BAHASTRA
***J**urnal **P**endidikan **B**ahasa dan **S**astra **I**ndonesia*
ISSN: 2550-0848; ISSN Online : 2614-2988
Vol. 4, No. 1, September 2019

UPAYA PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA MELALUI METODE ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI KELAS IX SMP NEGERI 2 TANAH PINEM

Herryati Simanullang
SMP Negeri 2 Tanah Pinem

Abstrak. Penelitian Ini Merupakan Penelitian Tindakan Kelas Tahap Penelitian Meliputi Perencanaan,Pelaksanaan,Hasil Tindakan, Replesi, dan Peningkatan Keteramplan Berbicara.Keterbatasan Meliputi Membagi Kelompok Dalam Penelitian Ini Yaitu Peserta Didik Berasal Dari Klompok Tinggi,Sedang,Dan Rendah Walaupun Demikian Tindakan Tetap Dilaksanakan Pada Semua Peserta Didik Yang Ada Di Kelas Ix Smp Negeri 2 Tanah Pinem.Data Dalam Penelitian Ini Merupakan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Pada Aspek Intonasi,Kata Bahasa,Kelancaran,Pemahaman Terhadap Isi Pembicaraan,Penguasaan Kosakata,Kesesuaian Cerita Yang Di Sampaikan Dengan Dialog Yang Di Perankan Dan Penyimpanan Informasi.Data Penelitian Ini Diperoleh Dari Hasil Pengamatan Catatan Lapangan,Dan Dokumentasi.Hasil Penelitian Ini Menunjukkan Bahwa Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Pada Sebuah Kelompok Meningkatkan Setelah Tindakan Pembelajaran Dengan Menggunakan Kosa-Kata Thing Around The Students Melalui Metode Roli Playing Dari Siklus Satu Kesiklus Dua.Berdasarkan Temuan Hasil Penelitian Dapat Di Tarik Kesimpulan Sebagai Berikut : (1).Telah Terjadi Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Dengan Penerapan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Kelas Ix Smp Negeri 2 Tanah Pinem,Hal Ini Di Buktikan Dengan Peningkatan Nilai Dari 66,67 Pada Siklus Satu Menjadi Nilai 76,42 Pada Siklus Ii (2).Telah Menjadi Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Penerapan Metode Roli Playing Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas Ix Smp Negeri 2 Tanah Pinem . Hal Ini Dibuktikan Rata-Rata Aktivitas Belajar Siswa Dalam Aspek Kerja Sama Meningkat Dari 16,92 Pada Siklus I Menjadi 18,9 Pada Siklus Ii; Dalam Aspek Kesungguhan Meningkatnya Dari 16,02 Pada Siklus I Menjadi 19 Pada Siklus Ii;Dalam Aspek Keberanian Meningkat Dari 17,42 Pada Siklus I Menjadi 18,5 Pada Siklus Ii;Dalam Aspek Perhatian Meningkat Dari 16,3 Pada Siklus 1 Menjadi 19,8 Siklus Ii.Guru Disarankan Untuk Menggunakan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Berbicara Peserta Didik Dengan Kompetensi Atau Tema-Tema Yang Lain,Dan Tentunya Di Sesuaikan Dengan Situasi Dan Linkungan Sekolah Masing-Masing.
Kata Kunci: Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris, Kosakata *Things Around he Students*, Metode Role Playing.

Abstract. *This Research Is A Class Action Research The Research Phase Covers Planning, Implementation, Action Results, Repetition, and Improvement of Speaking Skill. Students in Class Ix Smp Negeri 2 Tanah Pinem.Data in this research represent the students' speaking skills in the aspects of intonation, language words, fluency, understanding of the contents of the conversation, mastery of vocabulary, suitability of the story conveyed with dialogue played and storage Information. This Research Data Is Obtained From Observation Results Of Field Notes, And Documentation. The Results Of This Research Show That English Language Speaking Skills In A Group Improves After Learning Actions Using The Thing Around The Students Vocabulary Through The Roli Playing Method Of One Cycle iklus Dua.Based on the Findings of Research Results Can Be Withheld Conclusions As Follows: (1) .Has An Improved Student Achievement Learning With The Application Of Role Playing Method In Learning English In Class Ix Junior High School 2 Tanah Pinem, This Is Proven By Increasing The Value Of 66.67 In Cycle One Becomes A Value Of 76.42 In Cycle Ii (2). Has Become An Increase In Student Learning Activities By Implementing Roli Playing Method In Learning English Class Ix Junior High School 2 Tanah Pinem. This Is Proven The Average Student Learning Activities In The Aspects Of Cooperation Increased From 16.92 In Cycle I To 18.9 In Cycle Ii; In the Aspect of Seriousness Increased from 16.02 in Cycle I to 19 in Cycle Ii; In the*

Aspect of Courage it Increased from 17.42 in Cycle I to 18.5 in Cycle Ii; In the Aspect of Caution it Increased from 16.3 in Cycle 1 to 19, 8 Cycle Ii.Teacher It Is Recommended To Use Role Playing Method In Learning English To Improve Speakers' Speaking With Competencies Or Other Themes, And Of Course Be Adjusted To The Situation And Environment Of Each School.

Keywords: *English Speaking Skills, Vocabulary Things Around he Students, Role Playing Method.*

PENDAHULUAN

Salah satu alat ukur kebersihan pembelajaran bahasa inggris adalah hasil belajar yang di capai mulai proses pembelajaran. Berdasarkan pengalaman dan fakta di lapangan menunjukkan bahwa pelajaran bahasa inggris SMP Negeri 2 Tanah Pinen merupakan pelajaran yang sulit mengerti. Guru-guru umumnya masih cenderung mengajar dengan metode konfensional atau ceramah sehingga pembelajaran bersipat mnoton kurang menarik siswa, membosankan dan aktifitas belajar di dominasikan oleh guru. Akibatnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa inggris belum memuaskan,hari ini terbukti dari hasil harian maupun ulangan kenaikan kelas siswa di kelas IX SMP Negeri 2 Tanah Pinem masih banyak yang belum tuntas belajar .Untuk mengatasi masalaha tersebut meluputi mencoba menerapkan metode Role Playing sebagai slah satu alternative pembelajaran yang di harapkan mampu meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris.

Penelitian tindakan ini di pokuskan terhadap peningkatan kualitas penajaran bahasa inggris.Guru yang professional adalah guru yang terbuka menerima kritikan dan masukan demi kemajuan atau prestasi siswa yang di asuhnya.Prestasi belajar siswa sering tidak dapat meningkatkan sekali pun guru telah berusaha maksimal menyampaukan dan menjelaskan bahan pelajaran kepada siswa.

Kepada anak didik yang cenderung berpikir konkrit dan pengusahaan bahasa yang lebih terbatas guru tidak boleh memaksakan diri dalam proses belajar-mengajar menggunakan metode cerama saja.Karena belum tentu siswa tau atau anak didik dapat memahamai bhan pelajaran yang di sampaikan secara verbal karena kemampuan pengusahaan bahasa yang masih terbatas dari siswa atau anak didik.Oleh karena itu guru harus menggunakan metode yang tepat untuk menyampaikan bahan pembelajaran.

Manfaat metode role playing merupakan strategi penyimpanan materi yang mampu menciptakan suasana kelas menjadi aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga respon siswa dalam proses pembelajaran sangat tinggi. Apabiala guru berhasil menciptakan suasana yang menyebabkan siswa termotifasi aktif dalam belajar akan memungknkan terjadi peningkatan hasil belajar

METODE PENELITIAN

1. Teknik dan alat Pengumpul Data

Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Observasi: Dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.
b. Evaluasi: Untuk mengetahui prestasi belajar siswa dalam proses Pembelajaran.
c. Dokumentasi: Untuk mendapatkan foto-foto pada proses pembelajaran.

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Observasi : Menggunakan lembaran observasi untuk mengukurtingkat aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan*Metode Role Playing.*
b. Wawancara : Menggunakan panduan wawancara untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran menggunakan *Metode Roli Playing.*
c. Evaluasi : menggunakan daftar pertanyaan secara tertulis untuk mengetahui prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.
d. Dokumentasi : Menggunakan kamera untuk mengambil Foto pada Kegiatan proses pembelajaran.

2. Analisis Data

Prestasi belajar siswa dianalisis dengan analisis diskriptif yaitu membandingkan nilai test antar siklus maupun dengan indikator kinerja.

HASIL PENELITIAN

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap Ini peneliti menyusun perencanaan tindakan meliputi hal-hal sebagai berikut :

1) Mengidentifikasi permasalahandan menetapkan alternatif pemecahan,
2) Permasalahanini prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris kompetensi dasar mengidentifikasi dan mengapresiasi keunikan gagasan dan teknik dalam karya Bahasa Inggris terapan daerah setempat. Permasalahan tersebut dicoba dipecahkan dengan menerapkan Metode Role Playing.
3) Memilih materi pelajaran yang akan diajarkan yaitu tentang: "tekstransaksional dan interpersonal uangkapan kesantunan".
4) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembeiajaran (RPP).
5) Menentukan indikator keberhasilan.
6) Menyusun lembar kerja siswa sebagai sumber beiajar.
7) Mengembangkan format observasi, tesdokumentasi.

e. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan siklus I dilaksanakan pada tanggal 19 Januari 2012, dimana guru mengajar menggunakan *Metode Role Playing* dalam waktu satu kali pertemuan (2 x 45 menit) mengacu pada identifikasi masalah dan alternatif pemecahan masalah, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal (10 menit)
- Apersepsi.
- Memberikan motivasi dan menjeiaskan tujuan pembelajaran,
2) Kegiatan Inti (70 menit)
- Guru menjelaskan teks transaksional dan interpersonal kesantuanan.
- Guru mencontohkan beberapa ungkapan-ungkapan kesantunan, seperti: Could you please..., would you like to..., Do mind if....
- Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok.
- Siswa diberikan beberapa tema percakapan yang berhubungan dengan ungkapan kesantunan. Siswa bebas memilih tema manayang akan diperankan,
- Siswa diberi waktu beberapa menit untuk memahami isi percakapan. Setelah semua kelompok mendapat giliran. Setiap kelompok boleh rnemberikan tanggapan, kritik dan sarannya.
- Siswa diminta menuliskan beberapa kosakata dan frasa-frasa ungkapan kesantunan yang terdapat dalam percakapan yang dimainkan.
- Guru memberikan tugas kepada siswa.
- Siswa mengumpulkan hasil diskusi.
- Siswa diajak untuk melakukan praktik berbicara bahasa Inggris dengan materi ungkapan kesantunan di laboratorium bahasa.

3) Kegiatan Akhir (10 menit)
- Menyimpulkan pelajaran.
- Memberi tugas rumah.

f. Pengamatan/Penilaian

a) Pengamatan Aktivitas Guru

Selama kegiatan pernbelajaran dilakukan pengamatan oleh kolabolator terhadap aktivitas guru mengajar. Dengan berada pada tempat yang strategi pengamat (kolabolator) melakukan tugasnya dengan mengisli instrumen yang diberikan,

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer pada siklus I terhadap aktivitas guru pada kegiatan pembelajaran dengan penerapan *Metode Role Playing* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1
Aktivitas Guru Mengajar
Pada Siklus I

No	Kategori Pengamatan	Siklus I
		Hasil Pengamatan
1	Menyampaikan	Cukup
2	Menjelaskan materi	Cukup
3	Membagi kelompok	Baik
4	Membagikan kertas	Baik
5	Memblmbing siswa	Cukup
6	Menunjuk siswa	Baik
7	Memberikaji	Cukup
8	Memberikan tes	Baik
9	Memberikan	Baik
10	Menyimpulkan materi	Cukup

Mencermati tabel di atas dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer diperoleh hasil bahwa aktivitas guru dalam menyampaikan pendahuluan termasuk Cukup, menjelaskan materi termasuk Cukup, membagi kelompok termasuk Baik, membagikan kertas kerja kepada kelompok termasuk Baik, membimbing siswa termasuk Cukup, menunjuk siswa untuk termasuk Baik, memberikan

kesempatan pada siswa untuk bertanya termasuk Cukup, memberikan tes tertulis termasuk Baik, memberikanpenguatan termasuk Baik dan menyimpulkan materi termasuk Cukup.Dari penjelasan dimenunjukkan bahwa aktivitas mengajar guru dalam kegiatan pembelajaran belum dengan RPP yang telah disusun, hal ini terbukti masih ada beberapa aspek aktivitas mengajar guru yang termasuk kategori Cukup sehingga memerlukan perbaikan.

b) Pengamatan Aktivitas Siswa

Selama kegiatan pembelajaran dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa, Dengan berada tempat yang strategi melakukan yang diberikan. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer pada siklus I terhadap aktivitas kelompok kegiatan pembelajaran *Playing* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2
Aktivitas Siswa Belajar Dalam Kelompok Pada Siklus I

No	Kategori Pengamatan	Siklus I	
		Ya	Tidak
1	Jumlah siswa yang terlibat aktif dalam	✓	
2	Jumlah siswa yang terlibat aktif dalam		✓
3	Ada pembagian tugas anggota kelompok	✓	
4	Tugas dilaksanakan sesuai dengan langkah	✓	
5	Terdapat perilaku anggota kelompok		✓

Mencermati tabel aktivitas siswa dalam kelompok dengan tindakan berupa penerapan *Metode Role Playing* dalam pembelajaran Inggris dapat dinyatakan berikut:

Siswa yang terlibat aktif dalam kelompok didominasi oleh 1 sampal 3 orang saja. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa belum dapat menempatkan dirinya dalam kelompok untuk bekerja samamenyelesaikan tugas yang diberikan guru, sehingga hanya beberapa orang saja yang terlibat secara aktif dalam penyelesaian tugas kelompok. Mengenai pembagian tugas anggota kelompok, menunjukkan semua anggota kelompok telah menerima tugas dari kelompoknya,

Hal ini mengindikasikan bahwa memiliki rasayang guru, merekalangsung mengambil peran dalam kelompoknya dengai membagi tugas sehingga kelompok dapat sebagaimana mestinya,

Mengenai prosedur kerja yang dilakukan kelompok nampaknya sudah sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan oleh guru.Data di atas menunjukkan bahwa masih ada perilaku yang tidak relevan dengan kegiatan belajar mengajar.Hal ini mengindikasikan masih banyak siswa yang berperilaku menyimpang dari kegiatan yang dilakukan misalnya bercerita dan menggangu teman-temannya yang lagi berlatih.

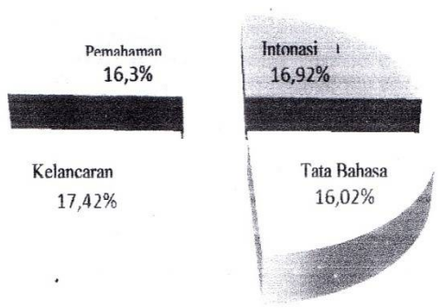
Dalam kondisi seperti ini di perlukan pengawasan guru dan kemampuan guru untuk memberikan motivasi dan bimbingan yang lebih optimal tentang perlunya bekerja sama di dalam satu kelompok kerja.

c) Penilaian Proses

Penilaian proses sudah tentu berpengaruh kepada hasil belajar siswa. Tugas yang dikerjakan oleh kelompok sampel, setelah dinilai dengan menggunakan indikator penilaian menunjukkan hasil yang masih jauh dari standar ketuntasan belajar atau KKM sebesar 70.

Penilaian dilakukan dengan 4 indikator yaitu intonasi, tata bahasa, kelancaran dan pemahaman. Masing-masing indikator memiliki rentang skor 1 sampai 25. Sehingga total skor jumlah skor maksimum adalah 4 x 25 =100. Hasil perolehan nilai untuk masing-masing kelompok adalah sebagai berikut :

Diagram 1
Nilai Kelompok Siswa pada Siklus I



Memperhatikan diagram di atas tercermin bahwa dari 40 orang siswa, rata-rata nilai Aspek Intonasi adafah 16,92; rata-rata nilai Aspek Tata Bahasa adalah 16,02; rata-rata nilai Aspek Kelancaran adalah 17,42; dan rata-rata nilai Aspek Pemahaman adalah 16,3".

Total nilai aktivitas belajar siswa baru mencapai nilai rata-rata 66,67, dengan

demikian nilai aktivitas belajar siswa pada siklus I dengan penerapan *Role Playing* masih memerlukan perbaikan, Untuk memperbaiki kondisi ini penelitian melakukan tindakan pada siklus II

g. Refleksi Siklus I

Analisis terhadap hasil pengamatan, catatan guru, simpulan hasil evaluasi, dijadikan bahan untuk menentukan tindakan selanjutnya, yang berkaitan dengan masih rendahnya perolehan nilai hasil belajar yang diperoleh siswa. Tindakan refleksi difokuskan kepada perbaikan aktivitas guru dan siswa yang dilakukan selama siklus I. Setelah melakukan kolaborasi antara observer dengan guru, maka diperoleh hasil refleksi sebagai berikut:

1. Aspek keberhasilan

a) Sebagian besar siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar dengan penerapan *Metode Role Playing.*
b) Pembelajaran dengan penerapan *Metode Role Playing* memudahkan mereka memahami materi pelajaran.
c) Sebagian telah mengetahui langkah-langkah prosedur pembelajaran dengan penerapan *Metode Role Playing.*

2. Aspek kelemahan

a) Aktivitas guru dalam pembelajaran belum sesuai dengan penerapan *Metode Role Playing.*
b) Keterlibatan siswa dalam kelompok masih rendah.
c) Hasil kerja kelompok masih belum sempurna.
d) Masih dltemukannya perilaku yang tidak relevan dengan aktivitas pembelajaran atau KBM.
e) Perlu ditingkatkan motivasi dan bimbingan terhadap siswa agar mampu bekerjasama dalam satu kelompok.
f) Tata bahasa yang digunakan siswa belum teratur sesuai aturan tata bahasa Inggris, Siswa masih menerjemahkan kata per kata ke dalam bahasa Inggris.
g) Pemahaman tentang frasa-frasa masih rendah.

4.1.2. Siklus II

1. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini penetiti menyusun kembai perencanaan tindakan meliputi hal-hal sebagai berikut :

1) Mengidentifikasi permasalahan dan menetapkan alternatif pemecahan.
2) Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya prestasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Permasalahan tersebut dicoba dipecahkan dengan menerapkan Metode Role Playing.
3) Memilih Kompetensi Dasar yang akan diajarkan.
4) Menyusun rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
5) Menentukan indikator keberhasilan.
6) Menyusun lembar kerja siswa sebagai sumber belajar.
7) Mengembangkan format observasi, tes dan dokumentasi.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan siklus II dilaksanakan pada tanggal 23 Januari 2012 guru mengajar menggunakan *Role Playing*dalam waktu dua kali pertemuan (2 x 45 menit) mengacu pada identifikasi dan alternatif pemecahan masalah, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal (10 menit)
- Apersepsi.
- Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan Inti (70 menit).
- Bertanya jawab tentang kondisi siswa.
- Guru mempersilahkan kelompok belajar siswa untuk memaikan perannya sesuai tema yang sudah dipilih dan dihapalkan sebelumnya. Sehingga tidak banyak waktu yang terbuang, karena siswa sudah mempersiapkannya sebelumnya.
- Setelah semua kelompok mendapat giliran Siswa berkumpul dalam kelompok untuk mendiskusikan latihan dalam buku teks.
- Siswaindividu mengerjakan latihan.
- Siswa mengumpulkan tugas.

3) Kegiatan Akhir (10 menit).
- Siswa bersama-sama melakukan refleksi materi yang dibahas.
- Menarik kesimpulan materi.
- Siswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan kesannya selama mengikuti proses pembelajaran.

3. Pengamatan/Penilaian

a) Pengamatan Aktivitas Guru

Selama kegiatan pembelajaran dilakukan pengamatan oleh guru pengamat terhadap antivitas guru mengajar.Dengan berada pada tempat yang strategi pengamat melakukan tugasnya dengan mengisi instrumen yang diberikan. Hasil yang dilakukan oleh observer pada siklus II terhadap aktivitas guru pada kegiatan

pembelajaran dengan penerapan *Metode Role Playing* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3
Aktivitas Guru Mengajar Pada Siklus II

No	Kategori Pengamatan	Siklus 11
		Hasil Pengamatan
1	Menyampaikan pendahuluan	Baik
2	Menjelaskan materi	Baik
3	Membagi kelompok siswa	Baik
4	Membagikan kertas kerja kepada kelompok	Baik
5	Membimbing siswa	Cukup
6	Menunjuk siswa untuk persentase	Baik
7	Memberikan kesem untuk bertanya	Baik
8	Memberikan tes	Baik
9	Memberikan penguatan	Baik
10	Menyimpulkan materi	Baik

Mencermati tabel di atasdiperoleh hasil bahwa aktivitas guru dalam menyampaikan pendahuluan termasuk Baik, menjelaskan materikerja kepada kelompok termasuk termasuk Baik, membimbing siswa termasuk Cukup, menunjuk siswa untuk persentase termasuk Baik, memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya termasuk Baik, memberikan tes tertulis termasuk Baik, memberikan penguatan termasuk Baik dan menyimpulkan materi termasuk Baik,

Data tersebut di atas menunjukkan bahwa aktivitas mengajar guru dalam kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan penerapan *Metode Role Playing*, hal ini terbuktiaspek aktivitas mengajar guru termasuk kategori Baik, kecuali membimbing siswa.

b) Pengamatan Aktivitas Siswa

Selama kegiatan pembelajaran dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa.Dengan berada pada tempat yang strategi pengamat melakukan tugasnya dengan mengisi instrumen yang di berikan.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer pada siklus II terhadap aktivitas siswa dalam kelompok kegiatan pembelajaran dengan penerapan *Metode Role Playing* disajikan pada tabel berikut,

Tabel 4
Aktivitas Siswa Belajar Dalam Kelompok Pada Siklus II

No	Kategori Pengamatan	Siklus 11	
		Ya	Tidak
1	Jumiah siswa yang terlibat aktif dalam kelompok 1 - 3 orang.		✓
2	Jumlah siswa yang terlibat aktif dalarn kelompok 4 - 5 orang	✓	
3	Ada pembagian tugas anggota kelompok.	✓	
4	Tugas dilaksanakan sesuai dengan langkah - langkah pembelajaran.	✓	
5	Terdapat perilaku anggota kelompok yang tidak relevan dengan pembelajaran		✓

Mencermati tabel di atas dapat dinyatakan sebagai berikut:Jumlah siswa yang terlibat aktif dalam kelompok telah di dominasi oleh 4 sampai 5 orang. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa sudah dapat menempatkan dirinya dalam kelompok untuk bekerja samamenyelesaikan tugas yang diberikan guru, sehingga semuanya terlibat secara aktif dalam penyelesaian tugas kelompok. Mengenai pembagian tugas anggota kelompok, menunjukan semua anggota kelompk sudah mendapat tugas dari ketua kelompoknya.Hal ini mengindikasikan bahwa siswa sudah memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan guru, mereka langsung mengambil peran dalam kelompoknya dengan membagi tugas sehingga pekerjaan kelompok dapat selesai sebagaimana mestinya.

Mengenai prosedur kerja yang dilakukan kelompok nampaknya telah sesuai dengan langkah-langkah yang ditetapkan oleh guru.Hal ini sangat

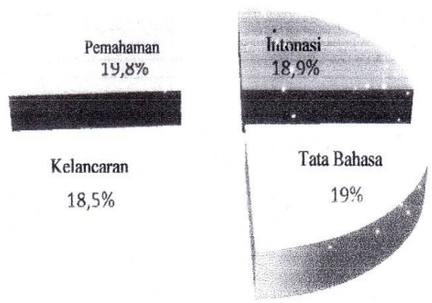
berpengaruh kepada hasil kerja kelompok yang semakin baik.Tentang perilaku yang tidak relevan dengan kegiatan belajar mengajar pada siklus II ini nampaknya tidak ada lagi.Hal ini mengindikasikan tidak ada lagi siswa yang berperilaku menyimpang dari kegiatan yang dilakukan.

c) Penilaian Proses

Penilaian proses sudah tentu berpengaruh kepada hasil belajr mereka penilaian dilakukan dengan 4 indikator yaitu intonasi, tata bahasa, kelancaran dan pemahaman. pemahaman,Masing-masing indikator memiliki skor maksimun adalah 4 x 25 = 100.

Hasil perolehan nilai untuk masing-masing kelompok diuraikan pada diagram berikut:

Diagram 2
Nilai Kelompok Siswa pada Siklus II



Memperhatikan diagram di atas tercermin bahwa dari 40 orang siswa, rata-rata nilai Aspek Intonasi adalah 18,9; rata-rata nilai Aspek Tata Bahasa adalah 19; rata-rata nilai Aspek Kelancaran adalah 18,5; dan rata-rata nilai Aspek Pemahaman adalah 19,8. Berdasarkan data pada tabel di atas dapat kita lihat bahwa total nilai aktivitas belajar siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Tanah Pinem telah meningkat mencapai nilai rata-rata 76,42. Dengan demikian Penelitian Tindakan Kelas dengan penerapan Role Playing berhasil meningkatkan belajar siswa karena indikator Kinerja yang ditetapkan yaitu rata-rata nilai KKM =70 telah tercapai.

PEMBAHASAN

Analisis terhadap hasil pengamatan, catatan guru, dan simpulan angket respon siswa, menunjukkan bahwa pada siklus ke II telah terjadi perbaikan aktivitas guru dan siswa. Hasil penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Aspek keberhasilan

a. Sebagian besar siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Tanah Pinem tertarik dan termotivasi belajar dengan Metode Role Playing.
b. Pembelajaran dengan Metode Role Playing memudahkan siswa memahami materi pelajaran.
c. Sebagian besar siswa Kelas IX SMP2 Tanah Pinem tertarik dan termotivasi belajar dengan Metode Role Playing.
d. Aktivitas guru dalam pembelajaran sudah sesuai dengan rencanaMetode Role Playing.
e. Semua siswa sudah terlibat aktif belajar dalam kegiatan kelompok.
f. Hasil kerja kelompok semakin sempurna.
g. Di dalam kerja kelompok tidak ada lagi perilaku yang tidak relevan dengan aktivitas pembelajaran sehingga telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara kelompok. Peningkatan kemampuan ini tercermin dari nilai yang diperoleh siswa yang menunjukkan nilai telah berada di atas standar ketuntasan belajar minimal atau KKM yaitu 70, Pada Siklus II ini hampir tidak ada lagi aspek kelemahan yang ditemukan,

Berdasarkan kesimpulan atau analisis tentang data anatar Siklus yang diperoleh selama Penelitian Tindakan dapat dijelaskan bahwa rata-rata Aktivitas Belajar Siswa dalam Aspek Intonasi meningkat dari 16,9 pada siklus I menjadi 18,9 pada siklus II; dalam Aspek Tata Bahasa meningkat dari 16,02 pada siklus I menjadi 19 pada sikius II; dalam Aspek Kelancaran meningkat dari 17,4 pada siklus I menjadi 18,9 pada sikius II ;dalam Aspek Pemahaman meningkat dari 16,3 pada siklus I menjadi 19,8 pada siklus II; Berarti Penelitian Tindakan Kelas dengan penerapan Metode Role Playing telah berhasil meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dari Nilai 66,67 pada Siklus I menjadi Nilai 76,,42 pada siklus II. Dengan demikian Indikator Kinerja yang ditetapkan yaitu rata-rata nilai ketuntasan minimal (KKM) =70 telah tercapai.

SIMPULAN

Dari deskripsi data hasil dan data proses pembelajaran pada setiap siklus dapat di simpulkan bahwa :

1. Telah terjadi peningkatan prestasi beiajar siswa dengan penerapan Metode Role Playing dalam

pembelajaran "Bahasa Inggris di Kelas IX SMP2 Tanah Pinem, hal ini dibuktikan dengan peningkatan Nilai dari 66,67 pada Siklus I 76,42 II.

2. Telah terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dengan penerapan Metode Role Playing dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas IXSMP Negeri2 Tanah Pinem, hal inidibuktikan dengan rata-rataaktivitas beiajar siswa dalam Aspek Kerjasama meningkat dari 16,9 pada siklus I menjadi 18,9 pada siklus II; dalam Aspek Kesungguhanmeningkat dari 16,02 pada siklus I menjadi 19 pada siklus II; dalamAspek Keberanian meningkat dari 17,4 pada siklus I menjadi 18,5pada siklus II; dalam Aspek Perhatian meningkat dari 16,3 pada siklus I menjadi 19,8 siklus II.

SARAN

Dalam pembelajaran tentang bahasa Inggris sebaiknya pemerintah rnernberikan sarana kepada sekolah-sekolah supaya siswa lancar dan mahir berbahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad Azhar, Prof, Dr. M.A. (2002) *Metode Role Playing* Jakarta : P.T. Raya Graflndo Persada.

Abdulhalim Ibrahim.(1962) *Almuwajjih Alfaunig Rimudarri siy Elugat Al Arabiyyah.* Cairo : Daarul maarif.

Bahri, Djamarah Syaiful, Zain Aswan (2006). *Strategi Belajar Mengajar* (Cet. Ke-3).

Oemar Hamalik. (1994) *Media Pendidikan (cetakan ke* –7), Bandung :Penerbit PT, Citra Aditya Bakti.

Suharsimi Arikunto, Suhanono, Supandi (2008) *Penelitian Tindakan kelas (cetakan ke - 7),* http://www.infodiknas.com/207-pengaruh-bermain-peran-role-playing-dalammeningkatkan-pembelajaran-bahasa-Inggris/ diakses tanggal 12 januari 2012