

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MENGUNAKAN STRATEGI *ROLE PLAY* DI KELAS IX DI SMP NEGERI 2 SIKUR

Lailan Fitriani, S.Pd

SMPN 2 Sikur Kabupaten Lombok Timur

Apandi83.ahmad@gmail.com

ABSTRACT

To improve students learning outcomes in English at SMPN 2 Sikuron material report text through cooperative learning strategy type jigsaw. The purpose of this study is to improve learning English in the third grade on material report text through cooperative learning strategy type jigsaw in SMPN 2 Sikur. The method of this research is action research in 2 cycles. The subject of this research is students third grade of level D in SMPN 2 Sikur amount 31 students. This research using technique test, questionnaire, and observation. The rank mark of this test is 1 – 100. Technique data analysis used is using technique calculate the average value of students learning outcomes, percentage of student mastery score, and percentage of students' completeness score. The results of this study indicate there is an increase learning outcomes by applying cooperative learning strategies type jigsaw with the following results. There is an increase in student learning outcomes, which in the pre test average student learning outcomes is 44,52 in the first cycle rise into 62,58 then in second cycle increase become 72,58. There are increase of student's mastery, in the initial test the number of students who complete only 16,13 % increased to 58,06% in cycle 2 and then increased again to 80,65 % in cycle 2. There is a decrease in the number of the students who are not complete, in the initial test the number of unfinished students reached 83,87 % in the first cycle to 41,54% and fall into 19,35 % in the cycle 2.

Keyword: *english learning outcomes, cooperative learning strategy type jigsaw*

ABSTRAK

Untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas IX Ddi SMPN 2 Sikur pada materi report text dengan strategi pembelajaran role play. Tujuan penelitian ini adalah untuk: meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa di Kelas IX D pada materi report text dengan menggunakan strategi pembelajaran *role play* di SMP Negeri 2 Sikur. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX D SMP Negeri 2 Sikur sebanyak 31siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data adalah menggunakan test, angket dan observasi. Rentang nilai untuk tes adalah 1-100. Teknik analisa data yang digunakan adalah menggunakan teknik penghitungan nilai rata rata hasil belajar siswa, persentase nilai ketuntasan siswa dan persentase nilai ketidak tuntasan siswa. Hasil Penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar dengan menerapkan strategi pembelajaran *Role play* dengan hasil sebagai berikut: (1) terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa, dimana pada tes awal rata-rata hasil belajar siswa adalah 44,52, pada siklus 1 meningkat menjadi 62,58 kemudian pada siklus 2 meningkat menjadi 72,58. Terjadi peningkatan jumlah siswa yang tuntas, pada tes awal jumlah siswa yang tuntas hanya 16,13%, meningkat menjadi 58,06% pada siklus 1 dan menjadi 80,65% pada siklus 2. Jumlah siswa yang tidak tuntas mengalami penurunan, dimana pada tes awal jumlah siswa yang tidak tuntas mencapai 83,87%, menurun pada siklus 1 menjadi 41,54%, kemudian menjadi 19,35% pada siklus 2.

Kata Kunci : hasil belajar bahasa inggris, strategi *role play*

PENDAHULUAN

Kurikulum Departemen Pendidikan Nasional, khususnya pada mata pelajaran bahasa Inggris menetapkan bahwa kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa Indonesia adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, serta mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya dengan menggunakan bahasa Inggris. Dengan demikian, fungsi bahasa Inggris sebagai alat untuk berkomunikasi diupayakan dalam rangka mengakses informasi untuk membina hubungan interpersonal, bertukar informasi serta menikmati estetika bahasa dalam budaya Inggris. Oleh karena itu, mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah secara umum memiliki tujuan sebagai berikut: (1) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris, baik dalam bentuk lisan atau tulis, yang meliputi kemampuan mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). (2) Menumbuhkan kesadaran tentang hakikat bahasa dan pentingnya bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa asing untuk menjadi alat utama belajar. (3) Mengembangkan pemahaman tentang saling keterkaitan antarbahasa dan budaya serta memperluas cakrawala budaya agar siswa memiliki wawasan lintas budaya dan dapat melibatkan diri dalam keragaman budaya.

Tercapainya hasil belajar yang baik oleh siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut saling berkaitan antara faktor yang satu dengan yang lain. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhinya hasil belajar siswa adalah: kompetensi guru, minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, prasarana pendukung, dan manajemen pengelolaan sekolah serta pengelolaan proses pembelajaran di kelas. Pendidik memiliki peran yang sangat sentral untuk mencapai tujuan pendidikan baik secara akademik maupun mental spritual. Untuk itu, seorang guru harus memiliki kompetensi yang memadai untuk menunjang tugas utama maupun tugas-tugas pendukung lainnya.

Kompetensi yang wajib dimiliki oleh seorang guru ada 4, yakni: (1) kompetensi pedagogik, (2) kompetensi profesional, dan (3) kompetensi kepribadian dan (4) kompetensi sosial. Di dalam kompetensi pedagogik, guru harus mampu: memahami

karakteristik peserta didik, memberi kesempatan yang sama kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran memahami karakteristik peserta didik, mengatur kelas untuk memberikan kesempatan yang sama pada peserta didik, mengetahui penyebab penyimpangan perilaku peserta didik dan strategi pembelajaran yang digunakan.

Selanjutnya di dalam kompetensi kepribadian, guru harus mampu menghargai siswa dan mempromosikan prinsip-prinsip pancasila, mengembangkan kerjasama dengan teman sejawat, saling menghormati dan menghargai teman sejawat. Untuk kompetensi sosial, guru harus mampu memperlakukan seluruh siswa dengan adil, menjaga hubungan baik dan peduli dengan teman sejawat, berkomunikasi dengan masyarakat sekitar serta berperan dalam kegiatan sosial di masyarakat.

Salah satu kompetensi yang sangat penting yang harus dimiliki oleh guru adalah memahami dan menerapkan strategi pembelajaran. Penguasaan strategi pembelajaran menjadi penentu yang cukup signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa maupun skill bahasa yang harus di capai. Namun pada realitas yang ada, guru belum mumpuni untuk menerapkan strategi pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Selama ini guru selaku penulis dan sekaligus peneliti dalam penelitian tindakan Kelas ini belum menerapkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan angket awal tentang minat siswa di dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas yang di sebar oleh penulis kepada 31 siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Sikur, diperoleh fakta sebagai berikut: (1) 8 (delapan) siswa menyatakan sangat tertarik mengikuti proses pembelajaran, (2) 12 (dua belas) siswa menyatakan kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran dan (3) 11 (sebelas) siswa menyatakan tidak tertarik.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh penulis terhadap siswa di Kelas IX D pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 diperoleh data sebagai berikut: (1) hanya enam orang siswa yang memperoleh nilai 70 dan 80, (2) sepuluh orang siswa

memperoleh nilai 60 dan lima orang siswa memperoleh nilai 60 kebawah. Kemudian ditemukan juga masalah: 1). Pembelajaran Bahasa Inggris di kelas masih monoton, 2). Metode yang digunakan guru dalam mengajar masih bersifat konvensional, 3). Belum ditemukan strategi pembelajaran yang tepat, 4). Rendahnya kualitas pembelajaran Bahasa Inggris, 5). Rendahnya hasil belajar siswa untuk mata pelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil angket minat belajar dan observasi awal tentang nilai siswa di atas, maka penulis berusaha untuk meningkatkan minat siswa dan hasil belajar siswa melalui cara merubah strategi pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas yang selama ini menggunakan strategi pembelajaran konvensional menjadi strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Kemudian penulis membaca buku strategi pembelajaran dan tertarik untuk menerapkan strategi pembelajaran *role play* untuk mengoptimalkan tujuan pembelajaran Bahasa Inggris. Untuk itu penulis merancang penelitian yang berjudul "Meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan strategi *role play* pada Siswa Kelas IX D SMP Negeri 2 Sikur"

KAJIAN TEORETIS

Pada hakekatnya hasil belajar merupakan suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu untuk belajar (Hamdani, 2011). Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran berupa data kuantitatif ataupun data kualitatif.

Untuk mengetahui hasil belajar siswa, maka dilakukan penilaian terhadap siswa untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai materi yang disampaikan atau belum. Sedangkan penilaian adalah upaya sistematis dan terukur yang dikembangkan oleh satuan pendidikan yang ditujukan untuk menjamin kualitas kemampuan peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan dalam kurikulum pendidikan.

Hasil belajar dapat diamat dari hasil ulangan harian, ulangan tengah semester dan ulangan semester. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah hasil evaluasi menggunakan nilai ulangan harian yang diperoleh siswa pada mata

pelajaran Bahasa Inggris. Ulangan harian akan dilakukan setiap selesai proses pembelajaran pada satu pokok bahasan atau satu kompetensi dasar (KD). Ulangan harian minimal dilakukan tiga kali dalam setiap semester. Tujuan ulangan harian untuk memperbaiki program pembelajaran serta sebagai bahan untuk memberikan nilai bagi peserta didik.

Secara umum, strategi dapat diinterpretasikan sebagai suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang atau organisasi untuk mencapai tujuan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, strategi adalah rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus (yang diinginkan). Joni dalam Hamdani (2011) berpendapat bahwa yang dimaksud strategi adalah suatu prosedur yang digunakan untuk memberikan suasana yang kondusif kepada siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran

Menurut Eggen and Kauchak (1996) pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif disusun untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya. Sehingga dalam pembelajaran kooperatif siswa berperan ganda yaitu sebagai siswa ataupun sebagai guru. Dengan belajar kolaboratif, maka siswa akan mengembangkan keterampilan yang berhubungan dengan sesama manusia (kecerdasan sosial) yang akan sangat bermanfaat bagi kehidupan di luar sekolah

Slavin dalam Trianto (2011) mengemukakan bahwa Model pembelajaran *role play* merupakan model pembelajaran ini memiliki langkah-langkah sebagai berikut : (1). siswa dibagi dalam beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5-6 orang), (2). materi pelajaran diberikan kepada siswa dalam bentuk teks yang telah dibagi-bagi menjadi beberapa sub tema, (3). setiap anggota kelompok membaca sub tema yang ditugaskan dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya. misalnya, jika materi yang disampaikan mengenai teks recount. maka seorang siswa dari satu kelompok

mempelajari tentang teks prosedur, siswa yang lain dari kelompok satunya mempelajari tentang deskriptif teks, begitu pun siswa lainnya mempelajari Naratif, dan seterusnya, (4). anggota dari kelompok lain yang telah mempelajari sub tema yang sama bertemu dalam kelompok-kelompok ahli untuk mendiskusikannya, (5). setiap anggota kelompok ahli setelah kembali ke kelompoknya bertugas mengajar teman-temannya, (6). pada pertemuan dan diskusi kelompok asal, siswa-siswa dikenai tagihan berupa kuis individu.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Sikur Kabupaten Lombok Timur pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020-2021. Adapun waktu penelitian ini bulan September sampai November 2020. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas IX D SMPN 2 Sikur dengan jumlah murid sebanyak 31 siswa.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan

Kelas (PTK) merupakan bagian dari proses Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) guru untuk meningkatkan kemampuan, keterampilan dan kinerja guru untuk menunjang proses belajar mengajar agar hasil belajar siswa dapat di peroleh secara maksimal. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini akan dilihat indikator kinerjanya guru sebagai fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Adapun indikator kinerja (keberhasilan) dalam penelitian ini adalah jika 80% siswa memperoleh nilai sama dengan 70 (nilai KKM) atau lebih dan 80% siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Data Sebelum Tindakan

Untuk mengetahui kemampuan awal siswa terlebih dahulu diberikan pra-test yang bertujuan juga untuk mengetahui gambaran-gambaran kesulitan yang dialami siswa pada saat menjawab evaluasi pembelajaran. Sehingga pre test dilakukan sebelum pelaksanaan Siklus I dilakukan.

Tabel 1: Hasil Pre Test

No.	Nama Siswa	Nomor Soal										Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AS	1		1		1		1		1		50	Tidak Tuntas
2	AMI		1		1	1	1		1			50	Tidak Tuntas
3	AMS	1								1		20	Tidak Tuntas
4	BBCL		1	1	1	1		1				50	Tidak Tuntas
5	BLF	1	1	1			1		1			50	Tidak Tuntas
6	BSZD	1			1	1	1	1	1		1	70	Tuntas
7	D			1						1		20	Tidak Tuntas
8	DT	1	1				1					30	Tidak Tuntas
9	EO			1	1		1		1			40	Tidak Tuntas
10	LRA		1	1	1	1		1		1	1	70	Tuntas
11	LDMW	1	1			1	1	1				50	Tidak Tuntas
12	LMYS			1	1				1			30	Tidak Tuntas

13	LS			1	1	1	1		1			50	Tidak Tuntas
14	LZF	1				1				1	1	40	Tidak Tuntas
15	LM		1	1	1		1	1				50	Tidak Tuntas
16	M	1		1		1						30	Tidak Tuntas
17	MAM	1	1	1		1	1	1	1			70	Tuntas
18	MFH			1		1	1				1	40	Tidak Tuntas
19	MS	1		1	1	1			1	1		60	Tidak Tuntas
20	N	1	1	1		1	1					50	Tidak Tuntas
21	RYP	1		1	1	1						40	Tidak Tuntas
22	SKP	1			1	1	1	1	1		1	70	Tuntas
23	S	1	1	1								30	Tidak Tuntas
24	Si			1	1		1				1	40	Tidak Tuntas
25	U	1				1	1			1		40	Tidak Tuntas
26	W	1	1					1				30	Tidak Tuntas
27	WL					1	1				1	30	Tidak Tuntas
28	ZM		1	1	1	1		1	1		1	70	Tuntas
29	HA						1		1	1		30	Tidak Tuntas
30	MOS		1	1							1	30	Tidak Tuntas
31	YS	1			1	1		1		1		50	Tidak Tuntas
Nilai rata-rata												44,52	

Berdasarkan tabel di atas, bahwa hanya 5 siswa (16, 13%) yang bisa mencapai nilai KKM atau tuntas, sisanya 26 siswa (83,87%) masih berada di bawah nilai KKM (belum tuntas). Sedangkan nilai rata-rata pada pre test tersebut adalah 44,52.

b. Siklus Pertama

Pada saat melaksanakan penelitian guru membuka pelajaran dan memberikan salam. Kemudian guru memantau siswa agar siap mengikuti pelajaran dengan baik, serta guru menyampaikan kepada siswa tentang tujuan pembelajaran, dan strategi pembelajaran yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran. Guru membuat kelompok yang dibagi menjadi 6 kelompok tiap kelompok terdiri dari 5 siswa dan 1

kelompok terdiri dari 6 siswa, setelah itu guru membagikan alat dan bahan pembelajaran. Guru menjelaskan materi pelajaran kepada siswa dengan menggunakan alat dan bahan pembelajaran yang sudah dibagikan kemudian guru memberikan tugas untuk didiskusikan secara berkelompok.

Pada sesi diskusi, guru memanggil perwakilan masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya setelah itu guru memberi kesimpulan pada akhir kegiatan pembelajaran serta memberikan tes tentang materi pelajaran untuk mengukur kemampuan anak dengan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Di akhir pertemuan siklus I guru memperoleh hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 2: Hasil test siklus 1

No.	Nama Siswa	Nomor Soal										Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AS	1	1	1		1		1		1	1	70	Tuntas
2	AMI		1		1	1	1		1	1	1	70	Tuntas
3	AMS	1		1			1			1	1	50	Tidak Tuntas
4	BBCL		1	1	1	1		1	1	1		70	Tuntas
5	BLF	1	1	1			1		1		1	60	Tidak Tuntas
6	BSZD	1			1	1	1	1	1	1	1	80	Tuntas
7	D			1		1		1		1		40	Tidak Tuntas
8	DT	1	1			1	1	1	1		1	70	Tuntas
9	EO	1		1	1	1	1		1		1	70	Tuntas
10	LRA	1	1	1	1		1	1	1	1	1	90	Tuntas
11	LDMW	1	1		1	1	1	1		1		70	Tuntas
12	LMYS	1		1	1		1		1	1		60	Tidak Tuntas
13	LS	1		1	1	1	1		1		1	70	Tuntas
14	LZF	1	1	1		1		1	1	1	1	80	Tuntas
15	LM		1	1	1		1	1				50	Tidak Tuntas
16	M	1		1	1	1			1		1	60	Tidak Tuntas
17	MAM	1	1	1		1	1	1	1			70	Tuntas
18	MFH			1		1	1		1		1	50	Tidak Tuntas
19	MS	1		1	1	1			1	1	1	70	Tuntas
20	N	1	1	1		1	1					50	Tidak Tuntas
21	RYP	1		1	1	1		1		1	1	70	Tuntas
22	SKP	1			1	1	1	1	1		1	70	Tuntas
23	S	1	1	1							1	40	Tidak Tuntas
24	Si	1		1	1		1	1	1		1	70	Tuntas
25	U	1	1		1	1	1		1	1		70	Tuntas
26	W	1	1		1	1		1			1	60	Tidak Tuntas
27	WL					1	1		1		1	40	Tidak Tuntas
28	ZM	1	1	1	1	1		1	1		1	80	Tuntas
29	HA						1		1	1	1	40	Tidak Tuntas

30	MOS		1	1						1	30	Tidak Tuntas
31	YS	1		1	1	1		1	1	1	70	Tuntas
Nilai rata-rata											62,58	

Berdasarkan tabel 2 di atas, hasil belajar siswa mengalami peningkatan antara pre-tes (kondisi awal) dengan siklus 1 yakni: (1) pada tes awal rata-rata hasil belajar adalah 44,52 sedangkan pada siklus 1 naik menjadi 62,58, (2) Pada tes awal jumlah siswa yang mendapat nilai di bawah KKM (belum tuntas) sebanyak 26 siswa atau 83,87% sedangkan pada siklus 1 menurun menjadi menjadi 13 siswa yang belum tuntas atau 41, 94% dan (3) Jumlah siswa yang tuntas pada tes awal adalah 5 siswa (13,17%) sedangkan pada siklus 1 jumlah siswa yang sudah tuntas mencapai 18 siswa (58,06%) atau naik 44,89%. Oleh karena jumlah siswa yang tuntas pada siklus 1 ini belum mencapai 80% (masih 58,06%) maka perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya yakni siklus 2

c. Siklus Kedua

Pada tahap pelaksanaan sesi 2 ini, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan strategi Pembelajaran Role play dengan harapan akan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Adapun tindakan yang dilaksanakan sesuai dengan pembelajaran yang disusun

Pada pelaksanaan Siklus 2 ini hampir sama dengan pelaksanaan pada Siklus 1 hanya saja ada beberapa yang ditambah dengan kegiatan ini seperti:

1. Setiap kelompok siswa diharapkan maju ke depan kelas untuk dapat menjelaskan tentang materi pelajaran
2. Siswa mendemonstrasikan contoh materi pelajaran yang telah ditentukan.

Pada akhir pembelajaran di Siklus 2 ini, peneliti memberikan tes hasil belajar dan hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3: Hasil Test Siklus 2

No.	Nama Siswa	Nomor Soal										Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AS	1	1	1		1		1		1	1	70	Tuntas
2	AMI		1		1	1	1		1	1	1	70	Tuntas
3	AMS	1	1	1		1	1	1		1	1	80	Tuntas
4	BBCL		1	1	1	1		1	1	1		70	Tuntas
5	BLF	1	1	1	1	1	1		1		1	80	Tuntas
6	BSZD	1		1	1	1	1	1	1	1	1	90	Tuntas
7	D	1		1		1		1		1		50	Tidak Tuntas
8	DT	1	1			1	1	1	1		1	70	Tuntas
9	EO	1		1	1	1	1		1		1	70	Tuntas
10	LRA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	Tuntas
11	LDMW	1	1		1	1	1	1		1		70	Tuntas
12	LMYS		1		1		1		1	1	1	60	Tidak Tuntas
13	LS			1	1	1	1		1	1	1	70	Tuntas
14	LZF	1	1	1		1		1	1	1	1	80	Tuntas

15	LM		1	1	1		1	1		1		60	Tidak Tuntas
16	M	1	1	1	1	1	1		1	1	1	90	Tuntas
17	MAM	1	1	1		1	1	1	1			70	Tuntas
18	MFH	1		1		1	1	1	1		1	70	Tuntas
19	MS	1		1	1	1			1	1	1	70	Tuntas
20	N	1	1	1	1	1	1		1	1		80	Tuntas
21	RYP	1		1	1	1		1		1	1	70	Tuntas
22	SKP	1			1	1	1	1	1		1	70	Tuntas
23	S	1	1	1		1			1		1	60	Tidak Tuntas
24	Si	1		1	1		1	1	1		1	70	Tuntas
25	U	1	1		1	1	1		1	1		70	Tuntas
26	W	1	1	1	1	1	1	1		1	1	90	Tuntas
27	WL	1		1		1	1		1		1	60	Tidak Tuntas
28	ZM	1	1	1	1	1	1	1	1		1	90	Tuntas
29	HA		1				1		1	1	1	50	Tidak Tuntas
30	MOS	1	1	1	1			1	1	1	1	80	Tuntas
31	YS	1		1	1	1	1		1	1		70	Tuntas
Nilai rata-rata												72,58	

Berdasarkan hasil belajar pada siklus 2 dengan nilai rata-rata 72,58 jumlah siswa yang memperoleh nilai 70 ke atas mencapai 80,65% (25 siswa) dan jumlah siswa yang memperoleh nilai 60 kebawah hanya 19,35%. (6 siswa). Hal ini berarti bahwa penelitian telah berhasil karena indikator kinerja yang ditetapkan adalah 80% siswa memperoleh nilai 70 ke atas sedangkan pada siklus 2 ini siswa yang memperoleh nilai 70 ke atas mencapai 80,65%. Sehingga penelitian dicukupkan sampai disini dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil belajar siswa yang menerapkan strategi pembelajaran role play terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan hasil belajar siswa pada kondisi awal (pre-test), siklus 1 dan siklus 2 berikut:

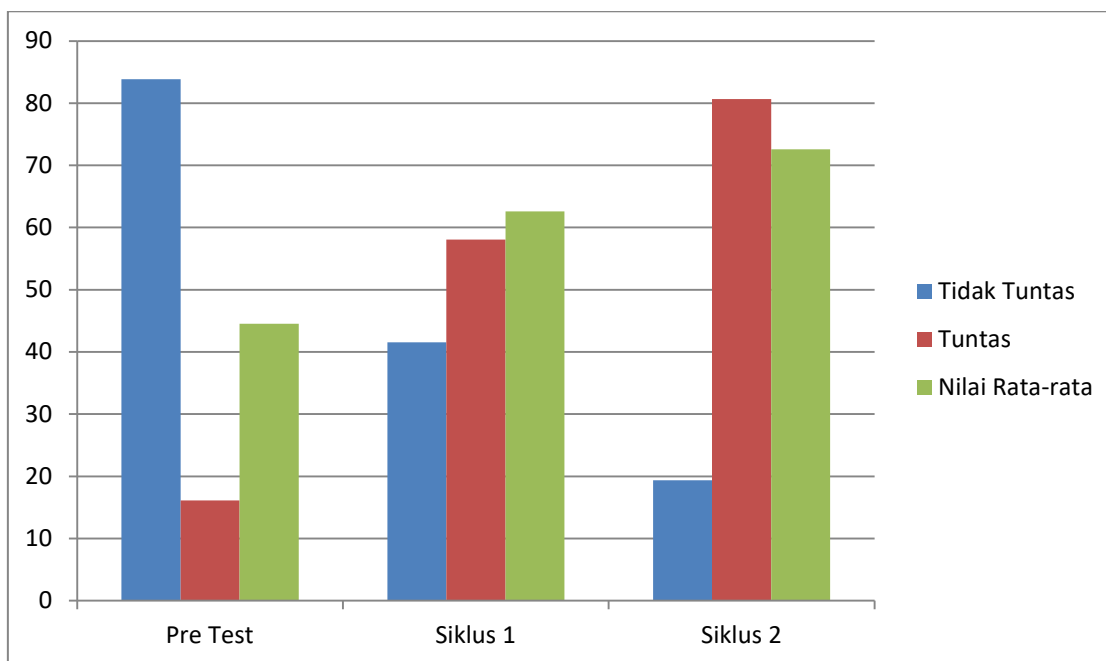
1. Terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar siswa, dimana pada tes awal rata-rata hasil

belajar siswa adalah 44,52, kemudian naik pada siklus 2 menjadi 62,58, dan mengalami peningkatan pada siklus 2 menjadi 72,58.

2. Adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas, dimana pada tes awal jumlah siswa yang tuntas adalah 5 siswa (16,13%), meningkat menjadi 18 siswa (58,06%) pada siklus I dan naik menjadi 25 siswa (80,65%) pada siklus 2

Jumlah siswa yang tidak tuntas mengalami penurunan, dari 26 siswa pada tes awal dengan persentase mencapai 83,37%, kemudian mengalami penurunan pada siklus 1 hingga 13 orang atau menurun menjadi 41,94%, dan pada siklus 2 mengalami penurunan yang cukup signifikan yaitu hanya 6 siswa yang belum tuntas atau 19,35%. Hal tersebut di atas dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

Grafik 1: hasil tes siswa kondisi awal, siklus 1 dan 2



SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil belajar siswa diatas, dapat disimpulkan bahwa: tujuan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Role play* pada pelajaran Bahasa Inggris sudah optimal, terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa mulai dari pre test, siklus 1, dan siklus 2. Pada kondisi awal (pre-test) rata-rata hasil belajar siswa adalah 44,52, kemudian mengalami peningkatan pada siklus 2 menjadi 62,58, dan akhirnya pada siklus 2 naik lagi menjadi 72, 58. Terjadi peningkatan jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM atau tuntas, pada tes awal jumlah siswa yang tuntas hanya 5 siswa atau 16,13%, meningkat menjadi 58,06% atau 18 siswa pada siklus 1, kemudian mengalami peningkatan lagi pada siklus 2 menjadi 80,65% atau 25 siswa. Jumlah siswa yang tidak tuntas mengalami penurunan dari 83,87% pada pre-tes kemudian menjadi 41,54%, pada siklus 1, kemudian menurun lagi pada siklus 2 hingga menjadi 19,35%.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka disarankan:

1. Guru dapat menerapkan strategi pembelajaran *Role play* dalam proses pembelajaran dikelas.

2. Guru dapat mengetahui kelemahan siswa dalam proses pembelajaran dan dapat mencari solusi.
3. Guru dapat memberikan sumber belajar yang lebih variatif agar pembelajaran lebih menarik sehingga meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Eggen dan Kauchak. 1996. *Learning and Teaching*. Needham Height, Massachusetts: Allyn and Bacon
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Schmidh, M.K. dkk. 2009. *Teori Pembelajaran dan Pengajaran*. Yogyakarta: Mirza Media
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif - Progresif*. Jakarta: Kencana