

# UPAYA PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR DAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS PADA MATERI *GOOD LUCK* SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 MEUREUBO TAHUN AJARAN 2022/2023

Hendra Ningsih

SMP Negeri 2 Meureubo

[Hendraningsih11@gmail.com](mailto:Hendraningsih11@gmail.com)

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Keterampilan Proses dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Materi *good luck* siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Meureubo Tahun Ajaran 2022/2023. Model yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah model *Cooperative Script*. Subyek penelitian tindakan kelas VIII SMP Negeri 2 Meureubo Tahun Ajaran 2022/2023. Jumlah siswa adalah 22 siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam kurun waktu 3 bulan yaitu dari bulan Agustus 2022 sampai dengan Oktober 2022 pada semester ganjil. Metodologi penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas terdiri dari dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Pada setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Prosedur penelitian terdiri dari pra penelitian, perencanaan siklus satu, pelaksanaan tindakan siklus satu, pengamatan siklus satu, refleksi siklus satu, perencanaan siklus dua, pelaksanaan tindakan siklus dua, pengamatan siklus dua dan refleksi siklus dua. Teknik pengumpulan data yaitu mengumpulkan nilai tes yang dilaksanakan pada setiap akhir pembelajaran pada setiap siklus dengan menggunakan instrument soal (testertulis). Data dianalisis dengan cara statistik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa 11 atau presentase 65.38% dan meningkat pada siklus II menjadi 15 atau presentase 80.76%, untuk data ketuntasan belajar siswa 62.90 % dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 65.38%, hal ini telah melebihi standar yang didasarkan criteria ketuntasan minimal yakni 80.76%. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus I baru mencapai rata-rata 73.60 meningkat rata-rata pada siklus II menjadi 82.50 atau telah mencapai tingkat ketuntasan belajar yang ditetapkan oleh sekolah yakni 75%. Penerapan Model *Role Playing* dapat Keterampilan proses Dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Materi *good luck* siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Meureubo Tahun Ajaran 2022/2023.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, Keterampilan Proses, Model, *Role Playing*, Bahasa Inggris, *Good Luck*.

## PENDAHULUAN

Siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Meureubo Tahun Ajaran 2022/2023 memiliki kemampuan yang rendah dalam pelajaran menulis berbahasa Inggris. Kemampuan yang rendah ini disebabkan oleh siswa kurang paham ketika diberikan tugas menulis. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya kertas kosong dalam waktu yang lama ketika siswa diberikan sebuah tugas, kekurangan ide dan lainnya karena tidak adanya stimulus yang diberikan sehingga siswa mengalihkan kegiatan mereka dengan bermain handphone, makan di kelas, serta mengobrol dengan temannya. Model *Role Playing* digunakan dalam upaya memberikan stimulus kepada siswa agar daya nalar siswa tentang suatu peristiwa lebih terarah yang dapat untuk memunculkan respons berupa ide-ide yang dituangkan ke dalam bentuk tulisan. Pemilihan recount text sebagai bahan penelitian ini mengacu pada kurikulum, silabus, dan RPP pada sekolah ini karena *good luck* diajarkan dalam mata pelajaran bahasa Inggris pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Meureubo Tahun Ajaran 2022/2023.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti ingin menerapkan sebuah model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa menjadi lebih baik, sehingga hasil belajar yang diperoleh juga mengalami peningkatan menjadi lebih baik. Model *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang membuat para siswa lebih mampu bergabung dalam pelajaran dan lebih mampu dalam diskusi, sehingga

keterampilan Berpikir siswa di dalam menjadi lebih aktif dan hasil belajar pun dapat meningkat. Dari pemaparan diatas penulis mengangkat judul “Upaya Penerapan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Materi *good luck* Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Meureubo Tahun Ajaran 2022/2023” Diharapkan melalui penelitian ini bisa meningkatkan hasil belajar dan penguasaan kemampuan belajar siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas berasal dari istilah bahasa Inggris Classroom Action Research, yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian dikelas tersebut. Penelitian tindakan kelas adalah suatu rangkaian langkah yang terdiri beberapa tahap, yakni perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Meureubo Tahun Ajaran 2022/2023. Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Meureubo Tahun Ajaran 2022/2023. Jumlah siswa adalah 22 siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam kurun waktu 3 bulan yaitu dari bulan Agustus 2022 sampai dengan Oktober 2023 pada semester ganjil.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Selama ini proses pembelajaran Bahasa Inggris pada materi *good luck* masih bersifat konvensional pada sekolah SMP Negeri 2 Meureubo Kabupaten Aceh Barat. Hambatan yang selama ini dihadapi oleh siswa pada proses pembelajaran yang berlangsung secara konvensional adalah proses pembelajaran yang berlangsung secara konvensional tidak mampu meningkatkan ketertarikan siswa pada pelajaran Bahasa Inggris terutama pada materi *good luck*.

Pada penerapan metode secara konvensional, siswa terlihat kurang mampu dalam proses pembelajaran dan kurang memiliki respon yang positif terhadap materi yang sedang dipelajari. Rendahnya kemampuan belajar inilah yang mempengaruhi hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Meureubo menjadi rendah pula. Sebelum melakukan penelitian, guru memberikan pre tes kepada siswa. Pre test ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajarsiswa sebelum Penerapan Model *Role Playing* dalam pembelajaran.

Hasil pre test siswa yang dilakukan pada saat pra penelitian pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Meureubo Kabupaten Aceh Barat memperoleh persentase ketuntasan belajar sebesar 35.61 %. Nilai terendah pada pre test adalah 50 dan nilai tertinggi adalah 75. Nilai rata-rata pada pre test adalah 60.17. Setelah melakukan pre test, maka peneliti akan melanjutkan penelitian pada siklus I di kelas VIII SMP Negeri 2 Meureubo.

### **Siklus I**

Siswa yang terampil dalam memperhatikan penjelasan guru sebanyak 17 orang siswa dan siswa yang tidak terampil adalah sebanyak 5 siswa. Siswa menjalankan perannya pada Penerapan Model *Role Playing* adalah sebanyak 10 siswa dan yang tidak mampu adalah sebanyak 12 siswa. Siswa mampu dalam bertukar peran sebanyak 15 siswa dan yang tidak mampu adalah 7 siswa. Siswa memiliki keberanian untuk bertanya dan menjawab pertanyaan sebanyak 17 siswa dan yang tidak mampu adalah 5

siswa. Siswa mampu mengerjakan soal secara individu ada sebanyak 13 dan yang tidak mampu adalah sebanyak 9 siswa. Siswa mengikuti pembelajaran dengan terampil dan tertib sebanyak 17 yang tidak terampil adalah 5 siswa. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, rata-rata Keterampilan Berpikir siswa dalam proses pembelajaran adalah sebesar 67.76% dan telah mencapai indikator siklus I yang telah ditetapkan oleh guru.

## **Siklus II**

Dari 22 siswa terdapat 19 siswa yang sudah mencapai ketuntasan nilai klasikal dan 3 siswa lagi belum mencapai ketuntasan klasikal. Nilai tertinggi siswa yang diperoleh pada siklus II yaitu 95 dan nilai terendah adalah 65. Persentase ketuntasan siswa hasil belajar siswa pada Siklus II adalah sebesar 80.76 % dengan nilai rata-rata 82.50. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh pada Siklus II, maka peneliti mencukupkan penelitian sampai pada Siklus II, hal ini dilakukan karena siswa telah mencapai indikator ketuntasan yang diharapkan oleh guru.

Hasil pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II, terlihat adanya peningkatan Keterampilan Berpikir dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik setelah Penerapan Model *Role Playing*. Pada siklus II, siswa terlihat lebih memiliki keseriusan dalam memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Selain itu, siswa yang mengikuti pembelajaran melakukan dengan mampu dan tertib yang baik dan siswa terlihat telah mampu dalam melaksanakan perannya masing-masing pada Penerapan Model *Role Playing*. Pada siklus II semua siswa terlihat antusias dalam melakukan pembelajaran.

## **Pembahasan**

Penggunaan sebuah Penerapan Model *Role Playing* telah dilakukan pada 2 siklus dalam 4 kali pertemuan. Penggunaan Penerapan Model *Role Playing* ini terlihat sangat bermanfaat dalam meningkatkan Keterampilan Berpikir dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik lagi. Setelah Penerapan Model *Role Playing* Keterampilan Berpikir dan hasil belajar siswa terlihat menjadi lebih baik. Pemilihan Penerapan Model *Role Playing* merupakan salah satu hal yang memberikan peranan dalam proses pembelajaran. Selama ini proses pembelajaran Bahasa Inggris pada materi *good luck* masih bersifat konvensional. Pada penerapan metode secara konvensional, siswa terlihat kurang aktif dalam proses pembelajaran dan kurang memiliki respon yang baik terhadap materi yang sedang dipelajari. Rendahnya Keterampilan Berpikir siswa inilah yang mempengaruhi hasil belajar siswa kelas VIII menjadi rendah pula.

Peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Pada Siklus I, nilai terendah adalah 60 dan nilai tertinggi adalah 85. Pada Siklus II, nilai terendah adalah 65 dan nilai tertinggi adalah 95. Peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus menandakan bahwa Penerapan Model *Role Playing* telah memberikan pengaruh yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Secara keseluruhan, penerapan Penerapan Model *Role Playing* telah memberikan peningkatan hasil belajar pada siswa dan telah mencapai indikator ketuntasan hasil belajar siklus I dan siklus II yang ditetapkan oleh peneliti. Penerapan Model *Role Playing* telah meningkatkan Keterampilan Berpikir belajar siswa antar siklus terlihat bahwa adanya peningkatan kategori Keterampilan Berpikir siswa dalam proses pembelajaran dari siklus I ke siklus II. Hal ini menandakan bahwa Penerapan Model *Role Playing* telah memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan Keterampilan Berpikir siswa menjadi lebih baik. Secara keseluruhan

Penerapan Model *Role Playing* telah dapat meningkatkan Keterampilan Berpikir dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VIII menjadi lebih baik.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Keterampilan Dan Hasil Belajar Bahasa Inggris siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Meureubo Tahun Ajaran 2022/2023 dengan menggunakan Penerapan Model *Role Playing* menunjukkan hasil yang maksimal,
2. Penerapan Model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil dan Keterampilan belajar *Introduction* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Meureubo Tahun Ajaran 2022/2023.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan saran yang ingin disampaikan adalah:

1. Diharapkan kepada guru agar menggunakan model dalam proses pembelajaran yang dapat mengajak siswa untuk turut mampu dalam proses pembelajaran, sehingga suasana di dalam kelas tidak bersifat monoton dan tidak membosankan.
2. Perlu adanya pengarahan dari kepala sekolah kepada guru-guru bidang studi yang lain, untuk menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan Keterampilan dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anita, L. 2002. *Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Gramedia Widya Prasarana Indonesia.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2003 Tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Cemerlang.
- Hamalik, O. 2002. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat. 2008. *Bahasa Arab Kurikulum 2008 Madrasah Aliyah Kelas XII*. Semarang: Toha Putra.
- Mulyasa, E. 2006. *Implementasi Kurikulum*. 2004. Panduan Pembelajaran KBK. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nur Zaida. 2018. *Bright An English Kelas XI*. Jakarta, Erlangga.
- Sardiman, A. M. 2004. *Interaksi dan motivasi belajar-mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Arifin, 2006, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, Surabaya: Usaha Nasional.
- Thohirin, 2008. *Strategi Belajar Mengajar*, Surabaya: Citra Media Karya Anak Bangsa.
- Yamin, 2005, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wassid, Iskandar. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ahmad Asep hidayat. 2006. *Filsafat Bahasa Mengungkapkan Hakikat Bahasa, Makna, dan Tanda*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.