-Based Role Playing Method, it can improve the learning outcomes of class IX B students of SMP Negeri 1 Samigaluh Semester I Academic Year 2021/2022. So the suggestion from the author is that the linguistic intelligence-based role playing method can be used as an alternative in PBM. With the play method based on linguistic intelligence in PBM, it can develop students' language skills.

**Keywords:** *Linguistik, Hasil Belajar, Bahasa Inggris*

### **PENDAHULUAN**

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang diajarkan di Indonesia sebagai bahasa asing sejak mulai jenjang SMP/MTs. Pembelajaran bahasa Inggris di SMP/MTs menargetkan agar peserta didik dapat mencapai tingkat functional. Yakni mampu berkomunikasi secara lisan dan tulis untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana yakni kemampuan

memahami dan atau menghasilkan/menyusun teks lisan dan tulis. Dalam pembelajaran bahasa Inggris ada empat keterampilan yang harus dikuasai peserta didik yakni mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai peserta didik adalah berbicara (speaking skill). Dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMPN 1 Samigaluh, Kulon Progo masih mengalami banyak kendala. Terlebih sebagian besar peserta didik baru mengenal bahasa Inggris saat duduk di bangku SMP. Tentu saja perbendaharaan kosakatanya masih terbatas. Jangankan mampu berbicara, sedangkan membaca dan menulis kata sederhana saja masih kesulitan. Untuk mengajarkan keterampilan berbicara bahasa Inggris tentu butuh usaha yang lebih keras lagi. Apalagi dalam bahasa Inggris antara tulisan dan pengucapan banyak yang berbeda. Sangat penting bagi penulis untuk menyampaikan model pembelajaran yang tepat bagi peserta didik agar mereka termotivasi dan bersemangat untuk terus belajar bahasa Inggris. Bermain peran merupakan cara yang paling tepat untuk mengembangkan kecerdasan linguistik peserta didik SMP. Melalui metode bermain peran, peserta didik memperoleh dan memproses informasi mengenai hal-hal baru dan berlatih melalui keterampilan yang ada. Joyce dan Weil (1972: 70) menerangkan bahwa melalui teknik role play/bermain peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk menghargai diri sendiri dan perasaan orang lain, mereka dapat belajar perilaku yang baik untuk menangani situasi yang sulit, dan mereka dapat melatih kemampuan mereka dalam memecahkan masalah.

Seto Mulyadi (2006) psikolog anak, menjelaskan bahwa anak adalah anak, anak bukan manusia dewasa mini, karena itu metode pembelajaran terhadap anak harus disesuaikan dengan perkembangannya.

Walau demikian, pada kenyataannya hampir di tiap-tiap SMP selalu dijumpai anak-anak yang terlihat kurang memiliki kemampuan bicara dan berbahasa. Ada beberapa anak didik yang terlihat belum bergabung untuk bermain bersama teman-temannya. Mereka cenderung lebih suka menyendiri, bahkan ada yang tidak mau keluar kelas saat istirahat untuk bermain dengan teman-temannya.

Selain itu juga ada anak yang sampai hanya mau duduk di kursinya saja dan tidak mau berdiri bahkan untuk menoleh ke samping dan belakang untuk melakukan interaksi dengan teman-temannya. Padahal bila seorang anak jarang berinteraksi atau berkomunikasi dengan orang-orang di sekitarnya, maka perbendaharaan kata yang dikuasai anakpun akan kurang atau jauh berbeda dengan anak yang sering berinteraksi dengan lingkungannya sehingga berpengaruh juga terhadap kemampuan berbahasa anak. Perkembangan bahasa anak kurang maksimal sesuai dengan tahap perkembangan bahasa seusianya.

Rata-rata nilai Bahasa Inggris kelas IX B SMPN 1 Samigaluh tahun 2021/2022 pada ulangan harian masih dibawah KKM yang ditentukan yaitu 76, hal ini menunjukkan daya serap siswa dalam pelajaran Bahasa Inggris masih di bawah rata-rata. Nilai yang diperoleh siswa masih di bawah standar kelulusan yang sudah ditentukan sekolah. Sejalan dengan pelaksanaan K13, salah satu upaya yang dilaksanakan di sekolah ini adalah penggunaan, media pembelajaran dan strategi pembelajaran. Hal ini harus dilakukan agar kebutuhan peserta didik dapat terlayani dengan baik sesuai dengan K13

Berdasarkan observasi peneliti dikelas IX B SMP N 1 Samigaluh tahun 2021/2022, pada mata pelajaran Bahasa Inggris tingkat hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini bisa dilihat dari hasil ulangan harian siswa yang belum memuaskan. Dari 32 siswa terdapat 20 siswa yang memiliki nilai diatas KKM yaitu diatas nilai 76 sementara 12 siswa lainnya mendapat nilai di bawah KKM atau belum mengalami pembelajaran tuntas. Rata-rata nilai Bahasa Inggris pada ulangan harian hanya r 60,60. Hal ini disebabkan karena beberapa hal, yaitu belajar siswa yang belum maksimal (belajar pada waktu ada PR atau ulangan), kemampuan belajar siswa berbeda-beda ada yang lebih cepat mengerti bila dijelaskan dan ada yang kurang mengerti bila dijelaskan tentang materi pelajaran yang disampaikan, minat terhadap pelajaran Bahasa Inggris rendah hal ini bisa dilihat dari keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, antusias siswa dan respon siswa dalam mengikuti pelajaran.

Proses pembelajaran Bahasa Inggris kurang menekankan pada aspek suatu pembelajaran yang melibatkan pada pengalaman siswa pada keempat keterampilan

berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, menulis dan membaca hal ini bisa dilihat pada observasi atau pengamatan yang dilakukan pada proses kegiatan pembelajaran. Dapat dikatakan dibiasakan mengembangkan ketrampilan berbahasanya sehingga kecenderungan pembelajaran Bahasa Inggris adalah siswa hanya mempelajari Bahasa Inggris sebagai produk, menghafalkan konsep, dan teori sehingga pembelajaran Bahasa Inggris kurang bermakna bagi siswa. Sehingga perlu adanya pendekatan yang tepat untuk memperbaiki proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Samigaluh. Subyek dari penelitian tindakan kelas ini adalah siswa Kelas IX B SMP Negeri 1 Samigaluh Semester I Tahun Pelajaran 2021/2022 dengan jumlah siswa 32 siswa. Siswa kelas IX B ini hasil belajarnya masih rendah dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya pada materi pokok meminta dan memberikan informasi terkait maksud, tujuan dan persetujuan. Dari 32 siswa terdapat 10 siswa mendapatkan nilai dibawah 76 atau belum mencapai KKM yang ditentukan. Karakteristik siswa kelas IX B ini adalah berumur antara 14 tahun sampai 16 yang merupakan tahap menuju berpikir konkrit/nyata.

Variabel penelitian tindakan kelas ini ada dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik adalah suatu metode mengajar berdasarkan pengalaman karena siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat dengan memperagakannya, baik secara lisan maupun tertulis. Variabel bebasnya yaitu metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar siswa.

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan dalam dua siklus yang dipergunakan adalah model Kemmis & Mc Taggart dalam Arikunto (2006:98) dan Daryanto (2011:182) terdapat tiga tahap rencana tindakan, meliputi: Perencanaan, Pelaksanaan tindakan dan pengamatan/observasi, dan Refleksi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan data berupa nilai tes yang dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif yaitu berbentuk angka-angka yang diperoleh dari tes tertulis dan deskriptif kualitatif yaitu berupa kata-kata atau penjelasan yang diperoleh dari lembar observasi. Kemudian hasilnya dianalisis dengan indikator kinerja, yaitu membandingkan nilai siklus I pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 dan nilai siklus II pada pertemuan 1 dan pertemuan 2. Kemudian membuat kesimpulan berdasarkan hasil deskripsi data.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian dilakukan di kelas IX B SMP Negeri 1 Samigaluh Semester I Tahun Pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 32 siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan bisa terlihat dari nilai hasil evaluasi peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang telah dilakukan dimana sebagian besar peserta didik memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM=76).

Rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh belajar siswa yang belum maksimal (belajar pada waktu ada PR atau ulangan), kemampuan belajar heterogen, minat terhadap pelajaran Bahasa Inggris rendah, akibatnya pelajaran Bahasa Inggris tidak disukai oleh sebagian besar siswa. Hal ini sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil pembelajaran Bahasa Inggris dan umumnya pembelajaran yang lainnya. Selain itu proses pembelajaran Bahasa Inggris kurang menekankan pada aspek suatu pembelajaran yang melibatkan pada pengalaman siswa pada keempat keterampilan berbahasa terutama keterampilan dalam mendengarkan, mengungkapkan gagasan dalam kegiatan tanya jawab dan diskusi, mengingat dengan menuliskan kembali apa yang telah diamati. Faktor dari pembelajaran kurangnya memiliki keterampilan menciptakan metode pembelajaran yang kondusif yang dapat meningkatkan pemahaman dan mengembangkan keterampilan berbahasa pada siswa dan selalu menggunakan pembelajaran yang monoton, sedangkan faktor dari peserta didik dikarenakan keterampilan Berbahasa Inggris pada peserta didik masih

kurang sehingga materi yang belum dipahami kurang mendapatkan tindak lanjut dari guru, kedua faktor tersebut menimbulkan miskonsepsi atau beda persepsi antara kedua belah pihak sehingga terjadi hambatan dalam transformasi ilmu pengetahuan yang menimbulkan pembelajaran berjalan kurang efektif.

## 1. Siklus I

### a. Pertemuan 1

Hasil tindakan diperoleh dari hasil observasi pada kegiatan pembelajaran yang telah diterapkan oleh guru. Untuk mengukur keberhasilan penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik dalam kegiatan pembelajaran, menggunakan lembar observasi yang diambil dari indikator dalam metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik dengan menyesuaikan standar kompetensi dan kompetensi dasarnya. Aspek yang diukur meliputi empat aspek keterampilan yaitu mengembangkan keterampilan mendengarkan melalui percakapan, mengembangkan keterampilan berbicara dengan mengungkapkan gagasan dalam kegiatan tanya jawab dan diskusi, mengembangkan keterampilan membaca melalui kegiatan membaca menentukan tema, dan mengembangkan keterampilan menulis dengan menpercakapkan kembali isi percakapan. Berdasarkan hasil observasi penerapan *metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik* yang diterapkan guru pada siklus I pertemuan 1 pada kegiatan pembelajaran penerapan indikator pembelajaran masih kurang baik dalam penerapannya. Hal ini dapat dilihat pada lembar hasil observasi pada siklus I pertemuan 1 (terlampir), pada lembar observasi tersebut dapat dilihat pada penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik yang diterapkan keseluruhan indikator masih memperoleh skor 2 dengan pernyataan 50% indikator *metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik* baru diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik belum terbiasa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga guru masih mengalami kesulitan dalam mengarahkan siswa ke dalam penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik

Dari hasil observasi yang dilakukan observer (guru bahasa Inggris), dapat dilihat bahwa penerapan *metode bermain peran Berbasis Kecerdasan Linguistik* yang diterapkan guru dalam kegiatan pembelajaran, hal ini dapat dilihat pada hasil penilaian observasi dari keseluruhan kegiatan pembelajaran masih ada skor 2, terutama pada metode pembelajaran yang meliputi indikator dalam penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik dalam kegiatan pembelajaran. Dari keseluruhan kegiatan pembelajaran yang diterapkan berdasarkan hasil observasi memperoleh skor dengan rata-rata dari keseluruhan kegiatan pembelajaran memperoleh skor rata-rata 2,3 9. Berdasarkan indikator yang ditentukan bahwa skor yang ditargetkan minimal 3 dengan pernyataan bahwa 75% indikator penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik telah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan hasil skor rata-rata observasi pada siklus I pertemuan 1 penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik belum mencapai indikator yang ditentukan penulis. Dalam penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 kurang dari skor 3 dengan pernyataan masih kurang dari 75% baru diterapkan.

### b. Pertemuan 2

Hasil tindakan pada siklus I pertemuan 2 yang diperoleh berdasarkan lembar hasil observasi dalam penerapan *metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik* yang diterapkan guru dalam kegiatan pembelajaran indikator yang di ukur sama dengan pada siklus I pertemuan 1 dan merupakan perbaikan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dalam pembelajaran pada siklus I pertemuan 1. Dalam penerapan pembelajaran pada siklus I pertemuan II berdasarkan hasil observasi, penerapan pembelajaran pada indikator penerapan pembelajaran berbasis kecerdasan linguistik sudah baik dibandingkan pada siklus I pertemuan 1. Pada lembar hasil observasi (terlampir) pada siklus I pertemuan 2 dapat dilihat kegiatan pembelajaran yang diterapkan memperoleh skor 3 dengan pernyataan 75% indikator yang ditentukan dalam metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik telah diterapkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi masih ada beberapa kegiatan pembelajaran yang masih mendapat skor 2 yaitu pada item mengambil pengalaman dan mengambil

kesimpulan. Penerapan kegiatan pembelajaran guru masih kesulitan dalam mengarahkan siswa untuk mengambil pengalaman dan mengambil kesimpulan dalam kehidupan sehari-hari sehingga masih perlu diperbaiki. Untuk indikator lainnya sudah mengalami peningkatan dan mencapai indikator yang ditentukan dalam penerapannya karena telah berbekal pada siklus I pertemuan 1.

Dari hasil observasi yang dilakukan observer (guru Bahasa Inggris) dapat dilihat bahwa penerapan *Metode Bermain Peran Berbasis Kecerdasan Linguistik* yang diterapkan guru dalam kegiatan pembelajaran, hal ini dapat dilihat pada hasil penilaian observasi dari keseluruhan kegiatan pembelajaran masih ada skor 2, terutama pada teknik pembelajaran yang meliputi indikator dalam penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik dalam kegiatan pembelajaran mengambil pengalaman dan mengambil kesimpulan. Dari keseluruhan kegiatan pembelajaran yang diterapkan berdasarkan hasil observasi memperoleh skor dengan rata-rata dari keseluruhan kegiatan pembelajaran memperoleh skor rata-rata 3,11. Berdasarkan indikator yang ditentukan bahwa skor yang ditargetkan minimal 3 dengan pernyataan bahwa 75% indikator penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik telah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan hasil skor rata-rata observasi pada siklus I pertemuan II penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik sudah mencapai indikator yang ditentukan penulis. Dalam penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan II kurang dari skor 3 dengan pernyataan 75% sudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi pada indikator penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik masih ada yang mendapat skor 2, dan akan diperbaiki pada siklus II pertemuan 1.

Hasil observasi yang dilakukan observer (guru Bahasa Inggris), dapat dilihat bahwa penerapan *metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik* yang diterapkan guru dalam kegiatan pembelajaran, hal ini dapat dilihat pada hasil penilaian observasi dari keseluruhan kegiatan pembelajaran memperoleh skor 3 dan 4. Dari keseluruhan kegiatan pembelajaran yang diterapkan berdasarkan hasil observasi memperoleh skor dengan rata-rata dari keseluruhan kegiatan pembelajaran memperoleh skor rata-rata 3,28. Rata rata skor mengalami peningkatan dibandingkan pada Siklus I pertemuan 2. Berdasarkan indikator yang ditentukan bahwa skor yang ditargetkan minimal 3 dengan pernyataan bahwa 75% indikator penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik telah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan hasil skor rata-rata observasi pada siklus I pertemuan 2 penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik sudah mencapai indikator yang ditentukan penulis dan mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I pertemuan 2. Dalam penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan 2 telah mencapai batas minimal pencapaian indikator yang ditentukan yaitu skor 3 dengan pernyataan 75% penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik telah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Dan selanjutnya sebagai pemantapan pada siklus I pertemuan 2 akan dilanjutkan pada siklus II.

### **Hasil Belajar Peserta Didik Aspek Afektif**

Setelah dilaksanakan tindakan dalam *metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik*, penulis memberikan evaluasi secara tertulis kepada siswa setiap akhir pertemuan 1 dan pertemuan 2 pada siklus I. Hasil belajar yang diperoleh siswa mengalami peningkatan, dari hasil belajar siswa sebelum dilaksanakan tindakan dan setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I. Hal ini dapat terlihat pada hasil rekap nilai ulangan harian siswa sebelum dilaksanakan tindakan dan hasil ulangan harian siswa setelah dilaksanakan tindakan siklus I (terlampir). Hasil nilai yang diperoleh siswa sebelum dilaksanakan tindakan dari jumlah 32 siswa yang mencapai ketuntasan (KKM=76) terdapat 20 siswa, sedangkan 27 siswa masih dibawah ketuntasan. Dengan rincian hasil belajar nilai siswa.

Oleh karena itu, perlu adanya suatu perbaikan dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I, maka diperoleh nilai hasil belajar siswa. Hasil yang diperoleh siswa

pada siklus I dengan rata-rata nilai pertemuan I, pertemuan II, dan III mengalami peningkatan, dari jumlah 32 siswa mencapai ketuntasan 100% dari (KKM=76) atau dapat dikatakan seluruhnya jumlah siswa mencapai dan mendapat nilai di atas ketuntasan (KKM=76). Dengan rincian hasil belajar nilai siswa.

Dengan demikian dalam metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik nilai hasil belajar siswa dalam aspek kognitif meningkat dibandingkan nilai hasil belajar sebelum dilaksanakan tindakan. Namun untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa agar nilai belajar siswa di atas KKM diperlukan siklus II sebagai penguat bahwa dengan *metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### **Refleksi**

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus I dari pertemuan 1 dan pertemuan 2 maka selanjutnya diadakan refleksi atas segala kegiatan dalam proses pembelajaran. Hasil refleksi diambil dari hasil observasi yang dilaksanakan pada setiap pertemuan 1 dan pertemuan 2 pada siklus I dan hasil nilai rata-rata siswa pada pertemuan 1 dan pertemuan 2. Refleksi ini digunakan sebagai bahan perbaikan dengan membandingkan apakah hasil tindakan dalam proses pembelajaran sudah sesuai dengan indikator kinerja. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh berdasarkan observasi pada siklus I disetiap pertemuan maka diperoleh antara lain sebagai berikut:

#### **a. Pertemuan I**

Hasil analisis data yang diperoleh dari lembar hasil observasi ada siklus I pertemuan 1 belum mencapai indikator kinerja yang ditentukan. Pada lembar hasil observasi siklus I pertemuan 1 (terlampir) dapat dilihat dalam kegiatan mengidentifikasi unsur kebahasaan melalui kegiatan pemeranan, mengungkapkan gagasan pada keterampilan berbicara pada kegiatan tanya jawab dan diskusi, mempercakapankan kembali isi percakapan yang telah diperankan dalam kegiatan menulis secara keseluruhan masih mendapat skor 2 dengan pernyataan 50% metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik telah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan indikator kinerja yang ditentukan penulis yaitu minimal skor 3 dengan pernyataan 75% metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik telah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan lembar hasil observasi penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik pada siklus I pertemuan 1 belum mencapai indikator kinerja yang ditentukan. Belum tercapainya indikator kinerja pada siklus I pertemuan 1 ini akan diperbaiki pada siklus I pertemuan 2 dengan mencari kekurangan serta kelemahan yang ditemukan. Diantaranya penulis masih kesulitan dalam penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik ke dalam kegiatan pembelajaran, dikarenakan siswa juga belum terbiasa dalam kegiatan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik yang diterapkan penulis dalam kegiatan pembelajaran. Dari keseluruhan kegiatan yang diterapkan dalam pembelajaran mencapai skor rata-rata 2,39.

#### **b. Pertemuan 2**

Hasil analisis data yang diperoleh dari lembar hasil observasi pada siklus I pertemuan 2 mengalami peningkatan dibandingkan pada hasil observasi pada siklus I pertemuan 1. Berdasarkan lembar hasil observasi (terlampir) indikator penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik sudah mendapat skor 3 dengan pernyataan 75% penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik telah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi masih ada beberapa indikator yaitu pada kegiatan mengambil pengalaman dan mengambil kesimpulan belum terjadi peningkatan karena masih mendapat skor 2 dengan pernyataan 25% penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik telah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena dalam mengambil pengalaman dan mengambil kesimpulan pengarahannya penulis terhadap siswa masih kurang mencapai indikator kinerja yang ditentukan. Keseluruhan kegiatan pembelajaran mendapat skor rata-rata 3,11, berdasarkan indikator kinerja yang ditentukan penulis dalam penelitian ini yaitu minimal skor 3 dengan pernyataan 75% penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik telah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pada siklus I pertemuan 2 sudah mencapai indikator yang ditentukan, akan tetapi masih ada

yang perlu diperbaiki terutama dalam kegiatan mengambil pengalaman dan mengambil kesimpulan yang telah diperankan.

Berdasarkan pengamatan dari observer pada siklus I maka secara keseluruhan hasil refleksi yang diperoleh pada proses pembelajaran siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Hambatan
  - a) Penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik belum terbiasa dilaksanakan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga keterampilan berbahasa siswa masih sulit dikembangkan.
  - b) Penulis masih kesulitan dalam mengarahkan pembelajaran dalam setiap kegiatan.
- 2) Penyelesaian
  - a) Dalam proses pembelajaran memerlukan pengarahan yang maksimal dalam setiap kegiatan yang dilaksanakan siswa.
  - b) Buatlah keaktifan siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sehingga keterampilan belajar siswa lebih berkembang.

## 2. SIKLUS II

### Hasil Tindakan

#### a. Pertemuan I

Hasil tindakan pada siklus II yang terdiri 2 pertemuan yang merupakan pemantapan dan tidak lanjut dari siklus I. Berdasarkan lembar hasil observasi penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik pada kegiatan pembelajaran yang diterapkan guru dalam kegiatan pembelajaran indikator yang di ukur sama dengan pada siklus I yang telah dilaksanakan dalam pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 dan pertemuan 2. Pada lembar hasil observasi (terlampir) pada siklus II pertemuan 1 dapat dilihat kegiatan pembelajaran yang diterapkan secara keseluruhan memperoleh skor 3 dan 4 dengan pernyataan 75% indikator yang ditentukan dalam metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik telah diterapkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penerapan pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 berdasarkan hasil observasi, penerapan pembelajaran pada indikator penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I terutama dalam kegiatan mengidentifikasi isi percakapan melalui kegiatan bermain peran dan menpercakapkan kembali isi percakapan yang telah diperankan memperoleh skor 4 dengan pernyataan hampir mencapai 75% penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Dari hasil observasi yang dilakukan observer (guru Bahasa Inggris), dapat dilihat bahwa *metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik* yang diterapkan guru dalam kegiatan pembelajaran, hal ini dapat dilihat pada hasil penilaian observasi dari keseluruhan kegiatan pembelajaran memperoleh skor 3 dan 4 dan mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I. Dari keseluruhan kegiatan pembelajaran siklus II pertemuan I yang diterapkan berdasarkan hasil observasi memperoleh skor dengan rata-rata dari keseluruhan kegiatan pembelajaran memperoleh skor rata-rata 3,56. Rata rata skor mengalami peningkatan dibandingkan pada Siklus I.

Berdasarkan indikator yang ditentukan bahwa skor yang ditargetkan minimal 3 dengan pernyataan bahwa 75% indikator penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik telah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan hasil skor rata-rata observasi pada siklus II pertemuan 1 penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik sudah mencapai indikator yang ditentukan penulis dan mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I. Dalam penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 telah mencapai batas minimal pencapaian indikator yang ditentukan yaitu skor 3 dengan pernyataan 75% penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik telah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian berdasarkan lembar hasil observasi penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik telah dilaksanakan dengan baik dalam pembelajaran sesuai dengan indikator kinerja yang ditentukan.

## **b. Pertemuan II**

Hasil tindakan pada siklus II pertemuan 2 yang diperoleh berdasarkan lembar hasil observasi dalam penerapan *metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik* yang diterapkan guru dalam kegiatan pembelajaran indikator yang di ukur sama dengan pada siklus II pertemuan I dan merupakan perbaikan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dalam pembelajaran pada siklus II pertemuan 1. Dalam penerapan pembelajaran pada siklus II pertemuan 2 berdasarkan hasil observasi, penerapan pembelajaran pada indikator penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik sudah baik dibandingkan pada siklus II pertemuan 1. Pada lembar hasil observasi (terlampir) pada siklus II pertemuan 2 dapat dilihat kegiatan pembelajaran yang diterapkan secara keseluruhan memperoleh skor 4 dengan pernyataan 75% indikator yang ditentukan dalam metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik telah diterapkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penerapan pembelajaran pada siklus II pertemuan 2 berdasarkan hasil observasi, penerapan pembelajaran pada indikator penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus II pertemuan 1 terutama dalam kegiatan mengidentifikasi isi percakapan melalui kegiatan bermain peran dan menpercakapankan kembali isi percakapan yang telah diperankan memperoleh skor 4 dengan pernyataan hampir mencapai 75% penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Dari hasil observasi yang dilakukan observer (guru Bahasa Inggris), dapat dilihat bahwa *metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik* yang diterapkan guru dalam kegiatan pembelajaran, hal ini dapat dilihat pada hasil penilaian observasi dari keseluruhan kegiatan pembelajaran memperoleh skor 3 dan 4 dan mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus II pertemuan 1. Dari keseluruhan kegiatan pembelajaran siklus II pertemuan 2 yang diterapkan berdasarkan hasil observasi memperoleh skor dengan rata-rata dari keseluruhan kegiatan pembelajaran memperoleh skor rata-rata 3,85. Rata rata skor mengalami peningkatan dibandingkan pada Siklus II pertemuan 1. Berdasarkan indikator yang ditentukan bahwa skor yang ditargetkan minimal 3 dengan pernyataan bahwa 75% indikator penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik telah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan hasil skor rata-rata observasi pada siklus II pertemuan 2 penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik sudah mencapai indikator yang ditentukan penulis dan mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus II pertemuan 1. Dalam penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan 2 telah mencapai batas minimal pencapaian indikator yang ditentukan yaitu skor 3 dengan pernyataan 75% penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik telah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian berdasarkan lembar hasil observasi penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik telah dilaksanakan dengan baik dalam pembelajaran sesuai dengan indikator kinerja yang ditentukan.

## **Hasil belajar peserta didik aspek kognitif**

Setelah hasil belajar yang diperoleh pada siklus I kemudian sebagai penguat dan hasil belajar bisa lebih meningkat lagi maka dilaksanakan tindakan dalam pembelajaran *metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik* pada siklus II, dalam siklus II seperti yang dilaksanakan dalam siklus I setelah proses pembelajaran selesai peneliti memberikan evaluasi secara tertulis kepada siswa pada akhir siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2. Hasil belajar yang diperoleh siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil perolehan nilai sebelum tindakan dan setelah siklus I, dari hasil belajar siswa sebelum dilaksanakan tindakan dan setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I dan lebih meningkat lagi pada siklus II. Hal ini dapat terlihat pada hasil rekap nilai ulangan harian siswa sebelum dilaksanakan tindakan dan hasil ulangan harian siswa setelah dilaksanakan tindakan siklus I dan siklus II (terlampir). Hasil nilai yang diperoleh siswa sebelum dilaksanakan tindakan dari jumlah 32 siswa yang mencapai ketuntasan (KKM=76) terdapat 20 siswa, sedangkan 27 siswa masih dibawah ketuntasan. Dengan rincian hasil belajar nilai siswa.

Oleh karena itu perlu adanya suatu perbaikan dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I, maka diperoleh nilai hasil belajar siswa. Hasil yang diperoleh siswa pada siklus I mengalami peningkatan, dari jumlah 32 siswa terdapat 32 siswa mencapai ketuntasan (KKM=76) atau dapat dikatakan seluruh jumlah siswa mencapai dan mendapat nilai diatas ketuntasan (KKM=76). Dengan rincian hasil belajar nilai siswa.

Setelah dilaksanakan penguat dalam tindakan siklus II maka diperoleh hasil belajar pada siklus II. Dari hasil evaluasi siklus II diperoleh hasil nilai siswa dari jumlah 32 siswa secara keseluruhan mendapat dan mencapai nilai di atas ketuntasan (KKM=76) akan tetapi nilai yang diperoleh siswa lebih meningkat jika dibandingkan dalam siklus I. Dengan rincian hasil belajar nilai siswa.

Dengan demikian *metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik* siklus II lebih meningkat dibandingkan pada siklus I dan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif.

### **Refleksi Kognitif**

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus II yang terdiri dari 3 pertemuan sebagai pemantapan dari siklus II maka selanjutnya diadakan refleksi atas segala kegiatan dalam proses pembelajaran. Hasil refleksi diambil dari hasil observasi yang dilaksanakan pada siklus II pertemuan dan pertemuan 2 hasil nilai siswa pada siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2. Refleksi ini digunakan sebagai bahan pemantapan dengan membandingkan apakah hasil tindakan dalam proses pembelajaran indikator kinerja siklus I mengalami perbaikan pada siklus II. Hasil analisis data yang diperoleh dari lembar hasil observasi pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Berdasarkan lembar hasil observasi (terlampir) indikator penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik sudah mendapat skor 3 dengan pernyataan 75% dan skor 4 hampir mencapai pernyataan 100% dari penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik telah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Keseluruhan kegiatan pembelajaran siklus II pertemuan 1 mendapat skor rata-rata 3,56, siklus II pertemuan 2 mendapat skor rata-rata 3,85, berdasarkan indikator kinerja yang ditentukan penulis dalam penelitian ini yaitu minimal skor 3 dengan pernyataan 75% penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik telah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dan mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I.

Setelah selesai pembelajaran pada pada siklus II maka dilaksanakan evaluasi untuk mengukur keberhasilan siswa dalam penguasaan materi. Hasil evaluasi yang diperoleh siswa dengan ketuntasan belajar dengan nilai 65 maka diperoleh dari seluruh jumlah siswa yang berjumlah 32 siswa dalam belajarnya sebanyak 32 siswa tuntas dengan mendapat nilai diatas 65 dan rata-rata dari jumlah keseluruhan 94,3 8. Dengan demikian penerapan metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik yang dilakukan pada siklus II berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan indikator kinerja yang telah ditentukan yaitu ketercapaian KKM pada hasil belajar siswa penulis menetapkan patokan 76% dari jumlah keseluruhan siswa hasil belajarnya meningkat dengan mencapai nilai > 65 berdasarkan hasil evaluasi siswa dan 76% dari jumlah keseluruhan siswa mencapai ketuntasan belajar siswa dengan memperoleh nilai > 76 sesuai dengan KKM. Berdasarkan hasil evaluasi tertulis siswa, indikator kinerja yang ditentukan telah tercapai melebihi indikator yang telah ditentukan yaitu 76% dari jumlah keseluruhan siswa mendapat nilai > 65 dengan maksimal 100 dan minimal 86. Dengan demikian berdasarkan hasil evaluasi tertulis siswa pada siklus II telah mencapai indikator kinerja dan mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I.

Berdasarkan pengamatan dari observer maka secara keseluruhan hasil refleksi yang diperoleh pada proses pembelajaran siklus II adalah sebagai berikut:

1. Hambatan

Penulis masih kesulitan dalam mengarahkan pembelajaran dalam setiap kegiatan.

2. Penyelesaian

Dalam proses pembelajaran memerlukan pengarahan yang maksimal dalam setiap kegiatan yang dilaksanakan siswa.

## Hasil Analisis Data Siklus I Pertemuan 1 dan pertemuan 2

Analisis penelitian setelah pembelajaran menggunakan *Metode Bermain Peran Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Linguistik* yang terdiri dari 3 pertemuan pada siklus I dan diperoleh hasil belajar nilai rata-rata pada akhir siklus I pada pertemuan ke I, II dan III.

Dari dapat dilihat bahwa dengan menggunakan *metode bermain peran pembelajaran berbasis kecerdasan linguistik* adanya peningkatan jika dibandingkan dengan nilai yang diperoleh pada pra siklus, ada skor nilai <65 dan nilai antara 65-69 frekuensinya ada 0 dengan persentase 0% dari jumlah keseluruhan siswa, skor nilai antara 70 s/d 74 frekuensinya ada 6 dengan persentase 25,53% dari jumlah keseluruhan siswa mengalami ketuntasan, skor nilai antara 75 s/d 79 frekuensinya ada 7 dengan persentase 31,92% dari jumlah keseluruhan siswa mengalami ketuntasan, skor nilai antara 80 s/d 84 frekuensinya ada 7 dengan persentase 34,04% dari jumlah keseluruhan siswa mengalami ketuntasan, skor nilai antara 85 s/d 89 frekuensinya ada 2 dengan persentase 8,51% dari jumlah keseluruhan siswa mengalami ketuntasan, dan skor nilai antara 90 s/d 44 dan antara 95 s/d 100 frekuensinya ada 0 dengan persentase 0% dari jumlah keseluruhan siswa mengalami ketuntasan. Jadi dengan ketuntasan belajar dengan nilai KKM 76 maka jumlah siswa yang tuntas dalam belajarnya sebanyak 32 siswa dengan persentase 100

Berdasarkan pada gambar diagram 4.2, metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik pada siklus I ada peningkatan dengan KKM 76 jumlah siswa yang tuntas belajar sebanyak 32 siswa dengan persentase 100%, namun untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa agar nilai belajar siswa di atas KKM diperlukan siklus II sebagai penguat bahwa dengan *metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa

## Rekapitulasi Nilai Sebelum Tindakan, Siklus I, Siklus II

Berikut ini dapat dilihat tabel nilai sebelum tindakan, siklus I dan siklus II serta rekapitulasi pengelompokan nilai dapat diklasifikasikan menjadi: Klasifikasi A nilai > 75 artinya tuntas Klasifikasi B nilai <76 artinya tidak tuntas belajar siswa. Pada klasifikasi Tidak Tuntas, sebelum diadakan tindakan terdapat 18 siswa yang belum tuntas pada mata pelajaran Bahasa Inggris, setelah siklus I dan siklus II keseluruhan siswa mengalami ketuntasan belajar, dalam arti tidak ada siswa yang tidak tuntas.

## PEMBAHASAN

Hasil observasi sebelum tindakan yang dilakukan di kelas IX B SMP Negeri 1 Samigaluh ditemukan bahwa tingkat hasil belajar siswa masih rendah, hal ini disebabkan pemahaman siswa tentang “memberi dan meminta informasi terkait maksud,tujuan,persetujuan melakukan suatu tindakan/kegiatan,” belum menekankan pada aspek keterampilan berbahasa sehingga materi sulit dipahami oleh siswa. Proses pembelajaran sebelum tindakan menunjukkan bahwa siswa masih pasif, siswa lebih cenderung mendengarkan ceramah guru sehingga siswa terkesan bosan pada proses pembelajaran. Siswa masih bekerja secara individual, tidak tampak kreatif siswa dan tidak dibiasakan mengembangkan keterampilan berbahasanya dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat jenuh karena pembelajaran selalu monoton sehingga nilai rata-rata pelajaran Bahasa Inggris rendah, khususnya pada “memberi dan meminta informasi terkait maksud,tujuan, persetujuan melakukan suatu tindakan/kegiatan,”. Nilai rata-rata yang didapatkan siswa sebelum tindakan adalah 60,60. Siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM=76) hanya 13 siswa atau 42,55% sedangkan siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal sebanyak 18 siswa atau 57,45%. Nilai tertinggi yang berhasil di dapatkan oleh siswa sebelum tindakan adalah 74 sedangkan nilai terendahnya adalah 55. Adanya perbandingan yang signifikan antara jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas karena siswa yang sudah mencapai ketuntasan sudah dapat menangkap materi yang disajikan oleh guru walaupun hanya dengan ceramah saja, karena ke-20 siswa ini memang mempunyai daya tangkap yang lebih dibandingkan teman-temannya yang lain walaupun hanya dengan mendengarkan saja selain itu keterampilan berbahasa ke-

13 siswa juga lebih baik, sedangkan 9 siswa yang lain belum bisa menangkap materi yang disajikan oleh guru hanya dengan ceramah saja karena daya tangkap mereka belum maksimal jika hanya mendengarkan saja, sehingga diperlukan tindakan sesuai yaitu bagaimana menekankan aspek keterampilan berbahasa siswa di kelas agar lebih berkembang dengan usia anak SMP yang masih dalam tahapan operasional konkrit. Siswa akan lebih paham bila siswa dapat melihat sesuatu yang konkrit atau nyata dan dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Gardner dalam Campbell, ddk (2002: 14) kecerdasan linguistik sangat berperan dalam perasaan mengenai kompetensi dan kepercayaan diri. Makin banyak anak-anak berlatih kecerdasan ini ditempat yang kondusif, makin mudah mereka mengembangkan keterampilan linguistik, yang akan bermanfaat bagi mereka sepanjang hayat. Guru dapat memberikan metode-metode yang kuat sehingga keterampilan linguistik anak dapat berkembang. Berdasarkan teori yang dikemukakan Gardner dapat disimpulkan bahwa bagaimana mengembangkan aspek keterampilan siswa melalui suatu metode pembelajaran yang menekankan aspek keterampilan berbahasa siswa dalam proses pembelajaran supaya lebih berkembang sehingga dapat pemahaman siswa mengenai materi pelajaran lebih mudah diserap dan hasil belajar siswa pun dapat meningkat. Untuk mengatasi belum maksimalnya hasil belajar siswa maka diperlukan pembelajaran yang lebih menekankan pada aspek keterampilan berbahasa salah satunya dengan menggunakan *metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik*, yaitu suatu metode mengajar berdasarkan pengalaman karena siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dengan memperagakannya, baik secara lisan maupun tertulis.

Teori dari Gardner tersebut selaras dengan metode pembelajaran yang diterapkan penulis. Karena saat penulis menggunakan *metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik*, keterampilan berbahasa dan hasil belajar siswa akan meningkat. Peningkatan hasil belajar siswa didapatkan dari hasil perolehan nilai rata-rata siklus I dan II.

1. Siklus I Pertemuan 1 dan Pertemuan 2

Siklus I dengan penerapan *metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik* siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM=76) sebanyak 32 siswa atau 100% dan tidak ada siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal. Nilai rata-ratanya adalah 78,23 sedangkan nilai tertinggi adalah 88 dan nilai terendahnya adalah 76.

2. Siklus II Peretmuan 1 dan Pertemuan 2

Siklus II dengan penerapan *metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik* siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM=76) sebanyak 32 siswa atau 100% dan tidak ada siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal. Nilai rata-ratanya adalah 94,38 sedangkan nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendahnya adalah 86.

Berdasarkan perolehan nilai yang didapatkan pada siklus I dan siklus II didapatkan bahwa *metode bermain peran berbasis kecerdasan linguistik* dengan lebih menekankan pada aspek keterampilan berbahasa siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga keterampilan berbahasa siswa lebih berkembang dan "memberi dan meminta informasi terkait maksud,tujuan, persetujuan melakukan suatu tindakan/kegiatan," lebih mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa siswa kelas IX B SMP Negeri 1 Samigaluh Tahun Pelajaran 2021/2022.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya dalam penelitian yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 1 Samigaluh maka dapat disimpulkan bahwa melalui *Metode Bermain Peran Berbasis Kecerdasan Linguistik* dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas IX B di SMP Negeri 1 Samigaluh Tahun Pelajaran 2021/2022 upaya peningkatan hasil belajar yang dapat dilihat pada kondisi awal, dengan skor rata-rata 60,60 belum mencapai ketuntasan dari KKM > 76, dari materi "memberi dan meminta informasi terkait maksud,tujuan, persetujuan melakukan suatu tindakan/kegiatan," Siklus I dengan rata-rata 78,23 sudah mencapai

ketuntasan dari KKM > 76 , dan materi “memberi dan meminta informasi terkait maksud,tujuan, persetujuan melakukan suatu tindakan/kegiatan,” Siklus II dengan rata-rata 94,38 sudah mencapai ketuntasan dari KKM > 76. Peningkatan hasil belajar pada kondisi awal ke siklus I sebesar 100% sudah mencapai ketuntasan minimal 75% dan dari siklus I ke siklus II 100% sudah mencapai ketuntasan minimal 75%. Dengan nilai maksimal siklus I 100 dan nilai minimalnya 71, dan pada siklus II dengan nilai maksimal 100 dan nilai minimal 86.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amstrong, T. 2004. *Sekolah Para Juara*. Bandung: Kaifa.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Campbell, L., Campbell, B., dan Dickinson, D. 2002. *Multiple Intelligences: Metode Terbaru Melesatkan Kecerdasan*. Terjemahan Suryadi, dkk. Depok: Iniasi Press.
- English, W. 2005. *Mengajar Dengan Empati*. Bandung: Nuansa.
- Rahardjo. 2002. *Hubungan Antara Kecerdasan Majemuk dengan Prestasi Belajar Belajar Siswa Kelas I SMU Khatolik Yos Sudarso, Batu, Malang*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Sudjana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sumantri, Permana. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Maulana.
- Suparno, P. 2004. *Teori Inteligensi Ganda dan Cara Aplikasinya di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius.
- Surapranata, S. 2004. *Analisis Validitas Realibilitas dan Interpretasi Hasil Tes Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: PT Rosdakarya Offset.
- Utami, D.W. 2009. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.