

Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Tentang Jati Diri (*Talking About Self*) melalui Penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) di Kelas X MIPA.1 SMAN 4 Kota Bima Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021

Sri Suciati

SMA Negeri 4 Kota Bima, Kota Bima, Indonesia

*Corresponding Author: srisuciati862@gmail.com

Dikirim: 19-08-2021; Direvisi: 24-10-2021; Diterima: 25-10-2021

Abstrak: Hasil refleksi pra-sklus menunjukkan, rendahnya hasil belajar siswa dengan indikator rata-rata yakni yakni 60.00 dengan ketuntasan klasikal 65.00%. Hal ini masih dibawah indikator kinerja yang ditentukan yakni rata-rata ≥ 70.00 dengan ketuntasan klasikal $\geq 75.00\%$. Adapaun masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana upaya (*talking about self*) meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi tentang jati diri (*talking about self*) melalui penerapan metode *role playing* (bermain peran) di kelas X MIPA.1 SMAN 4 Kota Bima semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021. Tujuan Penelitian : 1. Mendeskripsikan penerapan metode *role playing* (bermain peran) dalam meningkatkan hasil belajar berbicara (*speaking*) siswa pada materi *tentang jati diri (talking about self)* d Kelas X MIPA-1 semester I SMAN 4 Kota Bima Tahun Pelelajaran 2020/2021. 2. Mendeskripsikan dan menganalisis dampak penerapan metode *role playing* (bermain peran) dalam meningkatkan hasil belajar berbicara (*speaking*) siswa pada materi *tentang jati diri (talking about self)* d Kelas X MIPA-1 semester I SMAN 4 Kota Bima Tahun Pelelajaran 2020/2021. Subyek perbaikan adalah siswa-siswi kelas X MIPA-1 SMAN 4 Kota Bima dengan jumlah siswa 30 terdiri dari 14 orang laki-laki dan 16 orang perempuan. Perbaikan dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus. Siklus I dari tanggal 10 Oktober 2020 sampai dengan 23 Oktober 2020 dan siklus II dilaksanakan tanggal 26 Oktober 2020 sampai dengan 18 November 2020. Hasil pos tes siklus I diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa rata-rata 65,65 (+5,65), tetapi nilai ini belum memenuhi indikator kinerja yang ditetapkan yakni rata-rata ≥ 70 . Persentase ketuntasan 67,85%, Persentase ini masih dibawah indikator kinerja yakni $\geq 75\%$. Skor kinerja guru kompetensi guru dalam perencanaan pembelajaran APKG I pada siklus I 90,15 % (+0,15%) dan skor kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran APKG II 89,55. (+0,55) tetapi nilai ini masih dibawah indikator yang ditetapkan yakni APKG I $\geq 90,50\%$, dan APKG II $\geq 90,00$. Dengan demikian dari segi siklus I belum berhasil. Hasil pos tes siklus II diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa rata-rata 72,00 (+6,35). Persentase ketuntasan 80,00%, (+12,15%). Persentase ini telah memenuhi indikator kinerja yakni $\geq 75\%$. Skor ketuntasan guru kompetensi guru dalam melaksanakan Rencana Pembelajaran APKG I dengan prosetase ketuntasan 91,00% (+0,85%) dan skor kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran APKG II dengan porsentase ketuntasan 91,10 (+1,55). Dengan perbaikan proses pembelajaran berhasil memenuhi indikator kinerja yang ditetapkan yakni ketuntasan guru dalam menyusun RPP APKG I $\geq 90,50\%$, dan APKG II $\geq 90,00$. Peningkatkan prestasi belajar siswa, disebabkan oleh peningkatan aktivitas, interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas dengan penerapan metode *role playing* (bermain peran). Dengan demikian setelah pelaksanaan perbaikan pembelajaran sampai siklus II, telah mencapai indikator kinerja yang ditetapkan, dan penelitian dianggap telah berhasil.

Kata Kunci: Hasil Belajar Bahasa Inggris; metode *role playing*

Abstract: The results of pre-cycle reflections show that students' learning outcomes are low with an average indicator of 60.00 with classical completeness of 65.00%. This is still below the specified performance indicator, which is an average of 70.00 with classical completeness of 75.00%. The problem in this study is formulated as follows: How do efforts (talking about self) improve student learning outcomes in English subjects about identity (talking about self) through the application of the role playing method (role playing) in class X MIPA.1 SMAN 4 Bima City in the odd semester of the 2020/2021 academic year. Research Objectives: 1. Describe the application of the role playing method (role playing) in improving students' speaking learning outcomes in the material about self (talking about self) d Class X MIPA-1 semester I SMAN 4 Kota Bima Academic Year 2020/2021 . 2. Describe and analyze the impact of applying the role playing method (role playing) in improving students' speaking learning outcomes in talking about self in Class X MIPA-1 semester I SMAN 4 Kota Bima Academic Year 2020/2021 . The improvement subjects were students of class X MIPA-1 SMAN 4 Kota Bima with 30 students consisting of 14 boys and 16 girls. Repairs are carried out in 2 (two) cycles. Cycle I from October 10, 2020 to October 23, 2020 and cycle II is held from October 26, 2020 to November 18, 2020. The results of the post-test cycle I above show that student learning outcomes are on average 65.65 (+5.65), but this value does not meet the specified performance indicators, namely an average of 70. The percentage of completeness is 67.85%, this percentage is still below the performance indicator, namely 75%. The teacher's performance score of teacher competence in planning APKG I learning in the first cycle was 90.15% (+0.15%) and the teacher's performance score in the implementation of APKG II learning was 89.55. (+0.55) but this value is still below the indicator set, namely APKG I 90.50%, and APKG II 90.00. Thus, in terms of cycle I, it has not been successful. The results of the post-test cycle II above show that the average student learning outcomes are 72.00 (+6.35). The percentage of completeness is 80.00%, (+12.15%). This percentage has met the performance indicator, namely 75%. The mastery score of the teacher's competence in implementing the APKG I Learning Plan with a mastery process of 91.00% (+0.85%) and the teacher's performance score in the implementation of the APKG II learning with the percentage of completeness 91.10 (+1.55). By improving the learning process, the performance indicators have been met, namely the mastery of teachers in preparing the RPP APKG I 90.50%, and APKG II 90.00. Improving student learning achievement, caused by increased activity, interaction of teachers and students in the learning process in the classroom with the application of the method of role playing (role playing). Thus, after the implementation of learning improvements up to cycle II, the performance indicators have been achieved, and the research is considered successful.

Keywords: English Learning Outcomes; role playing method

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada Abad 21 telah memosisikan bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa utama dalam komunikasi antar bangsa dan pergaulan dunia. Kurikulum 2013 yang dirancang untuk menyongsong model pembelajaran Abad 21 menyadari peran penting bahasa Inggris untuk menyampaikan gagasan melebihi batas negara Indonesia serta untuk menyerap gagasan dari luar yang dapat dimanfaatkan untuk kemaslahatan bangsa dan negara. Sejalan dengan hal tersebut di atas, pembelajaran bahasa Inggris dikembangkan dalam rangka membangun sikap, pengetahuan, dan keterampilan berkomunikasi siswa melalui pengalaman pembelajaran yang berbentuk beragam kegiatan berkomunikasi aktif, baik melalui kegiatan berbahasa Inggris yang bersifat



reseptif maupun produktif. Hanya dengan terlibat aktif dalam kegiatan berkomunikasi, siswa dapat membangun sikap, pengetahuan, dan keterampilan berkomunikasi (Widiati, 2017).

Lebih lanjut Widiati menjelaskan bahwa penyajian isi dan pengalaman belajar bahasa Inggris di SMA merujuk pada pendekatan pembelajaran bahasa berbasis teks, baik lisan maupun tulis, maka guru bertugas memfasilitasi siswa agar dapat memahami fungsi sosial, struktur teks, dan fitur kebahasaan berbagai teks seperti yang diamanahkan oleh Standar Isi dalam Kurikulum 2013. Guru perlu membimbing siswa agar mampu mengungkapkan gagasan, baik secara lisan maupun tulis, dengan mengikuti kaidah dan langkah retorika yang sesuai. Aktivitas belajar pada umumnya disusun dengan mengikuti tahapan yang sesuai dengan prinsip dasar belajar bahasa asing, yaitu tahap penyajian atau pemodelan (*presentation*), tahap pelatihan (*practice*), dan tahap penggunaan (*production*).

Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis teks, guru dapat menuntun siswa mengeksplorasi beragam teks dalam Buku Siswa, yang disesuaikan dengan amanat kompetensi dasar dalam Kurikulum 2013 untuk Kelas X, yang meliputi teks fungsional pendek; esei berbentuk *recount*, *narrative*, dan *descriptive*; serta teks berbentuk percakapan (*interactional texts*) yang mencerminkan berbagai tindak tutur.

Berbagai prosedur dan instruksi yang disarankan dalam pembelajaran bahasa Inggris diupayakan dapat mendorong penggunaan belajar berkelompok dalam berbagai bentuk, dengan tujuan agar siswa banyak berinteraksi, sehingga terbangun kemampuan berkomunikasi dan bekerja dalam tim. Dengan demikian, siswa berlatih untuk berpartisipasi dalam menyampaikan gagasan dan pemikirannya berkaitan dengan jenis teks yang sedang dipelajari, yang pada akhirnya dapat mengembangkan keberanian siswa dalam mengemukakan ide atau gagasan. Guru diharapkan selalu mendorong siswa untuk menggunakan bahasa Inggris. Oleh karena itu guru disarankan untuk terbiasa menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar dan mengajarkan kepada siswa ungkapan-ungkapan yang biasa digunakan dalam interaksi di kelas (*classroom English*). Oleh karenanya, guru diharapkan dapat memperkaya pembelajaran dengan kreasi dan kreativitasnya dalam bentuk kegiatan-kegiatan lain yang sesuai dan relevan, yang bersumber dari lingkungan sosial dan alam terdekat dengan konteks mengajar.

Keterampilan berbicara, *speaking skill* merupakan ketrampilan berbahasa lisan yang fungsional dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, bagi siswa SMAN 4 Kota Bima berbicara bahasa Inggris lancar merupakan tantangan berat karena siswa tidak menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi sehari-hari. *Speaking skill* merupakan ketrampilan kemampuan yang produktif yang tidak bisa terpisahkan dari *listening* (mendengarkan). Menurut Ladouse (pada Nunan, 1991: 23) *speaking* merupakan suatu aktifitas untuk menjelaskan seseorang pada situasi tertentu ataupun aktifitas untuk melaporkan sesuatu. Sedangkan menurut Tarigan (1990: 8) “Berbicara adalah cara untuk berkomunikasi yang berpengaruh hidup kita sehari-hari”. Hal ini berarti *speaking* merupakan suatu cara berkomunikasi yang dapat mempengaruhi kehidupan seseorang. Ketika kita berbicara, maka kita menciptakan sebuah teks yang bermakna. Didalam komunikasi, kita dapat menemukan pembicara, pendengar maupun pesan dan *feedback* (umpan balik). Oleh karena itu guru dituntut

memiliki strategi, metode pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran khususnya pada *sepaking skill* (keterampilan berbicara) dapat tercapai.

Pada pembelajaran pra siklus di kelas X MIPA-1, Semester I Tahun Pelajaran 2020/2021 materi *tentang jati diri (talking about self)* peneliti menggunakan metode ceramah dan penugasan menghafal dialog materi *Extended*. Teks dialog telah disiapkan guru sebagai peneliti, siswa mempraktikkan. Proses pembelajaran berjalan tersendat karena teks dialog yang disiapkan guru harus dihafalkan, yang tidak terkait dengan kehidupan siswa, serta siswa tidak ikut serta dalam menyusun, mengkonstruksi teks dialog tersebut. Pembelajaran berjalan monoton, tidak menarik minat siswa, serta motivasi belajar siswa rendah. Dampak lebih lanjut pada saat dilakukan penilaian praktik, unjuk kerja *speaking* (berbicara) materi *tentang jati diri (talking about self)* hasilnya mengecewakan, dimana nilai rata-rata 60.00 dengan ketuntasan klasikal 65.00%. Hal ini masih dibawah indikator kinerja yang ditentukan yakni rata-rata ≥ 70.00 dengan ketuntasan klasikal $\geq 75.00\%$. Demikian pula kinerja guru yang diukur dengan APKG 1, untuk perencanaan pembelajaran dan APKG 2, untuk pelaksanaan pembelajaran rendah. Nilai APKG 1, untuk perencanaan pembelajaran 90.00 dan APKG 2, pelaksanaan pembelajaran 89.00. Nilai ini dibawah indikator kinerja guru yang ditetapkan yakni APKG 1, untuk perencanaan pembelajaran 90.50 dan APKG 2, pelaksanaan pembelajaran 90.00.

Demikian juga dengan kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran, kemampuan guru dalam menyelesaikan RPP yang telah disusun rendah. Dari langkah-langkah pembelajaran yang ditetapkan peneliti dapat menyelesaikan dengan 60% Hal ini dibawah indikator kinerja guru yang ditetapkan yakni 70 %.

Dari paparan tersebut permasalahan pembelajaran dapat diidentifikasi sebagai berikut: 1) Guru tidak menerapkan metode pembelajaran yang mendorong tercapainya pelaksanaan pembelajaran sebagaimana yang seharusnya dilaksanakan sesuai Kurikulum 2013; 2) Metode yang diterapkan tidak memberi kesempatan siswa secara luas untuk berkreasi, mengembangkan minat dan bakatnya khususnya dalam keterampilan *speaking* (berbicara); 3) Motivasi, minat dan aktivitas belajar siswa rendah; dan 4) Hasil belajar siswa rendah

Mencermati hasil refleksi pembelajaran pra siklus, sebelum peneliti melakukan penelitian peneliti tergerak untuk mengatasi masalah tersebut. Berbagai referensi peneliti telaah, demikian pula berdiskusi, berkonsultasi dengan guru senior, Kepala Sekolah untuk mengatasi hal tersebut. Peneliti mendapatkan referensi yang diasumsikan relevan untuk mengatasi permasalahan yang peneliti hadapi yakni dengan menerapkan metode *role playing* (bermain peran). Secara teritis, pada materi *tentang jati diri (talking about self)* pada keterampilan berbicara cocok bila diterapkan metode *role playing* (bermain peran). Sebagaimana dikemukakan Perdana (2010) menyatakan bahwa metode bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran, di mana subjek (siswa) diminta untuk berpura-pura menjadi seseorang dengan profesi tertentu yang digeluti orang tersebut. Selain itu, subjek juga diminta untuk berpikir seperti orang tersebut agar dia dapat mempelajari tentang bagaimana menjadi seseorang dengan profesi tersebut. Sedangkan Fatmawati (2015) menyatakan *role playing* atau bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran yang meminta siswa untuk melaksanakan suatu peran sesuai dengan skenario yang telah disusun. Tujuannya untuk mencapai kompetensi yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini pembelajaran materi *tentang jati diri (talking about self)* didesain sedemikian rupa sehingga (siswa) diminta untuk berpura-pura menjadi seseorang dengan profesi tertentu yang digeluti orang tersebut. Selain itu, subjek juga diminta untuk berpikir seperti orang tersebut agar dia dapat mempelajari tentang bagaimana menjadi seseorang dengan profesi tersebut.

KAJIAN TEORI

Keterampilan Berbicara (*Speaking Skills*)

Keterampilan (skill) merupakan kecakapan, kecekatan atau kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan baik dan cermat. Keterampilan berbicara termasuk salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai seorang yang tengah mempelajari keterampilan berbahasa selain menulis (*writing*), membaca (*reading*) dan mendengarkan (*listening*).

Menurut Tarigan (1981:15), berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantis dan linguistik yang sangat intensif. Lebih lanjut Tarigan (1986: 3) mengemukakan bahwa berbicara adalah kemampuan seseorang dalam mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata yang bertujuan untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan orang tersebut.

Sementara Brown dan Yule dalam Nunan (1989: 26) berpendapat bahwa berbicara adalah menggunakan bahasa lisan yang terdiri dari ucapan yang pendek, tidak utuh atau terpisah-pisah dalam lingkup pengucapan. Pengucapan tersebut sangat erat berhubungan dengan hubungan timbal balik yang dilakukan antara pembicara satu dengan pendengar.

Sedangkan menurut Djago Tarigan (1995: 149) berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Kaitan antara pesan dan bahasa lisan sebagai media penyampaian sangat berat. Pesan yang diterima oleh pendengar tidaklah dalam wujud asli, tetapi dalam bentuk lain yakni bunyi bahasa. Pendengar kemudian mencoba mengalihkan pesan dalam bentuk bunyi bahasa itu menjadi bentuk semula.

Percakapan

Percakapan (*conversation*) merupakan salah satu bentuk realisasi dari keterampilan berbicara. Definisi dari percakapan ini banyak variasinya. Disini hanya menampilkan tiga definisi dari kamus berbeda. Jika Anda mengadakan percakapan dengan seseorang, Anda berbicara dengannya, dan biasanya dalam situasi yang tidak resmi (*Collins' Cobuild English Dictionary*). Pembicaraan yang tidak resmi dimana orang-orang saling bertukar berita, perasaan dan pemikiran (*Longman Dictionary of Contemporary English*).

Suatu pembicaraan yang tidak resmi melibatkan sekelompok kecil orang atau hanya dua orang; aktivitas pembicaraannya pun dengan cara yang sama. (*Oxford Advanced Learner's Dictionary*). Menurut Thornbury dan Slade (2006: 25), percakapan umumnya dalam bentuk tidak resmi, suatu pembicaraan yang interaktif antara dua atau lebih orang yang terjadi dalam waktu yang nyata dan spontan, memiliki fungsi interpersonal yang luas dan mereka yang terlibat berbagi hak yang simetris.



Metode Role Playing (Bermain peran)

Sandra de Young dalam Nursalam dan Efendi (2008) menyatakan bahwa metode *role playing* atau dikenal dengan bermain peran merupakan salah satu bentuk drama. Dalam metode ini, siswa diminta untuk bermain suatu drama, secara spontan untuk memperagakan peran-perannya dalam berinteraksi. Peran yang dilakukan berhubungan dengan masalah maupun tantangan dan hubungannya dengan manusia.

Sedangkan Perdana (2010) menyatakan bahwa metode bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran, di mana subjek diminta untuk berpura-pura menjadi seseorang dengan profesi tertentu yang digeluti orang tersebut. Selain itu, subjek juga diminta untuk berpikir seperti orang tersebut agar dia dapat mempelajari tentang bagaimana menjadi seseorang dengan profesi tersebut.

Tangdilintin (2008) menyatakan bahwa metode *role playing* dapat juga disebut sebagai sosiodrama. Dia menyatakan bahwa metode ini dapat menunjukkan dampak dari tekanan yang kita berikan ke orang lain, mampu menunjukkan suatu kondisi kehidupan yang nyata, dan menghentika sementara suatu drama secara tepat untuk mencari tahu dan merefleksikan perasaan yang ditunjukkan oleh peran tersebut. Fatmawati (2015) menyatakan *role playing* atau bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang meminta siswa untuk melaksanakan suatu peran sesuai dengan skenario yang telah disusun. Tujuannya untuk mencapai kompetensi yang dibutuhkan dalam pembelajaran (Iskandar, 2021; Amiruddin & Jannah, 2021).

Kartini (2007) menyatakan bahwa metode bermain peran merupakan suatu cara yang digunakan untuk meniru cara bertingkah laku seseorang dalam sebuah drama. Tingkah laku yang ditekankan dalam metode bermain peran, kaitannya dengan hubungan sosial. Santoso (2010) menyatakan bahwa metode bermain peran mendayagunakan pengaruh kinestetik atau gerakan, sebab subjek diminta untuk melakukan suatu peranan tertentu. Metode ini digunakan untuk mengembangkan kemampuan interpersonal atau kemampuan individu untuk melakukan interaksi dengan orang lain.

Selanjutnya, pendapat lain Wicaksono (2016) menyatakan bahwa metode *role playing* memiliki dua macam pengertian. *Pertama*, bermain peran merupakan kegiatan yang bersifat sandiwara. Artinya terdapat pemain – pemain maupun tokoh – tokoh yang memainkan suatu peran tertentu, peran tersebut sesuai dengan tokoh yang telah ditulis dalam skenario, dan tujuan dari bermain peran ini adalah untuk memberikan hiburan pada orang lain. *Kedua*, metode bermain peran merupakan suatu kegiatan yang bersifat sosiologis, di mana pola – pola dalam berperilaku yang ditunjukkan oleh seseorang, ditentukan oleh norma – norma sosial yang hidup di masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* bermain peran, adalah suatu metode yang meminta siswa untuk memainkan peran tertentu, melalui suatu interaksi dengan lingkungan sosialnya, dalam hal ini memerankan sebagai orang lain yang ditentukan, dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris pada penelitian ini siswa memerankan dirinya sebagai tokoh terkenal, artis, olahragawan, dan sebagainya. Metode pembelajaran dengan metode ini dipilih karena sesuai dengan materi pembelajaran dan penekanan keterampilan yang dalam pembelajaran yakni keterampilan berbicara (*speaking skill*).

Langkah – langkah Metode Pembelajaran dengan Teknik Role Playing

Adapun langkah – langkah yang perlu dilakukan oleh guru, ketika menerapkan metode pembelajaran dengan menggunakan teknik bermain peran. Langkah – langkah tersebut (Wicaksono dkk. 2016) dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Guru atau pembimbing perlu untuk menyusun atau menyiapkan tentang skenario yang akan ditampilkan di kelas.
2. Guru membentuk siswa dalam kelompok-kelompok.
3. Guru memberikan penjelasan pada siswa tentang kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai melalui kegiatan pembelajaran *role playing*.
4. Kemudian, guru memanggil siswa yang telah ditunjuk untuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan oleh guru.
5. Masing-masing siswa berada dalam kelompoknya, kemudian siswa tersebut melakukan pengamatan pada siswa yang sedang memperagakan skenarionya.
6. Guru meminta masing-masing kelompok untuk menyusun dan menyampaikan hasil kesimpulan berdasarkan skenario yang dimainkan oleh kelompok yang lain.
7. Pada langkah terakhir ini, guru memberikan kesimpulan dari kegiatan *role playing* yang dilakukan bersama siswa. Kesimpulan yang diberikan guru bersifat umum.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa ada tujuh langkah yang perlu dilakukan oleh guru, ketika menerapkan suatu metode *role playing* (bermain peran) dalam kegiatan pembelajaran. Skenario sebagai bagian yang penting dalam bermain peran perlu disusun oleh guru dengan cara sistemik sesuai dengan karakteristik metode *role playing* (bermain peran).

Tujuan dari Metode Pembelajaran dengan Teknik Role Playing

Sama halnya dengan metode-metode pembelajaran dengan teknik yang lain, metode *role playing* atau bermain peran, juga memiliki tujuan. Tujuan dari metode *role playing* atau bermain peran, yaitu mengajarkan tentang empati pada siswa (Ismail, 1998). Siswa diajak untuk mengalami dunia dengan cara melihat dari sudut pandang orang lain. Siswa diminta untuk membayangkan dirinya di posisi orang lain agar bisa menyelami perasaan dan sikap yang ditunjukkan oleh orang lain, memahami dan peduli terhadap tujuan dan perjuangan dari orang lain, dan mencoba untuk berperan yang tidak biasa. Dalam artian memainkan peran orang lain yang mungkin dapat berbeda dengan karakteristik yang ada dalam dirinya.

Hasil Belajar Bahasa Inggris

Menurut Sumadi Suryabrata (1980:8) belajar adalah rangkaian suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa perubahan pengetahuan atau kemahiran yang sifatnya permanent.

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang merupakan hasil dari pengalaman dan latihan (Oemar Hamalik, 1983:21) belajar adalah informasi tentang pengetahuan, sikap perilaku serta ketrampilan yang dicapai oleh siswa setelah berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran selama rentang waktu tertentu. Menurut Bobi de Porter dan Mike Hernachi (2001:111) belajar adalah kombinasi dari bagaimana menyerap, lalu mengatur dan mengolah informasi (bahan ajar). Ada tiga bentuk modalitas belajar yaitu visual, auditorial dan kinestetik dan empat dominasi otak yaitu sequensial abstrak. Belajar itu senantiasa merupakan perubahan (change) tingkah laku (behavior) atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan seperti membaca, mengamati, menulis, meniru, dan lain sebagainya. Dalam pengertian luas, belajar



dapat diartikan sebagai kegiatan psiko fisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya, dalam arti sempit belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.

METODE PENELITIAN

Subyek Penelitian

Subyek perbaikan adalah siswa-siswi kelas X MIPA-1 SMAN 4 Kota Bima dengan jumlah siswa 30 terdiri dari 14 orang laki-laki dan 16 orang perempuan. Adapun karakteristik siswa rata-rata memiliki intake, kemampuan akademik yang sedang. Kreativitas dan motivasi belajar siswa rata-rata sedang.

Faktor Yang diteliti. Adapun faktor-faktor yang akan diteliti adalah:

- a. Hasil belajar siswa, sejauh mana hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Inggris materi *Extended* di Kelas X MIPA-1 SMAN 4 Kota Bima tahun pelajaran 2020/2021.
- b. Minat belajar siswa, sejauh mana minat belajar pada pembelajaran Bahasa Inggris materi *Extended* di Kelas X MIPA-1 SMAN 4 Kota Bima tahun pelajaran 2020/2021.
- c. Kinerja guru, diteliti sejauh mana ketuntasan guru dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan instrument yang telah ditetapkan yakni menggunakan APKG II, pelaksanaan pembelajaran.

Tempat Penelitian

Penelitian Perbaikan Pembelajaran ini dilakukan di Kelas X MIPA-1 SMAN 4 Kota Bima.

Waktu Penelitian

Perbaikan dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus. Siklus I dari tanggal 10 Oktober 2020 sampai dengan 23 Oktober 2020 dan siklus II dilaksanakan tanggal 26 Oktober 2020 sampai dengan 18 November 2020.

Pihak yang Membantu

Adapun pihak-pihak yang membantu dalam penelitian ini adalah:

- a) Kepala SMAN 4 Kota Bima
- b) Supervisor 2, guru senior di SMAN 4 Kota Bima
- c) Guru teman sejawat, sebagai observer dalam pelaksanaan penelitian
- d) Siswa SMAN 4 Kota Bima Kabupaten Bima

Desain Prosedur Perbaikan Pembelajaran

- a. Data dan Cara Pengambilannya
 - 1) Sumber data : sumber data perbaikan ini adalah seluruh siswa kelas X MIPA-1 SMAN 4 Kota Bima.
 - 2) Jenis data :
 - a) Data kualitatif terdiri dari:
 - (1) Teacher's note (Rancangan Pembelajaran)
 - (2) Data hasil observasi pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa.
 - (3) Jurnal tim peneliti

- b) Data Kuantitatif
 - (1) Nilai pos tes
 - (2) Nilai kinerja guru
- 3) Teknik Pengambilan data
 - (a) Data kualitatif diambil dari teacher's note (rencana pembelajaran) yang dibuat peneliti.
 - (b) Data tentang refleksi diri diambil dari jurnal yang dibuat oleh peneliti.
 - (c) Data kuantitatif diambil dari skor nilai tes siswa.
- b. Indikator Kinerja
 - 1. Hasil belajar siswa, rata-rata nilai post test, dalam bentuk penilaian praktik, unjuk kerja untuk pada pembelajaran Bahasa Inggris ≥ 70 .
 - 2. Prosentase ketuntasan belajar siswa $\geq 75\%$
 - 3. Skor Kinerja Guru dalam APKG I, untuk perencanaan pembelajaran ≥ 90.50 .
 - 4. Skor Kinerja Guru dalam APKG II, untuk pelaksanaan pembelajaran ≥ 90.00 .
 - 5. Instrumen Perbaikan
 - a) Instrumen perbaikan berupa performance test, unjuk kerja, praktik.
 - b) Lembar observasi kinerja guru.

Deskripsi Per-siklus/Desain Perbaikan

a. Siklus Perbaikan

Siklus perbaikan dilaksanakan dalam *dua siklus*. siklus. Tiap siklus terdiri dari 4 (empat) tahapan utama yakni: perencanaan; penerapan tindakan; observasi dan refleksi. Hasil refleksi akan menentukan apakah PTK dalam siklus tersebut berhasil atau belum berhasil. Jika belum berhasil maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

b. Rincian Prosedur Perbaikan

1) Siklus Pertama

a) Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini kegiatan pokok yang dilakukan adalah:

- 1. Menyusun jadwal perbaikan
- 2. Menyiapkan instrument pengamatan perbaikan
- 3. Menyusun Rencana Pembelajaran (RPP)
- 4. Mempersiapkan materi pembelajaran

b) Penerapan Tindakan

Melaksanakan Pembelajaran dengan mengacu pada penataan Skenario Pembelajaran.

c) Observasi

Dalam observasi ini peneliti mengobservasi seluruh rangkaian kegiatan proses pembelajaran apakah dapat berjalan seperti yang direncanakan atau tidak. Di sini peneliti dan observer melakukan pencatatan item-item kegiatan yang secara signifikan mempengaruhi proses pembelajaran, baik yang berpengaruh positif maupun negative. Obyek observasi meliputi aktivitas guru, siswa, serta efektivitas media yang digunakan. Observer juga menggunakan lembar observasi dengan mengisi item-item butir observasi yang telah dipersiapkan.



Dalam observasi ini akan menentukan ketercapaian indikator-indikator utama yang menjadi tolok ukur keberhasilan perbaikan ini khususnya kemampuan *speaking* (berbicara) kemampuan guru dalam melaksanakan dan menyelesaikan Rencana Pembelajaran (RPP) dengan Langkah pembelajaran Bahasa Inggris.

d) Refleksi

Dengan menganalisa hasil observasi maka dilakukan refleksi, merenungkan kembali apa yang telah peneliti lakukan. Kegiatan refleksi ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui dan menyimpulkan Langkah-Langkah manakah yang dapat berjalan seperti yang direncanakan.
2. Mengetahui dan menyimpulkan Langkah-Langkah manakah yang tidak dapat berjalan seperti yang direncanakan.
3. Mengetahui dan menyimpulkan indikator manakah yang sudah tercapai dan indikator mana yang belum tercapai.
4. Yang paling penting adalah menentukan perbaikan pembelajaran pada siklus selanjutnya (siklus kedua). Perbaikan ini dapat mencakup aspek-aspek:
 - a. Pengelolaan kelas
 - b. Penataan skenario pembelajaran
 - c. Desain tes
 - d. Desain media pembelajaran
 - e. Dan temuan-temuan lainnya.

2. Siklus Kedua

Kegiatan pada siklus kedua merupakan rangkaian kegiatan yang tidak terpisahkan dengan kegiatan siklus pertama. Langkah-Langkah kegiatan siklus kedua tidak jauh berbeda dengan siklus pertama. Disini Langkah-Langkah direncanakan dan dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi Penerapan tindakan siklus pertama.

Langkah-Langkah utama tersebut adalah:

- a. Perencanaan
- b. Penerapan tindakan
- c. Observasi dan
- d. Refleksi

Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data kualitatif diambil melalui dokumentasi dan penilaian unjuk kerja, praktik *speaking* (berbicara). Sedangkan pengumpulan data kuantitatif diambil praktik *speaking* (berbicara). Penjelasan tehnik pengumpulan data sebagai berikut:

a) Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan lapangan,transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti ,notulen rapat, agenda, dan sebagainya (Arikunto. 2002:206).

Studi dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang di peroleh dalam observasi. Dokumen yang di gunakan dalam penelitian ini berupa LKS dan daftar nilai siswa.

b) Tes



Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto. 2002: 127). Tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau hasil belajar. Tes diberikan kepada siswa untuk mengetahui kemampuan keterampilan siswa dalam *speaking* (berbicara). Tes ini dikerjakan siswa secara individual setelah mempelajari suatu materi. Penilaian keterampilan siswa dalam *speaking* (berbicara) ini dilaksanakan pada saat proses pembelajaran melalui LKS dan unjuk kerja *speaking* (berbicara) akhir pembelajaran pada siklus I, siklus II.

Teknik Analisis Data

Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi pengolahan metode pembelajaran diskusi, observasi aktivitas siswa dan guru, dan tes formatif.

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran.

Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu:

a) Hasil Belajar

Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di Kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata tes formatif dapat dirumuskan: Rata-rata Nilai Siswa

$$\text{Rata} = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan $\sum x$ = Jumlah Nilai Siswa
 $\sum n$ = Jumlah Siswa

b) Ketuntasan belajar

Ketuntasan belajar siswa dinyatakan tuntas belajar bila telah mencapai hasil/ nilai sesuai KKM 70. Dinyatakan tuntas belajar bila di Kelas tersebut telah mencapai 75% dari KKM.

Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) belajar yang dikelompokkan kedalam 2 kategori yaitu tuntas dan tidak tuntas sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Minimal Belajar

Kriteria ketuntasan	Kualifikasi
≥ 70	Tuntas
< 70	Tidak Tuntas

(Depdikbud. 2007: 11)



Data kualitatif, dianalisis dengan dilakukan proses koding untuk mengorganisir data. Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan tabel kriteria penilaian kualitatif yang dikelompokkan dalam empat kategori, yaitu baik sekali, baik, cukup, kurang, kurang sekali.

c) Kinerja Guru

Kinerja guru diperoleh dari pensekoran keterlaksanaan 21 langkah dalam RPP yang dilakukan oleh guru yang dimana tiap Langkah diberikan skor 1-4. Skor maksimal 88, yang selanjutnya dikonversi dalam %. Kinerja guru dinyatakan berhasil apabila capaian guru dalam melaksanakan RPP minimal 90%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Hasil Perbaikan

a. Perencanaan

RPP yang telah disusun sebelumnya karena tidak menggunakan metode *role playing* (bermain peran) tetapi telah mengacu pada RPP Kurikulum 2013 khususnya Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses. Dalam Standar Proses menyebutkan setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. RPP disusun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan kali pertemuan atau lebih.

Modifikasi RPP difokuskan pada peningkatan aktivitas berkaitan dengan keterampilan *speaking* (berbicara), sedangkan pada Langkah-Langkah yang lain sebagai penunjang keterampilan berbicara tetap dipertahankan atau dimodifikasi seperlunya. Pada RPP sebelumnya tidak menggunakan media dan LKS (*Task*) yang sistematis, dalam RPP Siklus I dan II disusun *Taks* secara sistematis dan bergradasi: *Taks 1*, *Task 2*, *Taks 3* bergradasi dari yang sederhana ke yang kompleks dari yang tingkatannya mudah ke tingkatan yang lebih sulit dengan tetap memperhatikan berbasis pendekatan saintifik. Langkah ini direncanakan secara bertahap sehingga dan hati-hati sehingga metode *role playing* (bermain peran) benar-benar cermat, sistematis dan terukur.

Dengan perencanaan yang matang RPP yang memuat Langkah-Langkah pembelajaran metode *role playing* (bermain peran) dapat tersusun dengan baik.

b. Penerapan Tindakan

Adapun dalam pelaksanaan tindakan mengacu RPP yang telah disusun dapat dideskripsikan sebagai berikut:

I. Pendahuluan

1. Guru mengecek pemahaman siswa tentang arti kosakata yang ada dalam kotak. Mendaur ulang (*recycle*) kosakata baru yang berkaitan dengan materi tentang jati diri (*talking about*

Catatan Keterlaksanaan

Langkah 1: terdapat beberapa siswa yang belum memahami secara tepat kosa kata yang dimaksud. Guru belum optimal melakukan pengecekan pemahaman kosa kata



self)

2. Guru meminta siswa untuk mengerjakan latihan penggunaan kosakata dalam kalimat, memberi kesempatan kepada siswa untuk menggunakannya dalam kalimat lain tentang jati diri (*talking about self*).

II. Kegiatan Inti

3. Role Playing

Guru memberikan penjelasan pada siswa tentang kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai melalui kegiatan pembelajaran *role playing*.

4. Kemudian, guru memanggil siswa yang telah ditunjuk untuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan oleh guru tentang jati diri (*talking about self*)
5. Masing-masing siswa berada dalam kelompoknya, kemudian siswa tersebut melakukan pengamatan pada siswa yang sedang memperagakan skenarionya.
6. Guru bertanya jawab dengan siswa untuk menjelaskan apa yang dimaksud dengan pronoun dan apa gunanya.
Dari jawaban siswa guru membimbing siswa menyimpulkan bahwa tentang jati diri (*talking about self*) banyak digunakan pronoun, atau kata yang menggantikan noun untuk menghindari pengulangan yang tidak perlu yang membuat kalimat menjadi tidak bagus.
7. Pada langkah terakhir ini, guru memberikan kesimpulan dari kegiatan *role playing* tentang jati diri (*talking about self*) yang dilakukan bersama siswa. Kesimpulan yang diberikan guru bersifat umum.

III. Kegiatan Penutup

pada seluruh siswa, masih terfokus pada siswa yang pintar.

Langkah 2: masih terdapat beberapa siswa yang belum tepat penggunaan kosakata dalam kalimat.

Guru belum optimal melakukan pengecekan pemahaman kosa kata pada seluruh siswa, masih terfokus pada siswa yang pintar.

Langkah 3: dapat dilaksanakan dengan baik.

Langkah 4: Terdapat beberapa siswa yang tidak dapat menyelesaikan tugas.

Guru perlu lebih cermat memonitor siswa.

Langkah 5: dapat berjalan sesuai yang direncanakan. Guru perlu lebih cermat memonitor siswa.

Langkah 6: dalam tanya jawab didominasi beberapa siswa yang cerdas, sementara siswa terlambat menjawab pertanyaan tidak diberi kesempatan oleh guru..

Langkah 7: langkah 7 dapat berjalan dengan baik

- | | |
|---|---|
| 8. Membuat resume (<i>creativity</i>) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi, struktur tentang jati diri (<i>talking about self</i>) yang baru dilakukan. | Langkah 8: dapat berjalan dengan baik |
| 9. Mengagendakan pekerjaan rumah untuk materi pelajaran tentang jati diri (<i>talking about self</i>) yang baru diselesaikan. | Langkah 9: dapat berjalan dengan baik |
| 10. Mengagendakan materi atau tugas portofolio yang harus mempelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah. | Langkah 10: dapat berjalan dengan baik |
| 11. Menutup kegiatan pembelajaran dengan do'a | Langkah 11: dapat berjalan dengan baik |

Pada siklus I secara umum proses penerapan metode *role playing* dapat berjalan dengan baik, akan tetapi masih terdapat langkah-langkah kunci yang belum terlaksana sesuai dengan RPP.

Hasil belajar dari hasil pos tes individual dan kinerja guru siklus I dilanjutkan data hasil belajar dan kinerja guru siklus II sebagai berikut:

Pada siklus I secara umum proses penerapan metode *role playing* dapat berjalan dengan baik, akan tetapi masih terdapat langkah-langkah kunci yang belum terlaksana sesuai dengan RPP.

Hasil belajar dari hasil pos tes individual dan kinerja guru siklus I dilanjutkan data hasil belajar dan kinerja guru siklus II sebagai berikut:

Tabel 2. Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Siklus	Nilai Rata-Rata	Porsentase Ketuntasan
Pra Siklus	60,00	65,00 %
Siklus I	65,65	67,85 %
Siklus II	72,00	80,00 %

Tabel 3. Nilai Kinerja Guru Siklus I dan Siklus II

Siklus	APKG I (Perencanaan Pembelajaran)	APKG II (Pelaksanaan Pembelajaran)
Pra Siklus	90,00	89,00
Siklus I	90,15%	89,55
Siklus II	91,00	91,10

c. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan oleh *observer* mengamati jalannya proses pembelajaran. Dalam observasi ini *observer* menggunakan lembar observasi dimana dalam format lembar observasi mengacu pada instrumen penilaian APKG II untuk pelaksanaan pembelajaran. Kompetensi guru dalam pelaksanaan pembelajaran

diberikan skor dengan rentangan 1-4 per deskriptor langkah pembelajaran dan selanjutnya di cari rata-ratanya dan dikonversi dalam %.

Pembahasan Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Pembahasan siklus I

a. Hasil belajar

Hasil pos tes siklus I diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa rata-rata 65,65. Meskipun nilai rata-rata ini telah mengalami peningkatan dibanding sebelum diadakan perbaikan (+5,65), tetapi nilai ini belum memenuhi indikator kinerja yang ditetapkan yakni rata-rata ≥ 70 . Persentase ketuntasan 67,85%, Persentase ini masih dibawah indikator kinerja yakni $\geq 75\%$. Dari sisi hasil belajar siklus I (pertama) belum berhasil.

b. Kinerja Guru

Skor kinerja guru kompetensi guru dalam perencanaan pembelajaran APKG I pada siklus I 90,15 %. Mengalami peningkatan dibanding prasiklus (+0,15%) dan skor kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran APKG II 89,55. Meskipun nilai ini mengalami peningkatan (+0,55) tetapi nilai ini masih dibawah indikator yang ditetapkan yakni APKG I $\geq 90,50\%$, dan APKG II $\geq 90,00$. Dengan demikian dari segi siklus I belum berhasil.

c. Refleksi

RPP telah siklus I sudah cukup baik, tidak perlu perbaikan Yang perlu perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran di Kelas khususnya pada langkah:

Catatan Keterlaksanaan

1. Seluruh siswa telah memahami secara tepat kosa kata yang dimaksud. Guru telah melakukan apengecekan pemahaman kosa kata pada seluruh siswa, bukan hanya terfokus pada siswa yang pintar.
2. Seluruh siswa yang dapat menyelesaikan tugas. Guru lebih cermat memonitor siswa dalam menyelesaikan tugas dengan baik .
3. Dalam tanya jawab tidak didominasi beberapa siswa yang cerdas. Guru memberikan kesempatan pada seluruh siswa.
4. Terdapat beberapa pasangan yang tidak dapat bertanya, dan terdapat beberapa pasangan yang tidak tahu harus menjawab apa.
5. Guru perlu lebih intensif dalam memberikan perintah dan contoh sehingga seluruh siswa tepat dalam melakukan aktivitas pembelajaran.
6. Beberapa siswa cerdas dapat aktif bertanya jawab dengan guru dengan jawaban yang tepat. Siswa lain termotivasi lebih aktif. Guru lebih efektif dalam memonitor aktivitas siswa.

Seluruh Langkah yang harus diperbaiki telah dilaksanakan dengan baik yang telah ditetapkan sesuai RPP siklus II yang direncanakan.

Pembahasan Siklus Kedua (II)

a. Hasil perbaikan

- 1) Perencanaan

Perencanaan siklus II dilakukan perbaikan pada Langkah-Langkah dalam kegiatan inti menyesuaikan dengan hasil refleksi siklus I. RPP tidak banyak mengalami perubahan yang substansial.

2) Penerapan Tindakan

Belum tercapainya indikator kinerja dikarenakan Langkah-Langkah kegiatan inti belum seluruhnya berjalan seperti yang direncanakan. Adapun pelaksanaan pembelajaran siklus II, mempertahankan dan meningkatkan pelaksanaan pembelajaran siklus I yang sudah berjalan dengan baik sebanyak: 11 langkah pembelajaran yang berjalan sesuai RPP, sememntara 10 langkah belum optimal seperti yang direncanakan. Adapun langkah-langkah pembelajaran yang masih belum optimal adalah:

Catatan Keterlaksanaan

1. Seluruh siswa telah memahami secara tepat kosa kata yang dimaksud. Guru telah melakukan apengecekan pemahaman kosa kata pada seluruh siswa, bukan hanya terfokus pada siswa yang pintar.
2. Seluruh siswa yang dapat menyelesaikan tugas. Guru lebih cermat memonitor siswa dalam menyelesaikan tugas dengan baik .
3. Dalam tanya jawab tidak didominasi beberapa siswa yang cerdas. Guru memberikan kesempatan pada seluruh siswa.
4. Terdapat beberapa pasangan yang tidak dapat bertanya, dan terdapat beberapa pasangan yang tidak tahu harus menjawab apa.
5. Guru perlu lebih intensif dalam memberikan perintah dan contoh sehingga seluruh siswa tepat dalam melakukan aktivitas pembelajaran.
6. Beberapa siswa cerdas dapat aktif bertanya jawab dengan guru dengan jawaban yang tepat. Siswa lain termotivasi lebih aktif. Guru lebih efektif dalam memonitor aktivitas siswa.

Seluruh Langkah yang harus diperbaiki telah dilaksanakan dengan baik yang telah ditetapkan sesuai RPP siklus II yang direncanakan.

3) Observasi

Dalam kegiatan ini Langkah-Langkah tidak jauh berbeda dengan yang dilaksanakan pada siklus I. Untuk hasil belajar menggunakan rubrik penilaian, guna mengetahui hasil belajar siswa dari hasil penilaian menggunakan metode *role playing*. Observer menggunakan lembar observasi kinerja guru untuk mengamati seluruh pelaksanaan proses pembelajaran.

a) Hasil belajar

Hasil pos tes siklus II diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa rata-rata 72,00. Nilai rata-rata ini telah mengalami peningkatan dibanding sebelum diadakan perbaikan (+6,35). Persentase ketuntasan 80,00%, mengalami peningkatan (+12,15%). Persentase ini telah memenuhi indikator kinerja yakni $\geq 75\%$. Dengan demikian pada siklus II ini telah berhasil mencapai indikator yang ditetapkan yakni rata-rata ≥ 70 dan persentase ketuntasan $\geq 75\%$. Dari sisi hasil belajar siklus II (kedua) telah berhasil.

b) Kinerja guru

Skor ketuntasan guru kompetensi guru dalam melaksanakan Rencana Pembelajaran APKG I dengan prosentase ketuntasan 91,00%. Dibanding siklus I mengalami peningkatan (+0,85%) dan skor kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran APKG II dengan prosentase ketuntasan 91,10 mengalami



peningkatan dibanding siklus I (+1,55). Dengan perbaikan proses pembelajaran berhasil memenuhi indikator kinerja yang ditetapkan yakni ketuntasan guru dalam menyusun RPP APKG I $\geq 90,50\%$, dan APKG II $\geq 90,00$.

c) Refleksi

Penggunaan Metode *role playing* secara signifikan berpengaruh pada proses maupun hasil penilaian pembelajaran yang lebih komprehensif. Keberhasilan ditunjukkan dengan peningkatan aktivitas, kreativitas dan motivasi belajar, kerjasama sinergi antar siswa dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Sebagaimana dikemukakan Santoso, penggunaan metode *role playing* atau bermain peran, memiliki beberapa kelebihan, yaitu sebagai berikut (Santoso, 2010):

1. Permainan yang diperankan sendiri, membantu dalam memahami masalah-masalah yang sedang dihadapi.
2. Bagi peserta yang memainkan peran sebagai orang lain, maka peserta tersebut dapat menempatkan dirinya sendiri seperti watak dari karakter yang dimainkan itu.
3. Mampu merasakan perasaan yang dialami oleh orang lain. Hal tersebut mampu menumbuhkan sikap saling memperhatikan orang lain.

Penggunaan Metode *role playing*, yang peneliti lakukan, dengan perencanaan yang matang pelaksanaan pembelajaran yang konsisten berhasil mencapai indikator kinerja yang ditetapkan. Dengan demikian penelitian perbaikan pembelajaran Bahasa Inggris materi *Extended* dinyatakan berhasil pada siklus II dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus III.

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah: 1) Penerapan metode *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan hasil belajar berbicara (*speaking*) siswa pada materi *tentang jati diri (talking about self)* di Kelas X MIPA-1 semester I SMAN 4 Kota Bima Tahun Pelajaran 2020/2021; dan 2) Penerapan metode *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan kinerja guru dalam pembelajaran berbicara (*speaking*) siswa pada materi *tentang jati diri (talking about self)* di Kelas X MIPA-1 semester I SMAN 4 Kota Bima Tahun Pelajaran 2020/2021.

Beberapa saran dan tindak lanjut dari hasil penelitian ini adalah: 1) Kepada guru disarankan untuk menggunakan metode *role playing* agar pembelajaran mencapai hasil yang optimal pada keterampilan berbicara (*speaking*) siswa materi *tentang jati diri (talking about self)* di Kelas X, maupun materi yang lainnya yang relevan; 2) Kepada guru disarankan untuk mengembangkan menggunakan metode *role playing* untuk materi pembelajaran yang lain baik pada pembelajaran Bahasa Inggris maupun mata pelajaran lainnya dengan adaptasi dan kreasi masing-masing guru; 3) Kepada sekolah, instansi terkait disarankan untuk dapat menyediakan fasilitas penunjang proses pembelajaran dan pengembangan pembelajaran saintifik untuk menunjang efektivitas pelaksanaan Kurikulum 2013 baik pada perencanaan, pelaksanaan maupun penilaian pembelajaran, khususnya pada penerapan penilaian praktik, unjuk kerja.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Munawar Sholeh. (2005). Psikologi Perkembangan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsjad, Mairid G dan Mukti U.S. (1988). *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Andri Wicaksono, dkk. (2016). Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu Catatan Singkat. Jakarta: Garudhawac
- Agus Santoso. (2010). Studi Deskriptif Effect Size Penelitian-Penelitian Di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma. Jurnal Penelitian. 14(I). Hlm. 1-17.
- Amiruddin, M., & Jannah, U. R. (2021). Pelatihan Bahasa Inggris Bagi Anak Usia Dini di Daerah Terpencil Kecamatan Pademawu Pamekasan. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 18-22.
- DePorter, Bobbi & Mike Hernacki. (2001). Quantum Learning. Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. Bandung : Penerbit Kaifa.
- Desmita. (2010). Psikologi Perkembangan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dubin, F. dan Olshtain, E. (1986). Course Design: Developing Programs and Material for Language Learning. Cambridge: Cambridge University Press, Illinois University.
- Fatmawati, S. (2015). *Desain Laboratorium Skala Mini untuk Pembelajaran Sains Terpadu*. Yogyakarta: Deepublish.
- Guntur Tarigan, Henry. (1986). Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Angkasa Bandung.
- Hamalik, Umar. (1983). Metodologi Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar. Jakarta: Tarsito.
- I.G.A.K. Wardani. (2020). *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Jakarta: Universitas Terbuka KTSP SD/MI 2019.
- Iskandar, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Report Text Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi di Kelas IX. A SMP Negeri 1 Sape Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 123-140.
- Ismail, A. (1998). *Ajarlah Mereka Melakukan: Kumpulan Karangan Seputar Pendidikan Agama Kristen*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Kartini, T. (2007). Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, (8).
- Kemendikbud. (2013). Permedikbud Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan. (2010). Pedoman Pelaksanaan Penilaian Kinerja Guru (PK Guru). Jakarta. www.bermutuprofesi.org.



- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Nursalam, dan Efendi, F. (2008). *Pendidikan dalam Keperawatan*. Surabaya: Salemba Medika.
- Nunan, David. (1991). *Research Methods in Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Nunan, David. (1989). *Designing Task for the Communicative Classroom*. Cambridge: Cambridge University. Press.
- Perdana, P. (2010). *Biru Indigo*. Jakarta: Voila.
- Padmono. (2010). Kelebihan Kekurangan Manfaat dan Penerapan PTK Seri PTK 15. [Online]. Tersedia: <http://m.kompasiana.com/post/edukasi/2010/10/09/Kelebihan-kekurangan-manfaat-dan-penerapan-PTK-seri-PTK-15/>. [12 Maret 2013].
- Richards-Amato, P. (2003). *Making it Happen: From Interactive to Participatory Language Teaching*. New York: Pearson Education, Inc.
- Richards, Jack C. (2008). *Teaching Listening and Speaking From Theory to Practice*. London: Cambridge University Press
- Rogers, E. M (Ed). (1989). *Komunikasi dan Pembangunan: Perspektif Kritis*. Jakarta. LP3S.
- Richards, J. C. dan Renandya, W. A. (2002). *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practices*. New York: Cambridge University Press.
- Santoso, B. (2010). *Skema dan Mekanisme Pelatihan: Panduan Penyelenggaraan Pelatihan*. Jakarta: Yayasan Terumbu Karang Indonesia (TERANG).
- Suryabrata Sumadi, Psikologi Pendidikan, (Jakarta : Rajawali, 1980)
- Sriyanti, I. (2009). M-Learning: Alternatif Media Pembelajaran di LPTK. Makalah Seminar nasional Pendidikan. Palembang: FKIP Unsri.
- Slameto, (1991). *Proses Belajar Mengajar Dalam Sistem Kredit Semester (SKS)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Santrock, J. W. (1998). *Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Tangdilintin, P. (2008). *Pembinaan Generasi Muda*. Yogyakarta: kanisius.
- Tarigan, H. Guntur. (1990). *Prinsip-prinsip Dasar Metode Riset Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. (1981). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Djago. (1995). *Materi Pokok Pendidikan Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Thornbury, Scott dan Diana Slade. (2006). *Conversation: From Description to Pedagogy*. Cambridge University Press
- Yalden, Janice. (1987). *Principles of Course Design for Language Teaching*.

- Widiati Utami, dkk. (2017). *Buku Guru Bahasa Inggris Kelas X*. Jakarta: Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kusumah, Wijaya dan Dwitagama, Dedi. (2009). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Indeks Permata Puri Media.
- Kusumah, Wijaya dan Dwitagama, Dedi. (2003). *Practical English Language Teaching*. New York: Mc.Graw-Hill Companies.

