

MENINGKATAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMAHAMI TEKS NARRATIVE DENGAN MENGUNAKAN METODE ROLE PLAYING

Erna Juita, SPd

SMA Negeri 2 Pekanbaru

Jl. Nusa Indah No. 4 Labuhbaru Timur Pekanbaru

e-mail : ernajuitajimmy.ej@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam memahami teks narrative bahasa Inggris melalui metode role playing dikelas X MIPA 1 SMA Negeri 2 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (classroom action research) yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Pengumpulan data dilakukan dengan lembar observasi dan tes. Dari hasil penelitian pada siklus I pertemuan-1 siswa yang mendapat nilai tuntas 37.5% dan pada pertemuan ke 2 siswa yang mendapatkan nilai tuntas menjadi 57.5% namun siklus I belum bisa dikatakan berhasil karna belum 75% dari siswa mendapatkan nilai tuntas . Selanjutnya pada siklus II selama proses pembelajaran, siswa tampak lebih proaktif , hasil siswa yang mendapat nilai tuntas meningkat menjadi 65% pada pertemuan-1 dan pada pertemuan ke 2 menjadi 82.5% dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode role playing dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami teks narrative karena lebih dari 75% siswa mendapatkan nilai tuntas.

Kata Kunci: Role Playing, Narrative, Bahasa Inggris

Abstract

This study aims to determine whether there is an increase in students' ability to understand English narrative texts through the role playing method in Class X MIPA 1 of SMA Negeri 2 Pekanbaru. This study uses a classroom action research design consisting of planning, implementing, observing and reflecting. This research was conducted in 2 cycles. Data collection is taken by observation sheets and tests. From the results of the study in the first cycle of the first meeting students who passed the passing grade 37.5% and at the second meeting students who passed the passing grade become 57.5% but the first cycle could not be said to be successful because not yet 75% of students passed the passing grade. Then in the second cycle during the learning process, students appear to be more proactive, the results of students who passed the passing grade increased to 65% at the first meeting and at the second meeting to 82.5% it can be concluded that learning using the role playing method can improve students' ability to understand text narrative because more than 75% of students passed the passing grade.

Keywords: Role Playing, Narrative, English

1. Pendahuluan

Bahasa Inggris adalah bahasa Internasional yang sangat dibutuhkan di era modern ini oleh sebab itu di Indonesia bahasa Inggris sudah diajarkan sejak sekolah dasar, namun metode pengajaran yang baik dan benar tidak banyak dilakukan oleh seorang guru sehingga bahasa Inggris menjadi bahasa yang kurang diminati oleh siswa karena mereka merasa sulit untuk memahaminya. Selain itu rendahnya motivasi siswa juga menambah buruknya keadaan. Ini seiring dengan pendapat mustaqimah, Banyak diantara siswa yang menganggap mengikuti pelajaran tidak lebih sekedar rutinitas untuk mengisi daftar absensi, mencari nilai, melewati jalan yang ditempuh tanpa diiringi kesadaran untuk menambah wawasan atau mengasah keterampilan [1]. Proses pembelajaran dapat berlangsung karena adanya siswa, guru, kurikulum, satu dengan yang lain saling terkait atau saling berhubungan. Siswa dapat belajar dengan baik jika metode pembelajaran guru menarik, siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak merasa jenuh atau bosan ketika mengikuti pembelajaran di kelas [2]. Keberhasilan pembelajaran tergantung pada keberhasilan guru dalam mengaktifkan siswanya melalui proses belajar mengajar yang ditunjang oleh sarana dan prasarana pendidikan, kurikulum serta metode dan strategi pembelajaran yang tepat [3]

Dalam pengajaran bahasa Inggris tidak dapat menggunakan satu metode saja karena bahasa Inggris yang bersifat dinamis. Disamping itu setiap metode pembelajaran memiliki sifat masing-masing baik kelebihan maupun kekurangan. Perlu diketahui bahwa tidak ada satu metode pun yang dianggap paling baik diantara metode-metode yang lain. Tiap metode mempunyai karakteristik tertentu dengan segala kelebihan dan kelemahan masing-masing. Suatu metode mungkin baik untuk suatu tujuan tertentu, pokok bahasan maupun situasi dan kondisi tertentu, tetapi mungkin tidak tepat untuk situasi yang lain. Demikian pula dengan suatu metode yang dianggap baik untuk suatu pokok bahasan yang disampaikan oleh guru tertentu, kadang-kadang belum tentu berhasil dibawakan oleh guru lainnya.

Adakalanya seorang guru perlu menggunakan beberapa metode dalam menyampaikan suatu pokok bahasan tertentu. Dengan variasi beberapa metode, penyajian pengajaran menjadi lebih hidup. Misalnya pada awal pengajaran, guru memberikan suatu uraian dengan metode ceramah, kemudian menggunakan contoh-contoh melalui peragaan dan diakhiri dengan diskusi atau tanya-jawab. Disini bukan hanya guru yang aktif berbicara, melainkan siswa pun terdorong untuk berpartisipasi.

Seorang guru yang pandai berpidato dengan segala humor dan variasinya, mungkin tidak mengalami kesulitan dalam berbicara, ia dapat memukau siswa dari awal sampai akhir pengajaran. Akan tetapi bagi seorang guru yang kurang pandai berbicara uraiannya akan terasa kering, untuk itu ia dapat mengatasi dengan uraian sedikit saja, diselingi tanya jawab, pemberian tugas, kerja kelompok atau diskusi sehingga kelemahan dalam berbicara dapat ditutupi dengan metode lain. Seorang guru harus mampu menentukan strategi atau cara sehingga memiliki keyakinan dalam mendapatkan tujuan proses belajar[4].

Menurut Komisi Internasional tentang Pendidikan di Abad ke-21 UNESCO (Delors, 1996) aneka perubahan besar dalam ilmu dan teknologi dewasa berimplikasi pada penyiapan tenaga guru. Di abad ini sumber-sumber informasi telah berkembang pesat di luar sekolah dengan cara yang begitu menarik dan ketika memasuki sekolah siswa sudah memiliki kekayaan informasi itu. Pesan-pesan media yang dikemas dalam hiburan, iklan, atau berita sungguh menarik siswa dan bertolak belakang dengan pesan-pesan yang dikemas para guru dalam pembelajaran di kelas.

Pada pembelajaran bahasa Inggris sangat mengandalkan penggunaan metode-metode yang aplikatif dan menarik. Pembelajaran yang menarik akan memikat anak-anak untuk terus dan betah untuk mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Apabila siswa sudah tertarik dengan pembelajaran maka akan dengan mudah meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang bahasa Inggris. Di sebagian siswa, pembelajaran bahasa Inggris sangat membosankan dan penyampaian materi yang kurang menarik sehingga secara tidak langsung siswa menjadi lemah dalam memahami materi tersebut. Proses pembelajaran yang baik dan tepat mempengaruhi

kualitas pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan yang bagus harapan yang ingin dicapai adalah siswa memahami apa yang dipelajari dan dapat diterapkan di kehidupan yang nyata. Oleh karena itu, guru dituntut memiliki pengetahuan yang inovatif agar dalam proses pembelajaran bukan hanya guru yang aktif tetapi juga siswanya. Dengan demikian proses pembelajaran yang optimal akan terwujud [5].

Penulis sebagai guru bahasa Inggris sangat merasakan problem pembelajaran yang terjadi selama ini. Dalam materi cerita pendek atau teks narrative, terutama dalam memahami tentang isi cerita dan karakter tokoh masih banyak siswa mengalami kesulitan. Untuk itu perlunya suatu metode yang mampu memberikan gambaran nyata sekaligus siswa melakukan sehingga dengan mudah memahami teks tersebut. Salah satu alternatifnya menurut penulis adalah dengan menerapkan metode role playing. Metode role playing ini akan mampu memberikan siswa pemahaman terhadap sebuah cerita narrative dengan cara siswa berperan sebagai tokoh yang ada dalam cerita tersebut. Untuk dapat membawakan peran tokoh tersebut siswa harus memahami karakter tokoh yang akan di perankan. Metode role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa sehingga dalam penggunaan metode ini akan lebih cepat ditangkap oleh siswa [4]. Dengan penggunaan metode role playing bisa menjadi salah satu acuan guru untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris khususnya dalam materi teks narrative. Hal ini sesuai dengan penelitian lain bahwa penerapan metode role playing dapat diketahui peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai suatu bahasan tertentu [6]. Dalam penelitian lain role playing diharapkan sering dilaksanakan pada model pembelajaran bahasa, khususnya Bahasa Inggris, mengingat manfaat role playing dapat membantu siswa menguasai penggunaan bahasa dan meningkatkan aktivitas belajar siswa. [7]

Metode ini dibuat berdasarkan tiga alasan yaitu, Pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis [8]

Pada pembelajaran bahasa Inggris khususnya teks, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami isi ceritanya. Hasil pembelajaran sebelumnya diperoleh nilai yang tuntas hanya 27.5 % dari siswa. Setelah peneliti amati. Penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Metode pembelajaran yang kurang tepat.
- b. Pemahaman siswa terhadap materi kurang.

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan metode role playing dapat meningkatkan kemampuan memahami teks bahasa Inggris materi narrative pada siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 2 Pekanbaru?”

Tujuan yang diinginkan peneliti dalam kegiatan perbaikan pembelajaran bahasa Inggris materi narrative pada siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 2 Pekanbaru adalah: “ Mendiskripsikan penerapan Role Playing dalam meningkatkan kemampuan memahami teks bahasa Inggris materi narrative pada siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 2 Pekanbaru”.

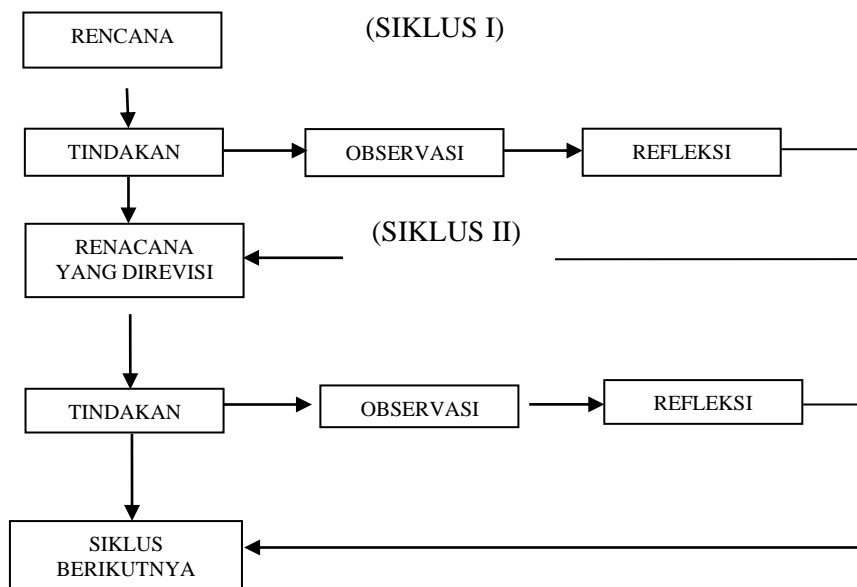
2. Metodologi Penelitian

2.1. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan. Karena ruang lingkupnya adalah pembelajaran di sekolah yang dilaksanakan guru di dalam kelas, maka penelitian ini disebut Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). PTK merupakan suatu jenis penelitian yang dilakukan guru untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelasnya. Menurut

Arikunto (2010), PTK merupakan paparan gabungan definisi dari tiga kata, penelitian, tindakan, dan kelas.

Secara umum alur tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini digambarkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart (1988) sebagai berikut:



Gambar 1. Alur PTK Model Kemmis dan Mc Taggart (1988)

2.2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Pekanbaru yang beralamatkan di Jalan Nusa Indah No. 4 Labuhbaru Timur Pekanbaru.

2.3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas X MIA 1 pada SMAN 2 Pekanbaru yang terdiri dari 40 siswa.

2.4. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (classroom action research). Dasar pelaksanaan tindakan kelas dari siklus I ke siklus berikutnya didasarkan peningkatan aktivitas dan pencapaian nilai KKM 78. Pelaksanaan pembelajaran bahasa inggris metode role playing dilaksanakan sebanyak dua siklus. Pemberian tindakan dihentikan apabila telah tercapai indikator keberhasilan yaitu: Terjadi peningkatan kemampuan siswa memahami teks bahasa inggris materi narrative yang ditandai dengan tingkat ketuntasan belajar siswa dapat mencapai 75% atau lebih. Untuk memperoleh data penelitian, maka digunakan beberapa instrumen berikut.

- 1) Observasi
- 2) Tes

2.5. Langkah-Langkah Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Tiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

2.5.1. Perencanaan

- Identifikasi, analisis dan perumusan masalah.

- Menyusun rencana perbaikan pembelajaran.
- Menyusun lembar pengamatan.
- Menyusun lembar tes formatif.

2.5.2. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I berlangsung 2 (dua) tatap muka (pertemuan). Berikut ini akan diuraikan pelaksanaan penelitian siklus I. Peneliti sebagai praktisi di lapangan sebagai perencana penelitian, observer, pengumpulan data, analisis dan pelapor hasil penelitian. Dalam penelitian juga dibantu oleh observer lain yaitu guru mata pelajaran bahasa inggris. Sebelum pembelajaran peneliti memberikan informasi mengenai Kompetensi Dasar yang harus dikuasai oleh siswa dan menjelaskan atau mensosialisasikan terlebih dahulu tahapan dari metode pembelajaran role playing. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan metode pembelajaran role playing dimulai dari tahapan mengidentifikasi topik, dan mengatur murid ke dalam kelompok, merencanakan cerita yang akan diperankan, menyimpulkan cerita yang diperankan dan evaluasi.

2.5.3. Observasi

Selama pembelajaran berlangsung peneliti diamati oleh teman sejawat. Adapun yang diamati adalah :

- Proses kegiatan belajar mengajar bahasa inggris cerita pendek (teks narrative) yang dilaksanakan oleh guru dengan menggunakan metode role playing

2.5.4. Refleksi

Data yang diperoleh pada siklus I dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan tindakan pada siklus II.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

Pembelajaran bahasa inggris yang terjadi belum optimal, dan masih banyak permasalahan dalam pelaksanaannya, khususnya pada aspek keterampilan memahami sebuah teks (Reading). Guru belum menggunakan metode pembelajaran yang inovatif, sehingga siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran, kemudian guru kurang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan akibatnya siswa menjadi pasif dalam kegiatan pembelajaran. Nilai atau hasil yang diharapkan juga belum optimal. Berdasarkan nilai hasil tes pra siklus dapat diketahui hanya 11 orang siswa yang mendapatkan nilai tuntas sedangkan 29 orang lagi belum mencapai ketuntasan.

Siklus I

1. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada perencanaan siklus I adalah menyusun instrumen penelitian, seperti menyusun perangkat pembelajaran berupa RPP Siklus I dengan menerapkan metode role playing, menyiapkan materi pelajaran, membuat soal untuk siswa yang akan dijadikan pengambilan nilai individu, menyusun lembar observasi untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa selama pembelajaran siklus I. Tindakan pada siklus I akan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada setiap siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan.

Urutan pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut:

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan I berupa pelaksanaan rencana pembelajaran yang telah disiapkan, yaitu dengan menerapkan langkah pelaksanaan metode role playing yang terdiri dari tahap pemanasan (warming up), memilih pemain, menyiapkan pengamat (observer), menata panggung, memainkan peran, diskusi dan evaluasi dan langkah terakhir adalah berbagi pengalaman dan kesimpulan. Secara garis besar kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan dibagi menjadi tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Berikut penjelasan masing-masing kegiatan:

a. Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal ini guru mengucapkan salam, mengecek kehadiran siswa, mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti pelajaran, menyampaikan topik yang akan dipelajari, memberikan motivasi, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan penerapan metode Role Playing. (tahap pemanasan/ warming up)

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti yang dilakukan adalah :

1. Guru menentukan siapa yang akan bermain peran dan mengelompokkannya sebagai kelompok pemain peran, kemudian guru membahas materi apa yang akan diperankan setiap pemain (tahap memilih pemain).
2. Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat dan mengelompokkannya sebagai kelompok observer (tahap menyiapkan pengamat/ observer).
3. Guru mendiskusikan dengan siswa bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan untuk bermain peran (tahap menata panggung).
4. Para siswa memulai permainan peran, permainan peran dilaksanakan secara sungguh sungguh (tahap memainkan peran).
5. Para siswa dalam kelompok observer mendiskusikan pertanyaan yang diberikan oleh guru sesuai dengan permainan peran yang sudah diperankan oleh siswa dari kelompok pemain peran dan melakukan evaluasi dengan mempresentasikan hasil diskusinya (tahap diskusi dan evaluasi).
6. Guru memberikan tes tertulis.

c. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan ini guru mengajak siswa berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan (tahap berbagi pengalaman dan kesimpulan). Kemudian guru menutup pelajaran dengan salam penutup.

3. Observasi

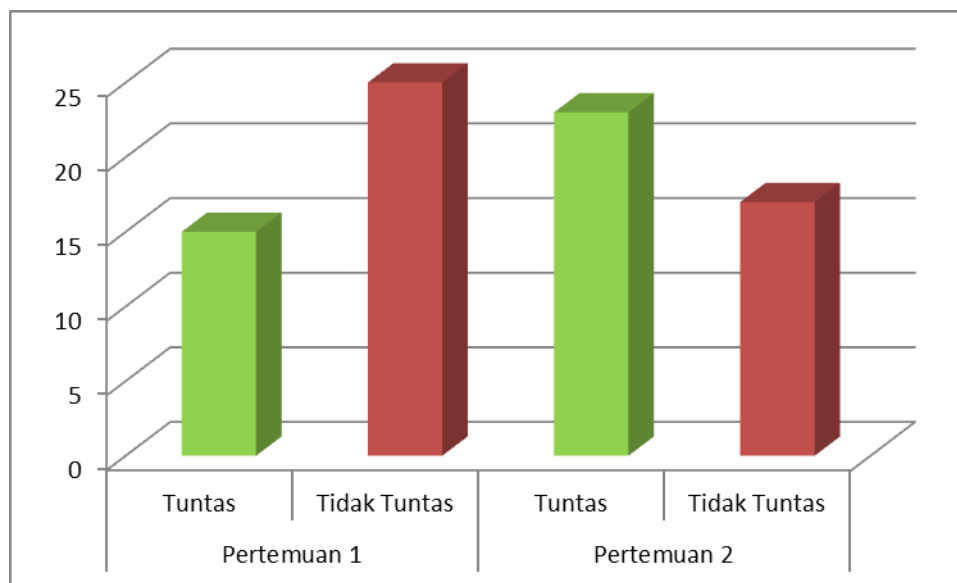
Observasi dilakukan oleh rekan peneliti untuk mengambil data mengenai proses pembelajaran bahasa inggris materi narrative dengan menggunakan metode role playing, mulai dari kegiatan awal/ pembukaan, kegiatan inti sampai dengan kegiatan penutup.

4. Refleksi

Tahap selanjutnya adalah mengadakan refleksi, yaitu mengulas, membahas dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang baru saja dilaksanakan. Refleksi dilakukan untuk mengetahui kekurangan atau kendala pada siklus I.

Untuk mengetahui pencapaian tujuan pembelajaran apakah sudah berhasil atau tidak, maka dilakukan tes tertulis. Pada Pertemuan ke-1 siswa yang tuntas hanya 15 orang dan yang tidak tuntas 25 orang. Pertemuan ke-2 siswa yang tuntas 23 orang yang tidak

tuntas 17 orang. Deskripsi hasil penilaian tes yang diberikan pada siklus I secara umum dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 2. Deskripsi Hasil Penilaian Test

Dari grafik diatas menunjukkan nilai siswa pada siklus I di setiap pertemuannya mengalami peningkatan. Tetapi peningkatannya belum sesuai dengan yang diharapkan peneliti.

Pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan metode role playing pada siklus I dapat dikatakan cukup baik, namun masih ada beberapa kendala. Kendala yang dimaksud yaitu: a) siswa belum menguasai langkah-langkah pembelajaran dengan metode Role Playing, sehingga ada beberapa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan kurang fokus dan tidak serius; b) masalah keterbatasan waktu, siswa kurang tertib dalam pelajaran sehingga guru membutuhkan waktu untuk menertibkan siswa agar tidak ribut di dalam kelas dan tidak mengulur waktu; c) siswa kurang berkomunikasi sehingga siswa masih pasif dalam pelajaran dan kurang bermain peran secara maksimal. Oleh sebab itu peneliti akan berusaha memperbaikinya pada siklus II.

Siklus II

1. Perencanaan

Pada prinsipnya kegiatan pada siklus II tidak jauh berbeda dengan perencanaan siklus I. Siklus II merupakan upaya perbaikan dan penyempurnaan terhadap tindakan siklus I. Semua tahapan yang dilakukan sama, hanya saja pada siklus II ada beberapa hal yang perlu ditekankan dan ditambahkan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, yaitu: Pertama, sebelum melaksanakan tindakan siklus II, siswa lebih ditekankan kembali mengenai langkah-langkah pembelajaran role playing yang akan diterapkan. Kedua, untuk permasalahan keterbatasan waktu, siswa dituntut lebih serius dan fokus dalam proses pembelajaran sehingga waktu dapat dimanfaatkan dengan maksimal. Ketiga, melatih siswa berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain agar siswa berani mengemukakan pendapat tanpa rasa malu, dan guru akan menekankan siswa untuk aktif bertanya terhadap materi yang belum dipahami. Keempat, siswa dituntut untuk bermain peran secara maksimal.

2. Pelaksanaan

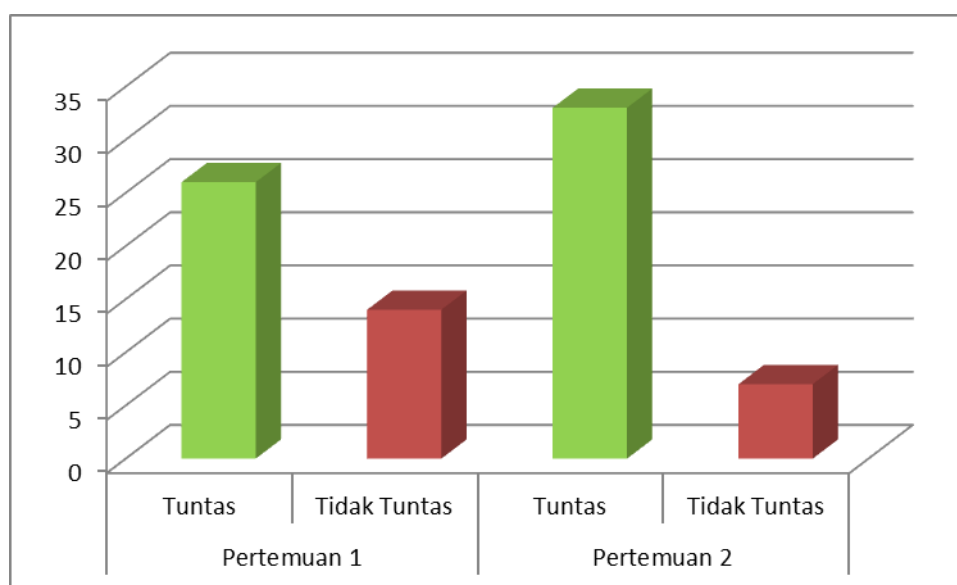
Pelaksanaan ini sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat yaitu pembelajaran yang mengacu pada langkah-langkah metode pembelajaran role playing yaitu : tahap memilih pemain, tahap menyiapkan pengamat/ observer, tahap menata panggung, tahap memainkan peran, tahap diskusi dan evaluasi.

3. Observasi

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran siklus II dengan penerapan metode role playing untuk mengetahui aktivitas perbaikan pembelajaran. Selanjutnya hasil observasi pada siklus II dibandingkan dengan hasil observasi pada siklus I apakah ada peningkatan atau tidak.

4. Refleksi

Refleksi dilaksanakan setiap akhir siklus, dimaksudkan untuk mengetahui kekurangan/kendala dan akan diperbaiki pada siklus selanjutnya. Kekurangan pada siklus I sudah diperbaiki pada pembelajaran siklus II dan hasilnya siswa lebih tertib, kondusif, aktif, dapat bekerjasama dengan baik dan hasil belajar siswa yang meningkat. Pada Siklus II Pertemuan ke-1 siswa yang tuntas 26 orang dan yang tidak tuntas 14 orang. Pertemuan ke-2 siswa yang tuntas 33 orang yang tidak tuntas 7 orang. Deskripsi hasil penilaian tes yang diberikan pada siklus II dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 3. Deskripsi Hasil Penilaian Test

3.2. Pembahasan

Fokus perbaikan pembelajaran pada siklus I dan II adalah penerapan metode bermain peran (Role Playing). Metode ini merupakan penerapan metode yang menuntut siswa memahami karakter tokoh dan memahami cerita untuk mengetahui makna dari pembelajaran yang akan dilaksanakan, kemudian ditunjukkan dengan berperan sesuai dengan tokoh sehingga teman yang lain mampu memahami materi yang dimaksud.

Pada kegiatan sebelum perbaikan (Pra Siklus) siswa belum menggunakan metode bermain peran (role play), tetapi masih menggunakan ceramah, tanya jawab dan siswa disuruh memahami sendiri. Hasil nilai siswa pada Pra Siklus ini mendapatkan hanya 27.5 % siswa yang mendapat nilai tuntas.

Pada Siklus I pembelajaran sudah menggunakan metode Bermain Peran (Role Play) tetapi masih banyak siswa yang masih malu menunjukkan perannya di depan kelas. Siswa yang belum aktif dalam pembelajaran salah satunya disebabkan karena mereka masih merasa takut salah dan malu untuk tampil didepan kelas untuk memahami materi cerita yang akan ditampilkan. Belum optimalnya peran siswa dalam pembelajaran juga berdampak pada kurangnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi karena siswa belum serius dalam memperhatikan teman yang tampil. Pada siklus I pertemuan-1 siswa yang mendapat nilai tuntas 37.5% dan pada pertemuan ke 2 siswa yang mendapatkan nilai tuntas menjadi 57.5% namun siklus I belum bisa dikatakan berhasil karna belum 75% dari siswa mendapatkan nilai tuntas .

Selanjutnya pada siklus II penelitian perbaikan pembelajaran difokuskan pada pengoptimalan penggunaan metode Bermain Peran (Role Play). Selama proses pembelajaran, siswa tampak lebih pro aktif , hasil siswa yang mendapat nilai tuntas meningkat menjadi 65% pada pertemuan-1 dan pada pertemuan ke 2 menjadi 82.5% meskipun belum dapat mencapai 100%, namun dapat dikatakan bahwa siswa telah mencapai ketuntasan belajar sebab telah memenuhi standar ketuntasan belajar lebih dari 75% . Penelitian lain dengan materi yang sama menyimpulkan dengan menggunakan metode role playing dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa sebanyak 42 % yaitu dari kondisi awal 35% (hasil tes pra siklus) menjadi 77% (hasil tes siklus terakhir)[4]. Hal ini juga sejalan dengan penelitian lain meskipun mata pelajaran yang berbeda. Pembelajaran dengan menggunakan metode role playing memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pendekatan konvensional pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga hipotesis dapat diterima pada taraf kepercayaan 95%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Palu khususnya pada materi hukum Newton[10].

4. Kesimpulan dan Saran

4.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian perbaikan pembelajaran peneliti mengambil kesimpulan bahwa :

1. Melalui penerapan metode bermain peran (Role Playing) dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami teks narrative bahasa inggris di kelas X MIA 1 SMA Negeri 2 Pekanbaru. Dari 27.5 % pada pra siklus dengan menggunakan metode ceramah menjadi 57.5 % pada siklus I disebabkan guru menggunakan metode bermain peran (role play) dan naik lagi menjadi 82.5 % pada siklus II dengan mengoptimalkan penerapan metode bermain peran (role playing).
2. Dengan menerapkan metode bermain peran (Role Playing) berdampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam memahami text narrative bahasa inggris di kelas X MIA 1 SMA Negeri 2 Pekanbaru.

4.2. Saran

Setelah melakukan kegiatan penelitian maka peneliti menyarankan.

- a. Metode role playing bisa menjadi salah satu acuan guru untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami teks narrative bahasa inggris di kelas X MIA 1 SMA Negeri 2 Pekanbaru..
 - b. Metode role playing merupakan metode pembelajaran yang menarik. Sejalan dengan itu diharapkan mata pelajaran selain bahasa inggris, bisa menerapkannya dalam proses pembelajaran.
-

Daftar Pustaka

- [1] Mustaqimah. *Upaya peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran role playing dengan menggunakan media gambar IPS materi peran dan kedudukan anggota keluarga kelas II semester II MI Darul Ulum Ngaliyan Semarang tahun pelajaran 2015/2016*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongosemarang. 2015.
- [2] Kristin, F. *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Ditinjau Dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD*. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. 6 (2): 74-79.
- [3] Astuti, H.Y Astuti. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sdn 3 Tempuran Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017*. Skripsi, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro. 2018.
- [4] Mariani. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pembahasan Teks Narrative Melalui Metode Role Playing Pada Siswa SMP Islam Banda Aceh*. Serambi Akademica Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora. November 2019; Vol. 7, No. 6.
- [5] Kristin, F. *Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS*. Jurnal Refleksi Edukatika 2018; 8 (2)
- [6] Setiawati, L. *Implementasi Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. Pedagogia. 2016; vol.14 No.2.
- [7] Fatimah,S . *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Kelas IX SMP Negeri 2 Panyabungan*. School Education Journal. 2015; Vol. 3, No. 2.
- [8] Huda, K. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Metode Role Playing*. Didaktikum: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas. Juli 2015; Vol. 16, No. 3.
- [9] Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineke Cipta
- [10]Z. I.Paudi. *Penerapan Metode Role Playingpada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)2019;Vol. 7, No 2 : hal 111-120.
-