

P-ISSN: 2963-8755, E-ISSN: 2963-2684

JUMANDIK, Vol. 2, No. 3, Mei 2024 (96-100)

©2022 Lembaga Aspirasi Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian

Putra Bangsa (LAP4B) Tangerang Selatan



Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Membaca Teks Dialog Bahasa Inggris dengan Metode *Role Playing* pada Kelas IX-5 SMP Negeri 17 Kota Tangerang Selatan

Wagini

Guru SMP Negeri 17 Tangerang Selatan, Banten

Email: wagini16@guru.smp.belajar.id

Received 01 Mei 2024 | Revised 15 Mei 2024 | Accepted 28 Mei 2024

*Korespondensi Penulis

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya meningkatkan hasil belajar siswa membaca teks dialog Bahasa Inggris dengan metode role playing kelas IX-5 SMP Negeri 17 Kota Tangerang Selatan. Obyek penelitian yaitu siswa kelas IX-5 SMP Negeri 17 dengan jumlah siswa 40 anak. Penelitian tindakan ini merupakan penelitian tindakan kolaboratif dengan membagi 3 (tiga) kelompok penting penelitian. Hasil penelitian diperoleh nilai hasil belajar naik sebesar 17,4 %. Pada siklus I nilai rata-rata 70,3 dan siklus II nilai rata-rata 82,5 dari kriteria keberhasilan KKM ≥ 75 . Ketuntasan klasikal naik sebesar 38 % dilihat dari siklus I 45 % dan siklus II 83 % dari kriteria keberhasilan ≥ 80 %. Aktivitas siswa naik sebesar 25,9 % dilihat dari siklus I 65,6 % dan dalam siklus II 91,5 % dari kriteria keberhasilan ≥ 70 %. Metode *Role Playing* ini bukanlah satu-satunya faktor penentu keberhasilan belajar membaca teks dialog bahasa Inggris sehingga perlu dilakukan penelitian lanjutan yang menggunakan metode lainnya.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Membaca Teks Dialog; Bahasa Inggris; Metode Role Playing

Abstract. This study aims to determine efforts to improve student learning outcomes in reading English dialogue texts with the role playing method of class IX-5 SMP Negeri 17 South Tangerang City. The object of the study was grade IX-5 students of SMP Negeri 17 with a total of 40 children. This action research is a collaborative action research by dividing 3 (three) important research groups. The results of the study obtained the value of learning outcomes increased by 17.4%. In cycle I the average value was 70.3 and cycle II the average value was 82.5 from the success criteria of KKM > 75 . Classical completeness increased by 38% as seen from cycle I 45% and cycle II 83% from success criteria > 80 %. Student activity increased by 25.9% as seen from the first cycle 65.6% and in the second cycle 91.5% of the success criteria > 70 %. This Role Playing method is not the only determining factor for the success of learning to read English dialogue texts so further research needs to be done using other methods.

Keywords: Learning Outcomes; reading dialogue text; English; Role Playing Method

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional kita sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nomor 20 Tahun 2003 dicantumkan tentang tujuan Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa cita-cita pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dengan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi

manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

Bahasa Inggris adalah bahasa resmi yang digunakan dalam percaturan internasional. Terlebih lagi di era globalisasi ini, bahasa Inggris memegang peranan yang penting untuk



komunikasi antar bangsa, antar pemerintah sampai tenaga kerja asing dan domestik.

Di Indonesia bahasa Inggris masih dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit sehingga pencapaian prestasi belajar siswa masih rendah. Mata pelajaran bahasa Inggris di SMP Negeri 17 Kota Tangerang Selatan hasil belajarnya masih kurang memuaskan. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa, peneliti berusaha mencoba menggali permasalahan yang ada di SMP Negeri 17. Perlu disampaikan bahwa fakta membuktikan bahasa Inggris di SMP Negeri 17 berdasarkan pengamatan peneliti selama tahun 2021 menunjukkan bahwa: 1) Rata-rata hasil ulangan harian kurang dari KKM; 2) Ketuntasan klasikal banyak tidak tercapai; dan 3) Aktifitas belajar siswa masih rendah partisipasi dan peran sertanya di kelas.

Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, peneliti menggunakan kelas IX-5 sebagai subyek penelitian, karena setelah mengadakan pre test mengenai Teks Dialog untuk semua kelas paralel kelas IX yang ada di SMP Negeri 17 kelas IX-5 merupakan kelas yang memiliki ketuntasan klasikal terendah dibandingkan nilai pre test dari kelas-kelas lain. Disamping itu perilaku belajar siswa IX-5 kurang semangat terhadap mata pelajaran bahasa Inggris semakin memperburuk keadaan. Fakta malasnya anak-anak kelas IX-5, juga merupakan masalah yang dipertimbangkan oleh peneliti. Tampaknya mereka kurang termotivasi dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mengatasi kendala di atas maka diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan metode *Role Playing*, dan mengajak siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam belajar, karena metode ini diduga dapat menggali atau mengeksplorasi kemampuan siswa tentang materi pembelajaran membaca teks berbentuk dialog. Hadirnya seorang guru yang kreatif yang mampu merubah paradigma tentang pembelajaran abad 21 yaitu aktif, kreatif, efektif, dan inovatif yang menyenangkan dan

menantang serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ***“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Membaca Teks Dialog Bahasa Inggris Dengan Metode Role Playing kelas IX-5 SMP Negeri 17 Kota Tangerang Selatan”***.

Kerangka Teori

Role Playing

Seorang guru harus jeli melihat keadaan para siswa-siswanya baik di dalam pembelajaran atau pun diluar pembelajaran. Begitu pula ketika proses belajar-mengajar di mulai, guru harus mampu menyusun strategi pembelajaran yang ampuh untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Djumungin (2011: 43) dalam bukunya menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah keseluruhan pola umum kegiatan guru-siswa dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan. Beliau menambahkan bahwa Strategi pembelajaran tersebut memiliki variasi penyajian yang disebut model-model pembelajaran.

Menurut Djumungin (2011: 121), model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang sistematis untuk mengorganisasikan pembelajaran. Model dapat diartikan sebagai perangkat rencana atau pola yang digunakan oleh guru untuk merancang bahan-bahan pembelajaran. Model dapat juga diartikan sebagai perangkat rencana atau pola yang digunakan oleh guru untuk merancang bahan-bahan pembelajaran. Beliau menambahkan bahwa tidak satu pun metode yang mempunyai kedudukan yang lebih tinggi daripada metode lainnya. Begitu pula tidak ada satu pun metode yang paling ampuh untuk segala situasi. Metode pembelajaran yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode *Role Playing*.

Hapidin (dalam Kartini, 2007) menyatakan bahwa dalam metode ini anak diberi kesempatan untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh atau benda-benda tertentu dengan mendapat ulasan dari guru agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh atau benda tersebut. Dalam bermain

peran, anak diberi kebebasan untuk menggunakan benda-benda sekitarnya dan menghayalkannya jika benda tersebut diperlukan dalam memerankan tokoh yang dibawa. Baroro (2011) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa dalam *role playing* peserta didik dituntut dapat menjadi pribadi yang imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri.

Text Berbentuk Dialog

Menurut Abdul Rozak Zaidan, Anita K. Rustapa, Hani'ah dalam Kamus istilah sastra halaman 203, teks adalah kandungan naskah atau sesuatu yg abstrak. Dialog adalah teks yang menampilkan dua orang pembicara atau lebih, seperti dalam dibayangkan semua isi karangan baik fiksi maupun non fiksi. Selain itu, teks terbagi menjadi 2 jenis yakni: 1) Teks dialog, berupa teks percakapan, teks drama dan 2) Teks monolog, yaitu yang menampilkan seorang pencerita, seperti dalam sajak lirik atau teks pidato.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004: 22). Sedangkan menurut Horwart

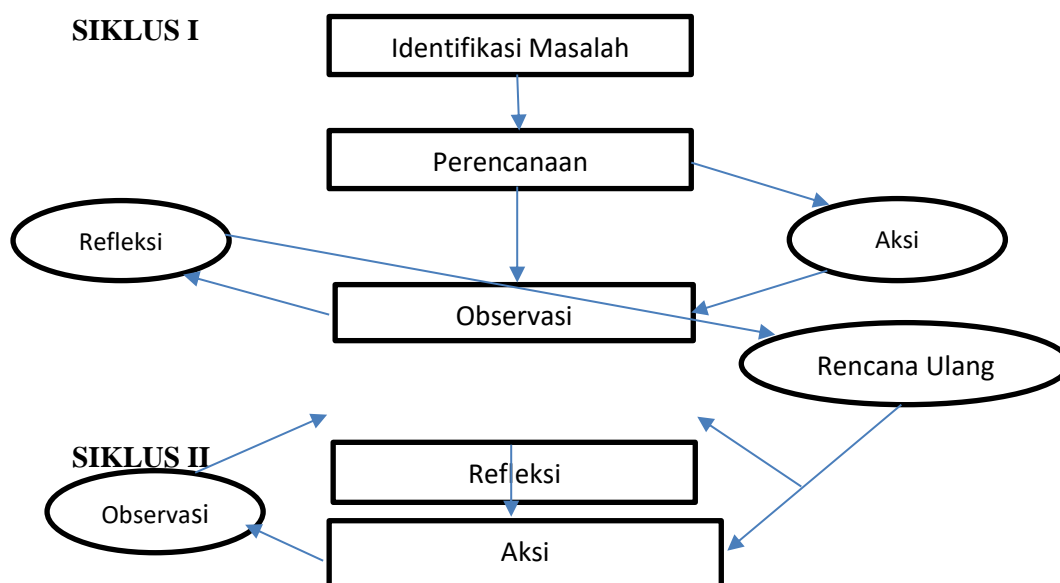
Kingsley dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar : (1). Keterampilan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengajaran, (3). Sikap dan cita-cita (Sudjana, 2004 : 22).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Juga termasuk penelitian deskriptif, karena menggambarkan adanya suatu tehnik pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan hasil yang diharapkan dapat tercapai. Obyek penelitian yaitu kelas IX-5 SMP Negeri 17 dengan jumlah siswa 40 anak.

Dalam penelitian tindakan ini digunakan penelitian tindakan kolaboratif, dimana ada 3 kelompok penting dalam penelitian ini, yaitu guru itu sendiri sebagai peneliti yang melaksanakan penelitian tindakan kelas serta bertanggung jawab penuh dalam penelitiannya. Yang kedua yaitu observer atau rekan kolaborator, yang bertindak sebagai pengamat untuk memberikan pengamatan siswa yang sedang belajar. Dan yang ketiga yaitu kelompok siswa yang sedang diamati oleh peneliti. (Wina Sanjoyo:2009:37)

Model tindakan kelas yang digunakan adalah Model Hopskin :



Tehnik Penelitian

Tehnik penelitian ini diawali dengan identifikasi analisis masalah yang ada yang menjadi kendala rendahnya hasil belajar siswa. Kemudian peneliti mencoba merencanakan suatu kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode yang akan peneliti laksanakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya dilaksanakan pembelajaran dan pengamatan oleh kolaborator di dalam kelas. Dari hasil pengamatan dan pelaksanaan proses pembelajaran, peneliti melakukan refleksi dan membuat perencanaan ulang kegiatan pembelajaran. Kemudian dalam pelaksanaan pembelajaran berikutnya kembali diamat oleh kolaborator. Demikian selanjutnya dilakukan refleksi lagi setelah selesai pelaksanaan pembelajaran.

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini instrumen yang harus disediakan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Pre Test, Lembar Pengamatan, dan Post Test.

Analisis Data Penelitian

Untuk mengetahui efektif atau tidaknya metode Role Playing dalam kegiatan pembelajaran peneliti melakukan analisis dari hasil pelaksanaan pembelajaran di kelas yang diteliti. Analisis keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dilakukan dengan cara memberikan evaluasi atau test tertulis pada setiap akhir siklus. Analisis ini dihitung dengan statistik sederhana yaitu;

1. Menilai Hasil Belajar

Untuk menilai hasil belajar, peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata. Nilai rata-rata = $\frac{\text{Jumlah semua nilai siswa (SX)}}{\text{jumlah siswa (SN)}}$

2. Menilai Ketuntasan Belajar

Ada 2 katagori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Seorang siswa telah tuntas belajarnya bila telah mencapai KKM 75. Dan ketuntasan

klasikal, bila jumlah siswa yang mendapat nilai sama atau lebih besar dengan KKM 75 sama dengan 80% maka dinyatakan berhasil atau tercapai. Dengan kata lain 80 % siswa dari seluruh jumlah siswa yang sudah mencapai nilai KKM.

3. Data Pengamatan Aktivitas Siswa

Untuk mengetahui keaktifan siswa digunakan Lembar Pengamatan Siswa yang berisi data hasil pengamatan untuk mengukur aktifitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Data lembar pengamatan diambil dari 2 pengamatan yaitu data pengamatan pelaksanaan pembelajaran dengan metode Role Playing. Nilai diperoleh dari lembar pengamatan dan dinyatakan berhasil jika aktifitas belajar siswa besarnya lebih besar atau sama dengan 70%.

Indikator Keberhasilan

Dalam penelitian tindakan kelas ini, agar keberhasilan penelitian dapat terukur dengan jelas maka peneliti menggunakan indikator keberhasilan sebagai berikut :

1. Hasil Belajar Membaca Teks Dialog Bahasa Inggris dibagi 2 yaitu,

Rata-rata nilai ulangan siswa dinyatakan tuntas apabila mendapatkan nilai rata-rata kelas paling sedikit sama dengan atau lebih dari KKM yaitu 75, dengan kata lain rata-rata siswa sebesar ≥ 75

2. Ketuntasan Klasikal,

Dinyatakan tuntas apabila ketuntasan klasikal mencapai 80% dari jumlah siswa yang telah tuntas dengan memperoleh nilai ≥ 75 . Kelas tersebut dinyatakan tuntas dalam membaca Teks dialog dengan metode Role Playing apabila jumlah siswa yang mendapat nilai lebih besar atau sama dengan KKM 75 sama dengan lebih besar atau sama dengan 80%, maka untuk ketuntasan klasikal sudah terpenuhi atau \sum siswa yang mendapat nilai ≥ 75 siswa dalam satu kelas = $\geq 80\%$

3. Aktivitas Siswa

Keaktifan siswa dinyatakan baik atau berhasil jika mencapai ≥ 70 .

HASIL dan PEMBAHASAN

Hasil

Setelah peneliti melaksanakan pembelajaran yang langkah-langkah sesuai dengan RPP1 menggunakan metode *Role Playing* maka peneliti mendapatkan data sebagai berikut :

Tabel 1 Hasil Belajar Membaca Teks Dialog dengan Metode Role Playing Siklus I Pertemuan 1

	Pre test	Post test	Ket
Jumlah	2502	2740	
Rata-rata	62,6	70,3	
Nilai tertinggi	80	90	
Nilai terendah	45	50	
Ketuntasan klasikal	30%	45%	

Pada Siklus I pertemuan pertama hasil pre test rata-rata nilainya 62,6 sedangkan post test nya nilai rata-rata 70,3 . Pada akhir Siklus I yaitu pertemuan kedua didapat rata-rata 77,4 seperti pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Belajar Membaca Teks Dialog Dengan Metode Role Playing Siklus I Pertemuan 2

	Pre Test	Post Test	Ket
Jumlah		3094	
Rata-rata		77,4	
Nilai tertinggi		100	
Nilai terendah		65	
Ketuntasan klasikal		60%	

Mengenai aktivitas siswa saat proses pembelajaran, dari hasil pengamatan oleh kolaborator pada Siklus I keaktifan siswa 65,6 % dan 76 % . Hasil pengamatan tersebut dapat peneliti tunjukkan dalam tabel yang peneliti dapatkan sebagai berikut :

Tabel 3 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pembelajaran Membaca Teks Dialog dengan Metode Role Playing Siklus I

No Soal	Siklus I P1	Siklus I P2	Ket
1	75%	87%	
2	70%	75%	
3	62%	75%	
4	62%	75%	
5	75%	87%	
6	50%	70%	
7	62%	75%	
8	50%	75%	
9	75%	75%	
10	75%	75%	
Rata-rata	65,6 %	76,9 %	

Dari hasil Siklus I yang hasil testnya masih banyak yang belum KKM dan ketuntasan klasikalnya masih kurang , serta keaktifan siswa yang masih 76,9 % , peneliti merefleksikan kegiatan pembelajaran sebelumnya dan menyiapkan rencana pembelajaran pada Siklus II.

Setelah peneliti melaksanakan pembelajaran pada Siklus II dengan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan RPP2 maka hasil belajar siswa dapat peneliti kemukakan sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Belajar Membaca Teks Dialog dengan Metode Role Playing Siklus II Pertemuan 1

	Pre Test	Post Test	Ket
Jumlah		3174	
Rata-rata		81,4	
Nilai tertinggi		100	
Nilai terendah		65	
Ketuntasan klasikal		80%	

Pada akhir pembelajaran Siklus II pertemuan pertama (satu siswa tidak hadir) hasil belajar siswa rata-ratanya adalah 81,4 dan ketuntasan klasikal mencapai 80 % . Pada pelaksanaan pembelajaran pertemuan kedua hasil belajar siswa mencapai rata-rata 82,5

dengan ketuntasan klasikal 83 %, yang bisa dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil Belajar Membaca Teks Dialog dengan Metode *Role Playing* Siklus II Pertemuan 2

	Pre Test	Post Test	Ket
Jumlah		3300	
Rata-rata		82,5	
Nilai tertinggi		100	
Nilai terendah		70	
Ketuntasan klasikal		83%	

Sedangkan untuk hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa, maka peneliti dapatkan bahwa pada siklus II ini hasilnya 88 % pada pertemuan pertama dan 91,5 % pada pertemuan kedua, seperti ditunjukkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 6. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pembelajaran Membaca Teks Dialog dengan Metode *Role Playing* Siklus II

No Soal	Siklus II P1	Siklus II P2	Ket
1	95%	95%	
2	87%	95%	
3	87%	87%	
4	80%	87%	
5	87%	95%	
6	87%	87%	
7	87%	87%	
8	80%	87%	
9	95%	95%	
10	100%	100%	
Rata-Rata	88 %	91,5 %	

Pembahasan

Berdasarkan data hasil pelaksanaan pembelajaran membaca teks berbentuk dialog menggunakan metode *Role Playing*, maka dengan ini peneliti mengemukakan sebagai berikut:

1. Hasil Belajar

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran membaca teks dialog dengan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh tabel hasil belajar siswa. Pada Siklus I yang rata-ratanya 70,3 ada sebanyak 18 siswa yang nilainya mencapai KKM dan 22 siswa yang belum mencapai KKM. Sedangkan pada Siklus II rata-rata hasil belajar siswa 82,5 dimana ada 33 siswa yang nilai sama atau lebih besar dari KKM, dan hanya 7 siswa yang belum mencapai KKM.

2. Ketuntasan Klasikal

Dilihat dari segi ketuntasan klasikal, maka dalam penelitian ini peneliti sampaikan bahwa ada peningkatan yang cukup signifikan dilihat dari hasil pembelajaran pada Siklus I menunjukkan sebesar 45 % sedang pada Siklus II sebesar 83 %. Pada Siklus I belum ada siswa yang mencapai nilai maksimal (yaitu 100), sedang pada Siklus II beberapa siswa bisa mencapai nilai maksimal.

3. Aktivitas siswa dalam pembelajaran

Data prosentase yang ditunjukkan pada tabel aktivitas siswa dari lembar pengamatan oleh kolaborator menunjukkan bahwa penggunaan metode *Role playing* tepat dalam pembelajaran membaca teks yang berbentuk dialog. Hal ini bisa dilihat dari tabel hasil pengamatan pada Siklus I yang menunjukkan sebesar 76,9 % menjadi 91,5 %, meningkat sebesar hampir 30 %.

Demikian analisis data dari perencanaan, pelaksanaan, dan pengamatan pembelajaran membaca bahasa Inggris menggunakan metode *Role Playing* yang telah dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini, maka selanjutnya kesimpulan akan peneliti sajikan pada bab V PTK ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengamatan dan analisis data yang telah dilaksanakan pembelajaran dengan metode *Role Playing* pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar dan

peningkatan aktivitas siswa sehingga dinyatakan **berhasil**, hal ini dapat dilihat dari :

1. Nilai hasil belajar naik sebesar 17,4 % dilihat dari siklus I nilai rata-rata 70,3 dan siklus II nilai rata-rata 82,5 dari kriteria keberhasilan $KKM \geq 75$. Ketuntasan klasikal naik sebesar 38 % dilihat dari siklus I 45 % dan siklus II 83 % dari kriteria keberhasilan ≥ 80 %
2. Aktivitas siswa naik sebesar 25,9 % dilihat dari siklus I 65,6 % dan dalam siklus II 91,5 % dari kriteria keberhasilan ≥ 70 %
3. Namun demikian metode *Role Playing* ini bukanlah satu-satunya faktor penentu keberhasilan belajar membaca teks dialog bahasa Inggris, pasti ada faktor lain yang ikut menentukan dan harus diteliti oleh peneliti yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, Suharjono dkk, 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azkia, 2020, *Jurnal Aktualisasi Pendidikan*, <http://journal.stitalhilalsigli.ac.id/index.php/azkia>
- Darsono dkk, 2000. *Belajar & Pembelajaran*. Semarang : IKIP Semarang Press.
- Dimiyati & Mujiono, 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar, 2002. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Hamalik, Oemar, 2003. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan sistem*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina, 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Predana Media Group.
- Sanjaya, Wina, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Kencana Predana Media Group.

