



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

E-ISSN 2808-2699; P-ISSN 2808-361X

Volume 3, Issue 2, April 2023; Page, 116-142

Email: educatoriajurnal@gmail.com

MENINGKATKAN AKTIFITAS DAN KETERAMPILAN INTERAKSI TRANSAKSIONAL LISAN (SPEAKING) MELALUI PENERAPAN MODEL ROLE PLAY PADA MATERI NAMA HARI, BULAN, DAN WAKTU BAGI SISWA KELAS VII

Suaidi

MTs. Negeri 1 Mataram, Jalan Pembangunan Nomor B III, Mataram, Nusa Tenggara Barat 83125, Indonesia

Email: suaidi.anwardy@gmail.com

Submit: 02-04-2023; Revised: 16-04-2023; Accepted: 28-04-2023; Published: 30-04-2023

ABSTRAK: Penelitian ini dilakukan karena nilai bahasa inggris jauh dari Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) Madrasah yang ditentukan. Dilatar belakangi oleh rendahnya nilai bahasa inggris tersebut, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan aktifitas keterampilan interaksi transaksional lisan (*speaking*) bahasa inggris pada materi nama hari, bulan dan waktu dengan menggunakan model *role play*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September sampai dengan bulan November tahun 2017, bertempat di kelas VII-8 MTs. Negeri 1 Mataram, Kota Mataram. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang terdiri dari dua kali pertemuan dalam satu siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik dan alat pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif terhadap data berupa nilai hasil unjuk kerja siswa dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan model *role play* aktifitas dan keterampilan interaksi transaksional lisan siswa meningkat yaitu, dari hasil siklus I ke Siklus II terdapat peningkatan dimana pada siklus I jumlah siswa yang mendapat nilai tuntas adalah 23 siswa atau 67,65%, nilai tidak tuntas pada siklus I adalah 11 siswa atau 32,35%, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan nilai tuntas yaitu, menjadi 23 siswa atau 85,29% terjadi peningkatan 17,64%. Disimpulkan bahwa model *role play* dapat meningkatkan keterampilan interaksi transaksional lisan bahasa inggris.

Kata Kunci: Model *Role Play*, Aktifitas, Keterampilan Interaksi Transaksional Lisan, *Speaking*.

ABSTRACT: This research was conducted because the value of English was far from the specified Madrasah Maximum Completeness Criteria (KKM). Against the background of the low value of the English language, this research was conducted with the aim of increasing the activity of English speaking transactional interaction skills on the material names of days, months and times by using the role play model. This research was conducted from September to November 2017, taking place in class VII-8 MTs. Negeri 1 Mataram, Mataram City. This type of research is Classroom Action Research (CAR) with two cycles consisting of two meetings in one cycle, each cycle consisting of planning, implementing, observing and reflecting. Data collection techniques and tools in this study used descriptive analysis techniques for data in the form of student performance scores and observation sheets. The results showed that with the activity role play model and students' oral transactional interaction skills increased, that is, from the results of cycle I to Cycle II there was an increase where in cycle I the number of students who received a complete score was 23 students or 67.65%, the score was incomplete on cycle I was 11 students or 32.35%, while in cycle II there was an increase in the pass score, namely, to 23 students or 85.29% there was an increase of 17.64%. It was concluded that the role play model can improve English spoken transactional interaction skills.

Keywords: Model *Role Play*, Activities, Oral Transactional Interaction Skills, *Speaking*.

How to Cite: Suaidi. (2023). Meningkatkan Aktifitas dan Keterampilan Interaksi Transaksional Lisan (*Speaking*) Melalui Penerapan Model *Role Play* pada Materi Nama Hari, Bulan, dan Waktu



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

E-ISSN 2808-2699; P-ISSN 2808-361X

Volume 3, Issue 2, April 2023; Page, 116-142

Email: educatoriajurnal@gmail.com

bagi Siswa Kelas VII. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(2), 116-142.
<https://doi.org/10.36312/educatoria.v3i2.177>



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan is Licensed Under a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](#).

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan unsur penting dalam kegiatan pendidikan. Kesadaran tentang pentingnya pendidikan agar dapat memberikan suatu harapan di masa yang akan datang telah mendorong berbagai upaya dan perhatian seluruh lapisan masyarakat (Oktaviana *et al.*, 2022). Bahasa Inggris merupakan salah satu dari sekian kemampuan yang dituntut dalam upaya peningkatan pendidikan, karena bahasa Inggris adalah alat komunikasi yang dapat digunakan dalam kancah internasional.

Menurut Bowo & Budiati (2019), tujuan pembelajaran *speaking* adalah untuk membantu para siswa dalam mengembangkan potensinya dalam komunikasi sosial, yang mana hal ini bisa dicapai dengan materi yang bervariasi dimana materi ini disesuaikan dengan kebutuhan. Anak usia sekolah dasar memiliki ciri tersendiri dalam belajar, dibandingkan dengan pelajar dewasa. Menurut Senawati (2018), pengajaran *speaking* di Madrasah Tsanawiyah dimulai dari hal-hal yang termudah menuju hal yang kompleks, hal ini supaya memudahkan siswa dalam perkembangan proses kemampuan berbicaranya, apalagi dalam pembelajaran bahasa Inggris, karena bahasa Inggris adalah bahasa asing bagi mereka yang pelafalan dan intonasi berbeda dengan bahasa yang sudah mereka ketahui sebelumnya.

Pembelajaran *speaking* di MTs. Negeri 1 Mataram terintegrasi dalam Kompetensi Dasar mata pelajaran, dimana Madrasah sudah menerapkan Kurikulum 2013, dengan pendekatan *genre* atau wacana, sering mengalami hambatan atau macet dalam tataran dialog keterampilan unjuk kerja dari *teks dialog* yang dibuat sendiri. Hal ini diungkapkan beberapa siswa dari kelas yang diampu oleh penulis. Pembelajaran *speaking* terutama yang terkait dengan aktifitas terkesan monoton dan tidak menarik. Hal ini menyebabkan kurangnya minat siswa dalam belajar dan bahkan malas belajar yang akan berdampak pada hasil belajar. Hal ini menunjukkan rendahnya aktifitas belajar peserta didik. Dari dua kelas yang diampu oleh penulis yaitu, kelas VII-8 dan VII-9 terlihat kelas VII-8 yang perlu mendapatkan perlakuan tindakan. Hasil Penilaian unjuk kerja (*speaking*) sebelumnya ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Persentase Nilai Ulangan Harian.

No.	Kondisi Siswa	Kelas		Kelas	
		VII-8	Persentase	VII-9	Persentase
1	Jumlah Siswa Tuntas	20	58.82	20	62.50
2	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	14	41.18	12	37.5
Keterangan		Jumlah Siswa : 34		Jumlah Siswa : 32	



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

E-ISSN 2808-2699; P-ISSN 2808-361X

Volume 3, Issue 2, April 2023; Page, 116-142

Email: educatoriajurnal@gmail.com

Kenyataan ini menjadi pendorong bagi pendidik untuk mendesain proses belajar-mengajar yang dapat meningkatkan aktifitas belajar peserta didik, terutama pada mata pelajaran bahasa inggris untuk keterampilan *speaking*. Oleh sebab itu, model pembelajaran *role play* menjadi pilihan bagi guru yang bertindak sebagai penulis untuk meningkatkan aktifitas dan unjuk kerja siswa khususnya keterampilan *speaking* bagi siswa kelas VIII di MTs. Negeri 1 Mataram.

Role play adalah simulasi tingkah laku dari orang yang diperankan, yang bertujuan untuk melatih siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya, melatih praktik berbahasa lisan secara intensif, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi (Mariani, 2019), menambahkan pula bahwa melalui kegiatan *role play* pembelajaran dapat menggali kemampuan dirinya. Sementara Mustika & Lestari (2020), menyatakan bahwa *role play* dapat bermanfaat untuk memacu kelancaran lisan dan melatih kemampuan pembelajaran dalam kecakapan-kecakapan khusus, terutama dalam pembelajaran bahasa inggris untuk tujuan khusus atau *english for specific purposes*.

Model *role play* dalam proses pembelajaran digunakan untuk belajar tentang pengenalan perasaan dan persoalan yang dihadapi siswa, dan untuk mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah. Model *role play* diarahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan siswa dan untuk memotivasi siswa agar lebih memperhatikan materi yang sedang diajarkan. Hal ini juga diungkapkan Huda (2013), tentang keunggulan strategi *role play* bagi siswa yaitu, dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, bisa menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan, membuat suasana lebih dinamis dan antusitis, membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan, dan memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerlukan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Dengan berbagai keunggulan model *role play* maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Aktifitas dan Keterampilan Interaksi Transaksional Lisan (*Speaking*) Melalui Penerapan Model *Role Play* pada Materi Nama Hari, Bulan, dan Waktu bagi Siswa Kelas VII”.

METODE

Lokasi dan Subyek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTs. Negeri 1 Mataram dan subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII-8 pada tahun pelajaran 2017/2018 dengan jumlah siswa 34.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yaitu:

Siklus I

Siklus pertama dalam PTK ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.



1) Perencanaan

- Penulis melakukan analisis KD (Kompetensi Dasar).
- Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- Membuat media pembelajaran.
- Menyusun skenario pembelajaran.
- Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS).
- Membuat rubrik penilaian keterampilan berbicara.

2) Pelaksanaan

Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 09 Oktober 2017. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu, melaksanakan apa yang direncanakan pada tahap sebelumnya. Guru sebagai penulis dan juga sebagai pengajar yang dibantu oleh rekan lain sebagai observer. Observasi dilaksanakan bersamaan pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Adapun tahapan pembelajaran dengan model *role play* ini yaitu; 1) pemanasan suasana kelompok; 2) seleksi partisipan; 3) pengaturan setting; 4) persiapan pemilihan siswa sebagai pengamat; 5) pemeran; 6) diskusi dan evaluasi; 7) pemeran kembali; 8) diskusi dan evaluasi; dan 9) sharing dan generalisasi pengalaman.

Guru menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai dan menentukan pasangan yang terlibat dalam dialog, serta peranan yang harus dimainkan oleh para siswa. Pada tahap ini penulis memberikan kesempatan kepada murid untuk bertanya terkait topik yang dipraktekkan yang dilanjutkan dengan membahas bersama-sama hambatan yang dialami selama kegiatan dialog. Guru memberikan penguatan terhadap hal-hal yang masih kurang dan bersama siswa membuat kesimpulan.

3) Pengamatan

Guru dan observer bersama-sama mengamati jalannya kegiatan pembelajaran terkait dengan:

- Situasi kegiatan belajar mengajar.
- Aktifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan *role play*.
- Kemampuan siswa berdialog sesuai peran.

4) Refleksi

Pada tahap refleksi guru menganalisis hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I, kemudian menganalisis kelemahan dan keberhasilan guru saat menerapkan model *role play* yang terlihat dalam lembar observasi guru yang diberikan skor penilaian oleh observer. Demikian pula halnya dengan nilai unjuk kerja para siswa dianalisis untuk menentukan hasil analisis digunakan untuk melihat hasil tindakan baik positif maupun negatif dan untuk menentukan tindak lanjut memperbaiki pelaksanaan siklus berikutnya.

Siklus II

Siklus II sama seperti siklus I yaitu dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

1) Perencanaan

Peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama.



2) Pelaksanaan

Guru melaksanakan pembelajaran dengan model *role play* berdasarkan rencana pembelajaran hasil dari refleksi pada siklus I. Adapun tahapan pembelajaran dengan *role play* ini seperti berikut: 1) pemanasan suasana kelompok; 2) seleksi partisipan; 3) pengaturan *setting*; 4) persiapan pemilihan siswa sebagai pengamat; 5) pemeran; 6) diskusi dan evaluasi; 7) pemeran kembali; 8) diskusi dan evaluasi; dan 9) *sharing* dan generalisasi pengalaman.

3) Pengamatan

Guru melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran dengan model *role play*. Hal ini dilakukan oleh guru sambil mengajar dengan melengkapi dan memberikan skor terhadap kegiatan siswa yang dideskripsikan dalam bentuk lembar observasi aktifitas siswa. Ada 6 aspek yang dinilai dengan 3 sub aspek untuk tiap-tiap aspeknya.

4) Refleksi

Guru melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus kedua dan menganalisis serta membuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran model *role play*.

Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, dan hasil penilaian unjuk kerja.

- 1) Observasi: Dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang aktifitas siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran dengan model *role play*.
- 2) Penilaian unjuk kerja: Dipergunakan untuk mengetahui tingkat keterampilan siswa dalam berbicara.

Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini meliputi observasi aktifitas siswa dan rubrik penilaian unjuk kerja.

- 1) Observasi: Menggunakan lembar observasi untuk mengukur tingkat aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar bahasa Inggris dan menganalisis kegiatan guru dalam tindakan.
- 2) Rubrik Penilaian Unjuk Kerja: Rubrik untuk menilai *performance* siswa selama proses pembelajaran dalam berdialog dan bermain peran dengan model *role play*.

Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian akan dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan model persentase.

Aktifitas Siswa

Aktivitas siswa sama dengan menganalisis tingkat keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar bahasa Inggris, kemudian dikategorikan dalam klasifikasi sangat aktif, aktif, kurang aktif, dan tidak aktif. Menurut Rusdi (2018), menulis tentang penilaian terhadap aktivitas siswa dilakukan secara klasikal dengan menggunakan lembar observasi. Adapun indikator untuk aktivitas siswa adalah sebagai berikut:



-
1. Interaksi siswa dengan guru;
 2. Interaksi siswa dengan siswa dalam pasangan/ kelompok;
 3. Aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran;
 4. Antusias siswa dalam memgikuti pelajaran; dan
 5. Aktivitas siswa dalam praktek dialog.

Data hasil observasi aktivitas belajar siswa dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan skor yang diperoleh, skor aktivitas siswa diberikan tergantung banyaknya siswa yang aktif melaksanakan setiap deskriptor yang diamati dengan aturan sebagai berikut:
 - Skor 4 diberikan jika $> 74\%$ (lebih dari 25 siswa) melakukan deskriptor.
 - Skor 3 diberikan jika $50\% - 74\%$ (17 – 25 siswa) melakukan deskriptor.
 - Skor 2 diberikan jika $26\% - 49\%$ (9 – 17 siswa) melakukan deskriptor.
 - Skor 1 diberikan jika $< 25\%$ (kurang dari 9 siswa) melakukan deskriptor.

Kategori Penilaian Aktifitas Belajar

Mengadopsi pengukuran skala sikap oleh Riduwan & Iswara (2009), dalam memberikan skor terhadap kriteria interpretasi jawaban lembar observasi aktifitas siswa, maka kategori jawaban terkait rentang nilai dikategorikan sebagai berikut:

- 1) Bila rentang nilai yang diperoleh 90-100 berarti aktivitas siswa sangat aktif (kategori A).
- 2) Bila rentang nilai yang diperoleh 80-89 berarti aktivitas siswa aktif (kategori B).
- 3) Bila rentang nilai yang diperoleh 70-79 berarti aktivitas siswa sedang (kategori C).
- 4) Bila rentang nilai yang diperoleh 60-69 berarti aktivitas siswa kurang aktif (kategori D).
- 5) Bila rentang nilai yang diperoleh kurang dari 60 berarti aktivitas siswa sangat kurang aktif (kategori E).

Sementara penelitian terhadap aktivitas guru dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran. Data untuk aktivitas guru selama dalam proses belajar mengajar berlangsung akan dianalisis dengan cara menentukan skor yang diperoleh guru dari sejumlah deskriptor sebagai berikut:

- 1) Skor 4 : Jika 3 (semua) deskriptor nampak.
- 2) Skor 3 : Jika 2 deskriptor nampak.
- 3) Skor 2 : Jika 1 deskriptor nampak.
- 4) Skor 1 : Jika tidak ada deskriptor yang nampak.

Kategori Penilaian Aktifitas Guru

Merujuk kepada kategori penilaian aktifitas belajar siswa, maka rentang nilai aktifitas guru dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Bila rentang nilai yang diperoleh 90-100 berarti kegiatan siswa sangat aktif (kategori A).
- 2) Bila rentang nilai yang diperoleh 80-89 berarti kegiatan siswa aktif (kategori B).



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

E-ISSN 2808-2699; P-ISSN 2808-361X

Volume 3, Issue 2, April 2023; Page, 116-142

Email: educatoriajurnal@gmail.com

- 3) Bila rentang nilai yang diperoleh 70-79 berarti kegiatan siswa sedang (kategori C).
- 4) Bila rentang nilai yang diperoleh 60-69 berarti kegiatan siswa kurang aktif (kategori D).
- 5) Bila rentang nilai yang diperoleh kurang dari 60 berarti kegiatan siswa sangat kurang aktif (kategori E).

Hasil Penilaian Unjuk Kerja

Hasil belajar siswa berupa nilai keterampilan dianalisis dengan menghitung ketuntasan nilai di atas KKM atau sama dengan KKM baik secara individu maupun klasikal.

1) Ketuntasan Individu

Setiap siswa dalam proses belajar mengajar dikatakan tuntas apabila siswa memperoleh nilai ≥ 80 .

2) Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan belajar klasikal dikatakan telah tercapai apabila target pencapaian $\geq 85\%$ dari jumlah siswa dalam kelas bersangkutan yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar individu. Hal ini dapat dihitung dengan rumus berikut ini.

$$KK = \frac{X}{Z} \times 100\%$$

Keterangan:

KK = Ketuntasan klasikal;

X = Jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 ; dan

Z = Jumlah siswa yang ikut tes.

Indikator Kinerja

Indikator kinerja pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini sebagai berikut:

- 1) Aktifitas siswa dikatakan meningkat apabila terlihat peningkatan aktifitas belajar siswa pada topik *telling times and days* dan terdapat peningkatan nilai aktifitas dari siklus I ke siklus II dan berkategori aktif.
- 2) Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran pada topik *telling times and days* oleh penulis untuk setiap siklus terlihat dari capaian nilai lebih dari minimal KKM yang telah ditentukan sehingga nilai indikator kinerja menjadi 82 dan secara klasikal mencapai minimal 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Pengajaran mata pelajaran bahasa Inggris di MTs. Negeri 1 Mataram sudah sepenuhnya menggunakan Kurikulum 2013 dengan pendekatan *genre* atau wacana untuk seluruh level kelas termasuk kelas VII. Pada bab awal pembelajaran di kelas VII, aktifitas belajar banyak menekankan pada *teks transaksional* atau *interpersonal* yang juga memperlihatkan keterampilan berbicara di dalamnya. Penulis melihat pengajaran *speaking* perlu mendapat penekanan karena dari hasil evaluasi yang dilakukan terlihat kurang menarik bagi para siswa dimana hampir



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

E-ISSN 2808-2699; P-ISSN 2808-361X

Volume 3, Issue 2, April 2023; Page, 116-142

Email: educatoriajurnal@gmail.com

setengah jumlah siswa harus mengikuti pembelajaran *remidial*, dimana soal yang diberikan pada saat evaluasi banyak yang berbentuk dialog transaksional atau interpersonal. Menurut Yunita & Mandasari (2022), hal ini juga menunjukkan rendahnya aktivitas belajar siswa, karena untuk berbicara diperlukan tingkat keaktifan siswa yang cukup tinggi. Hal ini dibuktikan dengan hasil evaluasi belajar bagi siswa kelas VII-8 yang berjumlah 34 siswa dimana 14 orang siswa harus diberikan pembelajaran *remidial*. Itu artinya hanya 20 orang siswa yang tuntas atau 58,82% dari keseluruhan siswa.

Deskripsi Hasil Siklus I

Perencanaan Tindakan Siklus I

Pada bagian perencanaan, guru menyiapkan seluruh perangkat yang dibutuhkan dalam rangka pemenuhan ketercapaian tujuan dari tindakan ini. Hal-hal yang dipersiapkan yaitu:

- 1) Menentukan KI-KD.
- 2) Membuat RPP.
- 3) Menentukan materi.
- 4) Menyiapkan instrumen pengamatan guru dan aktifitas siswa.
- 5) Menyiapkan media pembelajaran.
- 6) Menyiapkan LKS.

Penentuan KI-KD berdasarkan kalender pendidikan dengan melihat pekan efektif dalam bulan penelitian sehingga materi yang diajarkan sesuai untuk siklus I maupun II. RPP dirancang dengan mengacu kepada Kurikulum 2013 edisi revisi. RPP yang dibuat terdiri dari sejumlah aspek yaitu:

- 1) Kompetensi Inti (KI).
- 2) Kompetensi Dasar (KD).
- 3) Indikator.
- 4) Tujuan Pembelajaran.
- 5) Materi Pembelajaran.
- 6) Metode Pembelajaran.
- 7) Media dan Sumber Pembelajaran.
- 8) Langkah-langkah pembelajaran.
- 9) Penilaian Hasil Pembelajaran

Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Siklus I pertemuan pertama untuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan pada tanggal 09 Oktober 2017, pertemuan ke-2 dilaksanakan pada tanggal 11 Oktober 2017.

Siklus I Pertemuan Pertama

Kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 09 Oktober 2017 dalam periode waktu 2 kali empat puluh menit. Seluruh siswa hadir dan media pembelajaran untuk kegiatan belajar disiapkan. Pelaksanaan tindakan ini didasarkan kepada RPP yang sudah dirancang. Pada siklus I pertemuan pertama ini penulis telah merancang kegiatan awal yang diawali dengan memberi salam kepada siswa kemudian mengecek kesiapan siswa belajar baik secara fisik maupun psikologis, dilanjutkan dengan menanyakan materi yang dijarkan pada pertemuan sebelumnya, dan mengaitkan dengan materi



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

E-ISSN 2808-2699; P-ISSN 2808-361X

Volume 3, Issue 2, April 2023; Page, 116-142

Email: educatoriajurnal@gmail.com

yang akan dipelajari hari ini. Siswa dijelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai selama proses pembelajaran berlangsung dan garis besar cakupan materi, dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan siswa untuk menyelesaikan latihan-latihan dan tugas dalam pembelajaran.

Pada kegiatan inti siswa ditayangkan video tentang waktu dalam bentuk angka, tanggal, dan tahun, tentang nama hari dan bulan dimana siswa memperhatikan dengan seksama tayangan yang ada dan dengan arahan guru, para siswa menirukan pengucapan nama hari dan nama bulan. Siswa membuat pertanyaan tentang tayangan yang ditunjukkan dan atau guru menyampaikan pertanyaan penuntun (*leading question*) untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa tentang waktu dalam bentuk angka, tanggal, dan tahun, penggunaan nama-nama hari dan bulan secara kontekstual. Kegiatan berikutnya dilanjutkan dengan menyuruh beberapa siswa untuk menjawab secara spontan pertanyaan terkait waktu dalam bentuk angka, tanggal, dan tahun, penggunaan nama-nama hari dan bulan secara kontekstual. Siswa secara berpasangan mengklasifikasikan *ordinal* dan *cardinal number* dari kartu yang disiapkan. Siswa secara berpasangan juga melatih pelafalan *number* dari kartu yang disiapkan. Masih dalam kegiatan berpasangan, siswa berpasangan menjawab teka-teki tentang angka dan nama bulan. Siswa berusaha menyebutkan dan menanyakan nama hari dan nama bulan dalam bahasa Inggris pada proses pembelajaran pada pasangannya. Setelah semuanya dianggap siap, mulailah siswa dengan bermain peran atau *role play* untuk menyebutkan dan menanyakan nama hari dan nama bulan.

Pada akhir kegiatan siklus I pertemuan pertama guru bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran, melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram, memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, memberikan tugas, baik tugas individual atau kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik, dan menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan tiga tahap yaitu: 1) kegiatan pendahuluan; 2) kegiatan inti; dan 3) kegiatan penutup. Setiap kegiatan terdiri dari proses-proses dan urutan yang tertera dalam langkah-langkah pembelajaran pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

1) Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan ini penulis mengucapkan salam, kemudian mengecek kehadiran siswa yang dilanjutkan dengan penjelasan tentang tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai dalam proses pembelajaran selanjutnya. Disampaikan juga cakupan materi dan uraian kegiatan yang akan dilalui dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti diawali dengan kegiatan mengamati tayangan video dan para siswa diarahkan untuk menirukan pengucapan angka bilangan dan angka urut serta nama hari dan bulan. Para siswa cukup antusias mengikuti kegiatan tersebut karena materi disajikan dalam bentuk audio visual dan ada yang diiringi dengan musik. Mereka tidak sungkan-sungkan untuk mengikuti aktifitas belajar sambil



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

E-ISSN 2808-2699; P-ISSN 2808-361X

Volume 3, Issue 2, April 2023; Page, 116-142

Email: educatoriajurnal@gmail.com

bernyanyi mengikuti irama lagu video tentang materi yang diajarkan. Kegiatan berikutnya siswa diarahkan untuk menjawab secara spontan pertanyaan yang diajukan secara spontan terkait angka bilangan/ urut, kemudian nama hari dan bulan. Secara berpasangan siswa menyusun *teks* lisan terkait topik dan mendemonstrasikannya bersama pasangannya. Masih dalam bentuk berpasangan, siswa mengklasifikasikan *ordinal* dan *cardinal number* dari kartu/LKS yang disapkan. Dengan berpasangan siswa melatih pelafalan number dari kartu/LKS yang disapkan. Sementara siswa beraktifitas dengan tugas yang diberikan, guru berkeliling mengecek kegiatan siswa sambil membantu siswa yang mengalami kesulitan.

Kegiatan siswa berlanjut kepada membuat dialog sederhana dari kalender bulan Oktober yang disiapkan dan melatihnya bersama pasangannya. Setelah selesai kegiatan di atas, siswa didudukkan dalam kelompok dan diberikan dialog *role play* tentang kegiatan belajar di kelas. Siswa menentukan sendiri peran untuk *role play* dalam kelompok masing-masing. Pada pengaturan setting, guru mengatur sesi-sesi peran dan menegaskan kembali tentang peran. Pada sintaks persiapan pemilihan siswa sebagai pengamat, guru dan siswa memutuskan apa yang akan diamati dari penampilan kelompok. Dimulailah pemeran oleh siswa, dimana ada siswa yang berperan sebagai bapak/ ibu guru, dan ada yang berperan sebagai siswa 1 dan 2. Setelah dirasa cukup untuk memulai pemeran dalam latihan ini, guru menyetop dan mendengarkan masukan dari pengamat siswa dari kelompok penonton. Setelah siswa diberikan masukan tentang beberapa aspek dalam *role play* untuk dimaksimalkan penampilannya, guru melanjutkan dengan pemeran kembali. Guru dan siswa mereview pemeran (kejadian, posisi, pemeran). Guru dan siswa mendiskusikan fokus-fokus utama yang perlu dibenahi ulang.

3) Kegiatan Penutup

Pada sintaks terakhir yaitu *sharing* dan generalisasi pengalaman, guru dan siswa menghubungkan situasi yang diperankan dengan kehidupan dunia nyata dan masalah-masalah lain yang mungkin muncul dan menarik simpulan topik yang dipelajari.

Siklus I Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua, kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan salam dan tegur sapa dengan siswa sambil mengecek kehadiran siswa dan diakhiri dengan menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan siswa untuk menyelesaikan latihan-latihan dan tugas dalam pembelajaran. Kegiatan inti dimulai dengan siswa dipaparkan masalah pada pertemuan sebelumnya, dilanjutkan dengan siswa menyebutkan nama hari, tanggal dan bulan dengan bermain mencari pasangan kalimat tanya dan jawabannya dalam kerangka *role play*. Kegiatan berikutnya dalam kelompok siswa diberikan model *role play* yang berbeda untuk dimainkan sementara guru mengambil nilai keterampilan unjuk kerja *role play*.

Kegiatan penutup pertemuan kedua ini guru memberikan masukan atau alternatif berikutnya guru dan siswa me-review pemeran (kejadian, posisi, pemeran). Guru dan siswa mendiskusikan fokus-fokus utama serta



menghubungkan situasi yang diperankan dengan kehidupan dunia nyata dan maslah-masalah lain yang mungkin muncul dan menarik kesimpulan untuk topik yang dipelajari. Untuk observer dipersiapkan lembar observasi terkait kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru atau penulis sebagai bahan refleksi terkait pelaksanaan proses belajar mengajar.

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua ini dilakukan dengan tiga tahap yaitu: 1) kegiatan pendahuluan; 2) kegiatan inti; dan 3) kegiatan penutup. Setiap kegiatan terdiri dari proses-proses dan urutan yang tertera dalam langkah-langkah pembelajaran pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

1) Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan ini penulis mengucapkan salam, kemudian mengecek kehadiran siswa yang dilanjutkan dengan penjelasan tentang tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai dalam proses pembelajaran selanjutnya. Disampaikan juga cakupan materi dan uraian kegiatan yang akan dilalui dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilaksanakan dengan mengacu pada sintaks *role play* tahapan pertama berupa pemanasan suasana kelompok yang dimulai dengan *warming up* dengan bernyanyi dan bergerak, dimana para siswa diminta berdiri diantara bangku mereka sambil menirukan gerakan hewan yang ditayangkan. Dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran yaitu, siswa dipaparkan masalah pada pertemuan sebelumnya terkait pengucapan kata-kata tertentu, kemudian siswa dilatihkan pengucapan kata-kata terkait topik yang perlu diperbaiki cara pengucapannya. Selanjutnya siswa menyebutkan nama hari, tanggal dan bulan dengan bermain mencari pasangan kalimat tanya dan jawabannya dalam kerangka *role play*. Membuat dialog sederhana dari kalender yang diperlihatkan dan mendemonstrasikannya dengan pasangan.

Pada seleksi partisipan siswa didudukkan dalam kelompok. Kemudian siswa diberikan dialog *role play* tentang kegiatan belajar di kelas dan siswa menentukan sendiri peran untuk *role play* dalam kelompok masing-masing. Guru mengatur sesi-sesi peran sehingga jalannya dialog *role play* menjadi terarah. Guru meminta siswa dari masing-masing kelompok menjadi pengamat terkait penampilan kelompok penyaji.

Sintaks selanjutnya pelaksanaan atau *acting* dari *role play* tersebut dengan meminta kelompok yang sudah siap untuk menampilkan dialog *role play*. Setelah itu dalam diskusi dan evaluasi peran guru dan siswa mereview pemeran (kejadian, posisi, pemeran). Guru dan siswa mendiskusikan fokus-fokus utama. Guru dan siswa mengembangkan pemeran selanjutnya. Setelah diberikan masukan, siswa tetap dalam kelompoknya untuk mempraktekkan kembali dialog *role play* dengan diundi kelompok mana yang memerlukan dialog *role play* dengan tema guru dan siswa atau dokter dan pasien. Setelah dirasa siap untuk bermain peran, kelompok maju secara bergiliran memainkan dialog *role play* yang diberikan. Guru mengambil nilai dari kegiatan ini untuk diolah sebagai data penelitian siklus I.



3) Kegiatan Penutup

Pada sintaks terkahir yaitu, *sharing* dan generalisasi pengalaman, guru dan siswa menghubungkan situasi yang diperankan dengan kehidupan dunia nyata dan masalah-masalah lain yang mungkin muncul dan menarik kesimpulan topik yang dipelajari.

Hasil Pengamatan Siklus I

Perlunya pengamatan dilakukan yaitu untuk melihat dan mengetahui bagaimana proses belajar mengajar yang terjadi pada saat siklus I berlangsung baik dilihat dari sudut pandang pengamat ataupun dari guru (penulis). Keterampilan guru dalam mengajar dan tingkat aktifitas siswa dalam belajar diperhatikan untuk mendapatkan gambaran situasi dan hasil siklus I. Yang menjadi observer dalam penelitian ini adalah rekan pengajar, dimana didapat data bahwa proses belajar mengajar dalam pembelajaran telah berlangsung sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran, hanya saja terdapat beberapa kekurangan yang masih perlu diperbaiki.

Hasil Pengamatan oleh Observer

1) Siklus I Pertemuan Pertama

Pengamat memberikan catatan pada proses pembelajaran dari 13 aspek yang dinilai, pengamat memberikan skor 3 (kategori baik) pada aspek nomor 1,5,7,8,9,11, dan 12 untuk pertemuan pertama. Sedangkan aspek no 2,3,4,6,10, dan 13 memperoleh skor 4 (sangat baik). Persentase nilai yang didapat dari pertemuan pertama ini yaitu, 86,54 % dengan kategori baik. Nilai yang diberikan oleh observer menggunakan rumus skor perolehan/skor maksimal dikali 100%.

2) Siklus I Pertemuan Kedua

Sedangkan pada pertemuan kedua pengamat memberikan nilai berkategori sangat baik, karena hanya satu aspek yang diberikan skor 3 yaitu, aspek nomor 10. Nilai yang diberikan oleh observer menggunakan rumus skor perolehan/skor maksimal dikali 100%. Persentase nilai yang didapat dari pertemuan pertama ini yaitu 98,08% dengan kategori sangat baik. Peningkatan pesat ini tidak lain karena masukan pengamat dan penyempurnaan pada aspek-aspek yang dinyatakan baik pada pertemuan pertama, sehingga guru mengoptimalkan usaha untuk mencapai nilai sangat baik untuk aspek yang dinilai.

Hasil Pengamatan Aktifitas Siswa dan Penilaian Unjuk Kerja oleh Guru

1) Siklus I Pertemuan Pertama

Guru dalam kegiatan pembelajaran juga melihat sejauh mana tingkat aktifitas siswa dalam mengikuti pelajaran dimana ada 6 indikator pengamatan dengan masing indikator mempunyai 3 sub-indikator dengan rentang skor 1 sampai 4. Pada siklus I pertemuan pertama ini guru memberikan skor 2 (kategori sedang) untuk sub-indikator 1c, 3b, 3c, 4b, 6a, 6b, dan 6c sedangkan nilai 3 (kategori baik) diberikan untuk sub-indikator 1a, 1b, 2a, 2b, 2c, 3a, 4a, 4c, 5a, 5b, dan 5c. Persentase tingkat aktifitas siswa diperoleh dengan menjumlahkan keseluruhan skor dibagi skor maksimal lalu dikalikan seratus persen (skor perolehan/skor maksimal X 100%). Untuk pertemuan pertama ini didapat nilai persentase sebesar 65,28.



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

E-ISSN 2808-2699; P-ISSN 2808-361X

Volume 3, Issue 2, April 2023; Page, 116-142

Email: educatoriajurnal@gmail.com

2) Siklus I Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua terlihat ada peningkatan persentase tingkat aktifitas siswa. Hal ini terlihat dari lembar observasi aktifitas siswa untuk pertemuan kedua ini yaitu, ada tiga sub-indikator yang memperoleh skor 2 (kategori sedang), 13 sub-indikator memperoleh skor 3 (kategori baik) dan dua sub-indikator yang mendapatkan skor 4 (kategori sangat baik). Persentase tingkat aktifitas siswa untuk pertemuan kedua ini adalah 73,61. Ada peningkatan sebesar 8,33% dari pertemuan pertama kepada pertemuan kedua.

Pada pertemuan ini juga guru mengambil nilai unjuk kerja untuk keterampilan berbicara dengan model *role play*. Ada 11 siswa yang belum bisa mencapai indikator kinerja sebesar 82 dari 34 siswa yang berarti 32,35% siswa belum tuntas pada siklus I ini. Penilaian unjuk kerja dengan model *role play* dilakukan pada pertemuan kedua dimana diperoleh nilai seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Nilai Unjuk Kerja (*Role Play*) pada Siklus I.

No. Abs.	Induk	Nama Siswa	Nilai	Tuntas/ Tidak Tuntas
1	9805	Adam Faris Ramadhan	84	Tuntas
2	9806	Adrianova Ramadhan	88	Tuntas
3	9807	Akas Iza Mahendra	84	Tuntas
4	9808	Alfan Septianda Alfarizi	92	Tuntas
5	9809	Alfian Rifq Syahroni	88	Tuntas
6	9810	Ardi Wijaya Putra	68	Tidak Tuntas
7	9811	Khrisna Dhiya Mirza	88	Tuntas
8	9812	L.Andung Fariz	84	Tuntas
9	9813	L.Fathan Mauliansyah	96	Tuntas
10	9814	Lexafariel Puan R.	96	Tuntas
11	9815	Muhammad Adrian R.	76	Tidak Tuntas
12	9816	Muhammad Anugrah P.	72	Tidak Tuntas
13	9817	Muhammad Arkam R.	92	Tuntas
14	9818	Muhammad Dhafa K.	68	Tidak Tuntas
15	9819	M. Faiz Alghiffari	76	Tidak Tuntas
16	9820	M. Ivan Fauzul Akbar	68	Tidak Tuntas
17	9821	Mahiya Ghyatsa I.	84	Tuntas
18	9822	Mia Rahmania	72	Tidak Tuntas
19	9823	Mi'Rajun Nikmatin R.	88	Tuntas
20	9824	Nadifa Ananta Puri	80	Tuntas
21	9825	Nayla Thahira Bagis	80	Tuntas
22	9826	Nirisa Lu'Ayna Sefi	84	Tuntas
23	9827	Oktavia Anindya Putri	64	Tidak Tuntas
24	9828	Rahmawati Ayu W.	84	Tuntas
25	9829	Rizka Aulia Putri B.	92	Tuntas
26	9830	Safira Zawata Afiani	96	Tuntas
27	9831	Salsya Kartika Prihatni	84	Tuntas
28	9832	Selvi Mandasari	92	Tuntas
29	9833	Sepha Repalina	68	Tidak Tuntas
30	9834	Suci Hartini	68	Tidak Tuntas
31	9835	Yulia Widyaradi	88	Tuntas
32	9836	Yurika Ananda Lestari	88	Tuntas
33	9837	Yusroh Amelia	80	Tidak Tuntas



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

E-ISSN 2808-2699; P-ISSN 2808-361X

Volume 3, Issue 2, April 2023; Page, 116-142

Email: educatoriajurnal@gmail.com

No.	Abs.	Induk	Nama Siswa	Nilai	Tuntas/ Tidak Tuntas
34	9838	Zara Oktari Surur Asmi		84	Tuntas
Jumlah				2648	
Nilai Rata-rata				80.35	
Nilai Tertinggi				96	
Nilai Terendah				64	
Persentase Ketuntasan				67.65	
Persentase Ketidaktuntasan				32.35	
Jumlah Siswa Tuntas				23	
Jumlah Siswa Tidak Tuntas				11	

Terlihat dari tabel tersebut, ada 11 siswa yang belum tuntas dari 34 siswa atau sekitar 32,35% dari keseluruhan siswa yang perlu mendapatkan penekanan pada kegiatan berikutnya. Lima aspek yang menjadi penilaian unjuk kerja *role play* seperti tertera pada rubrik penilaian unjuk kerja ini terlihat hasilnya untuk tiap aspek seperti tertera pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Siswa Pada Tiap Aspek Penilaian.

No.	Aspek	Skor/Jumlah Siswa				
		5	4	3	2	1
1	Pengucapan	15	11	6	2	0
2	Intonasi	1	27	6	0	0
3	Kelancaran	7	20	7	0	0
4	Akurasi	3	26	5	0	0
5	Penampilan	20	14	0	0	0
Jumlah		46	98	24	2	0
Nilai Maksimal		170				
Persentase		27.06	57.65	14.18	1.18	0

Dari Tabel tersebut di atas, penulis memberikan perhatian lebih pada aspek pengucapan dimana sekitar 6 siswa yang perlu dibenahi pengucapannya dan dua orang kurang lancar.

Refleksi Siklus I

1) Pertemuan Pertama

Persentase aktifitas siswa pada pertemuan pertama masih tergolong kurang aktif yaitu, sebesar 65,28%. Kelemahan-kelemahan yang perlu diatasi pada pertemuan berikutnya yang terdapat pada siklus I pertemuan pertama ini adalah aktifitas siswa dimana pada lembar obsevasi aktifitas siswa terdapat indikator yang harus diperbaiki, karena memperoleh nilai kategori keaktifan sedang seperti indikator 1c (kemampuan merespon pertanyaan), 3b (merspon pertanyaan yang diajukan guru, 3c (mengajukan pendapat atau sanggahan), 4b (membuat kesimpulan dari hasil diskusi), 6a (siswa membuat kesimpulan sesuai dengan tujuan pembelajaran, 6b (berusaha memperbaiki atau menambah kesimpulan yang kurang) dan 6c (mencatat rangkuman atau kesimpulan dalam buku catatan). Sementara observer memberikan nilai berkategori baik 86,54% kepada keterampilan guru mengelola kelas, sehingga pada pertemuan berikutnya tinggal ditingkatkan menjadi kategori sangat baik.



2) Pertemuan Kedua

Persentase aktifitas siswa pada pertemuan kedua mulai ada peningkatan dari pertemuan pertama yaitu, dari 65,28% sebesar 73,61% (cukup aktif). Kelemahan-kelemahan yang perlu diatasi pada pertemuan berikutnya yang terdapat pada pertemuan kedua ini adalah tingkat aktifitas siswa, dimana pada lembar obsevasi aktifitas siswa terdapat indikator yang harus diperbaiki karena memperoleh nilai kategori keaktifan sedang seperti indikator 1c (kemampuan merespon pertanyaan), 3c (mengajukan pendapat atau sanggahan), dan 6b (memperbaiki atau menambah kesimpulan). Peningkatan yang terjadi karena guru dalam menyampaikan materi memberikan tekanan pada indikator yang perlu ditingkatkan. Observer memberikan nilai berkategori sangat baik 98,08% kepada keterampilan guru mengelola kelas sehingga pada pertemuan Siklus II tetap dipertahankan.

Pada pertemuan kedua ini penulis mengambil nilai unjuk kerja dialog *role play*. Kekurangan yang diperlihatkan siswa secara umum ada pada aspek pengucapan, dimana ada 11 orang yang perlu diperhatikan untuk peningkatan kemampuan pengucapan kata-kata tertentu dalam naskah dialog *role play*. Memperhatikan hasil refleksi pada observasi aktifitas siswa yang masih perlu ditingkatkan untuk menjadi berkategori baik atau sangat baik dan hasil evaluasi unjuk kerja dialog *role play* secara klasikal nilai yang diperoleh sebesar 67,65% yang masih jauh dari yang ditentukan, maka perlu diberikan perlakuan lanjutan berupa kegiatan pembelajaran siklus II.

Deskripsi Hasil Siklus II

Perencanaan Tindakan Siklus II

Pada bagian perencanaan, guru menyiapkan seluruh perangkat yang dibutuhkan dalam rangka pemenuhan ketercapaian tujuan dari tindakan ini. Hal-hal yang dipersiapkan yaitu:

- 1) Menentukan KI-KD.
- 2) Membuat RPP.
- 3) Menentukan materi.
- 4) Menyiapkan instrumen pengamatan guru dan aktifitas siswa.
- 5) Menyiapkan media pembelajaran.
- 6) Menyiapkan LKS.

Penentuan KI-KD berdasarkan kalender pendidikan dengan melihat pekan efektif dalam bulan penelitian sehingga materi yang diajarkan sesuai untuk siklus I maupun II. RPP dirancang dengan mengacu kepada Kurikulum 2013 edisi revisi dengan memberikan penekanan terutama pada langkah-langkah pembelajaran yang mengacu kepada kekurangan yang ada pada siklus I. RPP yang dibuat terdiri dari sejumlah aspek yaitu:

- 1) Kompetensi Inti (KI).
- 2) Kompetensi Dasar (KD).
- 3) Indikator.
- 4) Tujuan Pembelajaran.
- 5) Materi Pembelajaran.
- 6) Metode Pembelajaran.



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

E-ISSN 2808-2699; P-ISSN 2808-361X

Volume 3, Issue 2, April 2023; Page, 116-142

Email: educatoriajurnal@gmail.com

-
- 7) Media dan Sumber Pembelajaran.
 - 8) Langkah-langkah pembelajaran.
 - 9) Penilaian Hasil Pembelajaran.

Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Siklus II pertemuan pertama untuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan pada tanggal 16 Oktober 2017, pertemuan ke-2 dilaksanakan pada tanggal 18 Oktober 2017.

Siklus II Pertemuan Pertama

Kegiatan pembelajaran siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 16 Oktober 2017 dalam periode waktu 2 kali empat puluh menit. Seluruh siswa hadir dan media pembelajaran untuk kegiatan belajar disiapkan. Pelaksanaan tindakan ini didasarkan kepada RPP yang sudah dirancang dengan memperhatikan kelemahan atau kekurangan yang muncul pada pertemuan sebelumnya. Pada siklus II pertemuan pertama ini penulis telah merancang kegiatan awal yang diawali dengan memberi salam kepada siswa, kemudian mengecek kesiapan siswa belajar baik secara fisik maupun psikologis dilanjutkan dengan menanyakan materi yang diajarkan pada pertemuan sebelumnya dan mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari hari ini. Siswa dijelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai selama proses pembelajaran berlangsung dan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan siswa untuk menyelesaikan latihan-latihan dan tugas dalam pembelajaran.

Pada kegiatan inti siswa ditayangkan video tentang waktu dalam bentuk angka, tanggal, dan tahun, tentang nama hari dan bulan dimana siswa memperhatikan dengan saksama tayangan yang ada dan dengan arahan guru, para siswa menirukan pengucapan nama hari dan nama bulan. Guru mencantohkan potongan dialog tentang *role play* berkelompok, diminta menyusun dialog sesuai dengan kronologi dialog. Mengecek jawaban siswa dan meminta siswa dalam kelompoknya melatihkan *role play* yang sudah disusun. Sebelum *role play* dimainkan, guru menunjuk kelompok siswa (penonton) untuk mengamati jalannya *role play* yang nantinya akan diminta untuk memberi tanggapan pada sesi diskusi dan evaluasi. Guru dan siswa menghubungkan situasi yang diperankan dengan kehidupan dunia nyata dan masalah-masalah lain yang mungkin muncul dan menarik kesimpulan topik yang dipelajari.

Pada akhir kegiatan siklus II pertemuan pertama guru bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran, melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram, memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, memberikan tugas, baik tugas individual atau kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik, dan menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan tiga tahap yaitu: 1) kegiatan pendahuluan; 2) kegiatan inti; dan 3) kegiatan penutup. Setiap kegiatan terdiri dari proses-proses dan urutan yang tertera dalam langkah-langkah pembelajaran pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).



1) Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan ini penulis mengucapkan salam, kemudian mengecek kehadiran siswa yang dilanjutkan dengan penjelasan tentang tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai dalam proses pembelajaran selanjutnya. Disampaikan juga cakupan materi dan uraian kegiatan yang akan dilalui dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti diawali dengan kegiatan pada sintaks *role play* berupa *warming up* dimana siswa bermain sambil bernyanyi dengan judul *Do Little Motion* 1, 2, dan 3. Masih dalam sintaks awal, siswa diarahkan untuk mengamati video yang ditayangkan kemudian siswa menirukan pengucapan pada beberapa kata tertentu untuk menyempurnakan pengucapannya. Siswa diarahkan keluar ruangan untuk bermain mencari pasangan kalimat tanya dan jawabannya dalam kerangka *role play* sesuai topik, siswa didudukkan dalam kelompok. Siswa diberikan dialog *role play* tentang reservasi hotel. Siswa menentukan sendiri peran untuk *role play* dalam kelompok masing-masing. Tahapan berikutnya yaitu guru mengatur sesi-sesi peran, kemudian guru menegaskan kembali tentang peran. Guru dan siswa memutuskan apa yang akan diamati dari penampilan kelompok, dimana perwakilan kelompok akan menyampaikan hasil pengamatannya pada tahapan berikutnya untuk memberi masukan kepada penyaji, siswa dalam kelompok memulai *role play*. Guru dan siswa menyudahi *role play*, guru dan siswa mereview pemeran (kejadian, posisi, pemeran). Guru dan siswa mendiskusikan fokus-fokus utama. Guru dan siswa mengembangkan pemeran selanjutnya. Kelompok diberikan model *role play* yang berbeda untuk dimainkan. Guru memberikan masukan atau alternatif, guru dan siswa mereview pemeran (kejadian, posisi, pemeran). Guru dan siswa mendiskusikan fokus-fokus utama. Guru dan siswa menghubungkan situasi yang diperankan dengan kehidupan dunia nyata dan masalah-masalah lain yang mungkin muncul dan menarik kesimpulan topik yang dipelajari.

3) Kegiatan Penutup

Pada sintaks terahir yaitu, *sharing* dan generalisasi pengalaman, guru dan siswa menghubungkan situasi yang diperankan dengan kehidupan dunia nyata dan masalah-masalah lain yang mungkin muncul dan menarik kesimpulan topik yang dipelajari.

Siklus II Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua, kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan salam dan tegur sapa dengan siswa sambil mengecek kehadiran siswa dan diakhiri dengan menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan siswa untuk menyelesaikan latihan-latihan dan tugas dalam pembelajaran. Kegiatan inti dimulai dengan *warming up* dengan bernyanyi dan bergerak untuk lagu Banana. Dilanjutkan dengan penayangan video *of date/ days/ months* untuk memantapkan pengucapan kata-kata tertentu sesuai topik yang dipelajari. Kelompok ditugaskan menerjemahkan naskah dialog yang dilanjutkan dengan guru menjelaskan sesi-sesi dialog, tapi sebelumnya meminta kelompok untuk memilih siapa memerankan apa. Meminta salah seorang anggota



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

E-ISSN 2808-2699; P-ISSN 2808-361X

Volume 3, Issue 2, April 2023; Page, 116-142

Email: educatoriajurnal@gmail.com

kelompok menjadi pengamat pada saat menyaksikan kelompok lain bermain peran. Kegiatan inti berikutnya yaitu, memainkan *role play* yang sudah diterjemahkan bersama kelompoknya, dan akhirnya pengamat menyampaikan hasil pengamatannya.

Kegiatan penutup pertemuan kedua ini guru memberikan masukan atau alternatif berikutnya guru dan siswa me-review pemeran (kejadian, posisi, pemeran). Guru dan siswa mendiskusikan fokus-fokus utama serta menghubungkan situasi yang diperankan dengan kehidupan dunia nyata dan masalah-masalah lain yang mungkin muncul dan menarik kesimpulan untuk topik yang dipelajari. Untuk observer dipersiapkan lembar observasi terkait kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru atau penulis sebagai bahan refleksi terkait pelaksanaan proses belajar mengajar.

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua ini dilakukan dengan tiga tahap yaitu: 1) kegiatan pendahuluan; 2) kegiatan inti; dan 3) kegiatan penutup. Setiap kegiatan terdiri dari proses-proses dan urutan yang tertera dalam langkah-langkah pembelajaran pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

1) Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan ini penulis mengucapkan salam, kemudian mengecek kehadiran siswa yang dilanjutkan dengan penjelasan tentang tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai dalam proses pembelajaran selanjutnya. Disampaikan juga cakupan materi dan uraian kegiatan yang akan dilalui dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilaksanakan dengan mengacu pada sintaks *role play* tahapan pertama berupa pemanasan suasana kelompok yang dimulai dengan *warming up* dengan bernyanyi *banana*, dimana para siswa diminta berdiri diantara bangku mereka sambil menirukan gerakan pemimpin lagu. Sebagian siswa merasa lucu dengan gerakan lagu *banana*. Dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran yaitu, siswa dipaparkan masalah pada pertemuan sebelumnya terkait pengucapan kata-kata tertentu, kemudian siswa dilatihkan pengucapan kata-kata terkait topik yang perlu diperbaiki cara pengucapannya. Selanjutnya siswa menirukan nama hari, tanggal dan bulan dari tayangan video dan pengucapan beberapa kata tertentu pada pertemuan sebelumnya. Pada sintaks seleksi partisipan, siswa didudukkan dalam kelompoknya kemudian diberikan dialog *role play* untuk diterjemahkan. Setelah selesai menerjemahkan *teks* dialog *role play* siswa menentukan sendiri peran untuk *role play* dalam kelompok masing-masing.

Guru mengatur sesi-sesi peran dan menegaskan kembali tentang peran. Guru meminta kelompok untuk menentukan siapa yang menjadi pengamat, dimana mereka secara bergiliran untuk menjadi observer, karena kelompok yang tampil cukup banyak yaitu sembilan kelompok dan guru membimbing siswa tentang apa yang akan diamati dari penampilan kelompok, siswa dalam kelompok memulai *role play*. Ada beberapa kelompok diminta untuk menunjukkan *role play* mereka sementara, guru menilai kegiatan tersebut. Guru dan siswa menyudahi *role play* yang dilanjutkan dengan sintaks diskusi dan evaluasi peran dimana guru dan siswa mereview pemeran (kejadian, posisi, dan pemeran). Guru dan



siswa mendiskusikan fokus-fokus utama untuk mengembangkan pemeranannya selanjutnya. Sintaks selanjutnya yaitu pemeranannya kembali dimana kelompok diberikan model *role play* yang berbeda untuk dimainkan. dan guru mengambil nilai keterampilan unjuk kerja *role play*. Guru memberikan masukan atau alternatif terhadap *role play* yang ditampilkan oleh kelompok. Pada sintaks diskusi dan evaluasi guru dan siswa mereview pemeranannya (kejadian, posisi, pemeranannya) yang dilanjutkan dengan mendiskusikan fokus-fokus utama.

3) Kegiatan Penutup

Pada sintaks terakhir yaitu, *sharing* dan generalisasi pengalaman, guru dan siswa menghubungkan situasi yang diperankan dengan kehidupan dunia nyata dan masalah-masalah lain yang mungkin muncul dan menarik kesimpulan topik yang dipelajari.

Hasil Pengamatan Siklus II

Perlunya pengamatan dilakukan yaitu, untuk melihat dan mengetahui bagaimana proses belajar mengajar yang terjadi pada saat siklus II berlangsung baik dilihat dari sudut pandang pengamat ataupun dari guru (penulis). Keterampilan guru dalam mengajar dan tingkat aktifitas siswa dalam belajar diperhatikan untuk mendapatkan gambaran situasi dan hasil siklus II. Yang menjadi observer dalam penelitian ini adalah rekan pengajar dimana didapat data bahwa proses belajar mengajar dalam pembelajaran telah berlangsung sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran, hanya saja terdapat beberapa kekurangan yang masih perlu diperbaiki.

Hasil Pengamatan oleh Observer

1) Siklus II Pertemuan Pertama

Pengamat memberikan catatan pada proses pembelajaran dari 13 aspek yang dinilai, pengamat memberikan penilaian sama seperti pertemuan kedua siklus I yaitu, dengan persentase tingkat keterampilan guru mengelola kelas sebesar 98,08% dengan berkategori sangat baik. Nilai yang diberikan oleh observer menggunakan rumus skor perolehan/ skor maksimal dikali 100%. Sementara aktifitas siswa juga mengalami peningkatan dimana pada pertemuan kedua siklus I persentasenya sebesar 73,61% menjadi 81,94% dengan kategori siswa aktif.

2) Siklus II Pertemuan Kedua

Sedangkan pada pertemuan kedua pengamat memberikan nilai berkategori sangat baik, karena hanya satu aspek yang diberikan skor 3 yaitu aspek nomor 11. Nilai yang diberikan oleh observer menggunakan rumus skor perolehan/ skor maksimal dikali 100%. Persentase nilai yang didapat dari pertemuan pertama ini yaitu 98,08% dengan kategori sangat baik. Peningkatan pesat ini tidak lain karena masukan pengamat dan penyempurnaan pada aspek-aspek yang dinyatakan baik pada pertemuan pertama, sehingga guru mengoptimalkan usaha untuk mencapai nilai sangat baik untuk aspek yang dinilai. Sementara aktifitas siswa juga mengalami peningkatan dimana pada pertemuan pertama siklus II persentasenya sebesar 81,94% menjadi 90,23% dengan kategori siswa sangat aktif.



Hasil Pengamatan Aktifitas Siswa dan Penilaian Unjuk Kerja oleh Guru

1) Siklus II Pertemuan Pertama

Guru dalam kegiatan pembelajaran juga melihat sejauh mana tingkat aktifitas siswa dalam mengikuti pelajaran dimana ada 6 indikator pengamatan dengan masing indikator mempunyai 3 sub-indikator dengan rentang skor 1 sampai 4. Pada siklus II pertemuan pertama ini guru memberikan skor 3 (kategori baik) untuk sub-indikator 1a, 1b, 1c, 2b, 3a, 3b, 3c, 4b, 4c, 5b, 6a, 6b, dan 6c sedangkan nilai 4 (kategori sangat baik) diberikan untuk sub-indikator 2a, 2c, 4a, 5a, dan 5c. Persentase tingkat aktifitas siswa diperoleh dengan menjumlahkan keseluruhan skor dibagi skor maksimal, lalu dikalikan seratus persen (skor perolehan/skor maksimal X 100%). Untuk pertemuan pertama ini didapat nilai persentase sebesar 81,94%.

2) Siklus II Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua terlihat ada peningkatan persentase tingkat aktifitas siswa. Hal ini terlihat dari lembar observasi aktifitas siswa untuk pertemuan kedua ini yaitu, ada tujuh sub-indikator yang memperoleh skor 3 (kategori baik), 11 sub-indikator memperoleh skor 4 (kategori sangat baik). Persentase tingkat aktifitas siswa untuk pertemuan kedua ini adalah 90,23% . Ada peningkatan sebesar 8,29% dari pertemuan pertama kepada pertemuan kedua.

Pada pertemuan ini juga guru mengambil nilai unjuk kerja untuk keterampilan berbicara dengan model *role play*. Ada 5 siswa yang belum bisa mencapai indikator kinerja sebesar 82 dari 34 siswa yang berarti 14,71% siswa belum tuntas pada siklus II ini. Artinya secara klasikal tingkat ketuntasan siswa sebesar 85,29%. Penilaian unjuk kerja dengan model *role play* dilakukan pada pertemuan kedua dimana diperoleh nilai seperti pada Tabel 4.

Tabel 4. Nilai Unjuk Kerja (*Role Play*) pada Siklus II.

No. Urut	NIS	Nama Siswa	Siklus II	Tuntas/ Tidak Tuntas
1	9805	Adam Faris Ramadhan	84	Tuntas
2	9806	Adrianova Ramadhan	92	Tuntas
3	9807	Akas Iza Mahendra	88	Tuntas
4	9808	Alfan Septianda Alfarizi	92	Tuntas
5	9809	Alfian Rifq Syahroni	88	Tuntas
6	9810	Ardi Wijaya Putra	76	Tidak Tuntas
7	9811	Khrisna Dhiya Mirza	96	Tuntas
8	9812	L.Andung Fariz	84	Tuntas
9	9813	L.Fathan Mauliansyah	92	Tuntas
10	9814	Lexafariel Puan R.	92	Tuntas
11	9815	Muhammad Adrian R.	84	Tuntas
12	9816	Muhammad Anugrah P.	92	Tuntas
13	9817	Muhammad Arkam R.	84	Tuntas
14	9818	Muhammad Dhafa K.	92	Tuntas
15	9819	M. Faiz Alghiffari	88	Tuntas
16	9820	M. Ivan Fauzul Akbar	72	Tidak Tuntas
17	9821	Mahiya Ghyatsa I.	80	Tidak Tuntas
18	9822	Mia Rahmania	80	Tidak Tuntas
19	9823	Mi'Rajun Nikmatin R.	88	Tuntas



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

E-ISSN 2808-2699; P-ISSN 2808-361X

Volume 3, Issue 2, April 2023; Page, 116-142

Email: educatoriajurnal@gmail.com

No.		Nama Siswa	Siklus II	Tuntas/ Tidak Tuntas
Urut	NIS			
20	9824	Nadifa Ananta Puri	88	Tuntas
21	9825	Nayla Thahira Bagis	92	Tuntas
22	9826	Nirisa Lu'Ayna Sefi	88	Tuntas
23	9827	Oktavia Anindya Putri	88	Tuntas
24	9828	Rahmawati Ayu W.	92	Tuntas
25	9829	Rizka Aulia Putri B.	92	Tuntas
26	9830	Safira Zawata Afiani	92	Tuntas
27	9831	Salsya Kartika Prihatni	84	Tuntas
28	9832	Selvi Mandasari	92	Tuntas
29	9833	Sepha Repalina	80	Tidak Tuntas
30	9834	Suci Hartini	84	Tuntas
31	9835	Yulia Widjadari	92	Tuntas
32	9836	Yurika Ananda Lestari	84	Tuntas
33	9837	Yusroh Amelia	88	Tuntas
34	9838	Zara Oktari Surur Asmi	92	Tuntas
Jumlah			2876	
Nilai Rata-rata			87.29	
Nilai Tertinggi			96	
Nilai Terendah			72	
Persentase Ketuntasan			85.29	
Persentase Ketidaktuntasan			14.71	
Jumlah Siswa Tuntas			29	
Jumlah Siswa Tidak Tuntas			5	

Terlihat dari tabel tersebut ada 5 siswa yang belum tuntas dari 34 siswa atau sekitar 14,71% dari keseluruhan siswa. Dengan kata lain ketuntasan klasikal mencapai 85,29%.

Refleksi Siklus II

1) Pertemuan Pertama

Persentase aktifitas siswa pada pertemuan pertama tergolong aktif yaitu sebesar 81,94%. Penyempurnaan-penyempurnaan yang harus dilakukan pada pertemuan berikutnya yang terdapat pada siklus II pertemuan pertama ini adalah aktifitas siswa yang berkategori baik pada sub-indikator 1a-c (kesiapan siswa menerima pelajaran), 2b (antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, 3a-c (interaksi), 4b, 4c (Kemampuan siswa mengikuti tahapan elaborasi), 5b (kerjasama dalam kelompok), 6a-c (Partisipasi siswa dalam menyimpulkan pelajaran). Diusahakan menjadi kategori sangat baik. Terdapat peningkatan nilai aktifitas siswa dari 73,61 pada pertemuan kedua siklus I menjadi 81,94 pada pertemuan pertama siklus II. Jadi peningkatannya sebesar 8,33%. Sementara observer memberikan nilai berkategori sangat baik 98,08% kepada keterampilan guru mengelola kelas, sehingga pada pertemuan berikutnya perlu dipertahankan dengan kategori sangat baik dan peningkatan dari nilai 98,08 menjadi lebih tinggi.

2) Pertemuan Kedua

Persentase aktifitas siswa pada pertemuan kedua juga mengalami peningkatan dari pertemuan pertama yaitu dari 81,94% (kategori aktif menjadi 90,23 (kategori sangat aktif). Sementara observer memberikan nilai berkategori sangat baik 98,08% kepada keterampilan guru mengelola kelas, sehingga pada



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

E-ISSN 2808-2699; P-ISSN 2808-361X

Volume 3, Issue 2, April 2023; Page, 116-142

Email: educatoriajurnal@gmail.com

pertemuan kedua Siklus II ini. Pada pertemuan kedua ini penulis mengambil nilai unjuk kerja dialog *role play*. Kekurangan yang diperlihatkan siswa secara umum ada pada aspek pengucapan dimana ada 5 orang yang perlu diperhatikan untuk peningkatan kemampuan pengucapan kata-kata tertentu dalam naskah dialog *role play*.

Memperhatikan hasil refleksi pada observasi aktifitas siswa yang sudah berkategori sangat aktif kemudian observer menyatakan keterampilan guru mengajar sangat baik dan nilai unjuk kerja keterampilan berbicara siswa secara klasikal sudah memenuhi kriteria yang dipersyaratkan dalam indikator kinerja, maka tidak diperlukan untuk melaksanakan siklus III.

Diskusi Hasil Penelitian Tiap Siklus dan Antar Siklus

Hasil Penilaian Siklus I

Hasil Penilaian pada penelitian ini dilihat dari dua kategori yaitu, pengamat (Observer) dan penulis. Pengamat melihat proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru (penulis) tentang bagaimana guru menjalankan apa yang sudah direncanakan terkait kegiatan belajar. Dimana ada 13 aspek penilaian yang dievaluasi oleh observer dalam lembar observasi guru. Sementara penulis melihat tingkat keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar dan melakukan evaluasi berupa unjuk kerja *role play*.

1) Hasil Penilaian Pengamat

Kegiatan pada siklus I ini terdiri dari dua kali pertemuan yang masing-masing pertemuan dilaksanakan selama 2 jam pelajaran (80 menit). Pengamat memberikan penilaian terhadap bagaimana guru melaksanakan kegiatan dan memberikan penilaian sejauh mana guru memenuhi target capaian dari setiap aspek penilaian kegiatan guru. Pada Pertemuan pertama siklus I ini pengamat memberikan nilai baik terhadap keterampilan guru mengelola pembelajaran di kelas dan pada pertemuan kedua pengamat memberikan nilai sangat baik terhadap keterampilan mengajar guru (penulis). Hal ini terlihat pada lembar observasi keterampilan guru pada pertemuan kedua.

2) Hasil Penilaian Aktifitas unjuk Kerja Siswa

Penulis memberikan penilaian terhadap dua hal yaitu tingkat aktifitas siswa dalam mengikuti pelajaran dan hasil evaluasi unjuk kerja dengan model *role play*. Pada pertemuan pertama tingkat aktifitas kegiatan siswa memperoleh jumlah skor 47 dari skor maksimal 72. Jadi persentase keaktifan siswa sebesar 65,28%. Pada pertemuan kedua persentase keaktifan siswa sebesar 73,61%. Sementara evaluasi unjuk kerja pada siklus I ini dilaksanakan pada pertemuan kedua yaitu, pada tanggal 11 Oktober 2017 dimana diperoleh jumlah nilai 2648 untuk keseluruhan siswa (34 Siswa). Nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 80,35. Nilai tertinggi siswa yaitu 96 dan terendah 64. Dari 34 siswa yang mengalami perlakuan ada 23 yang memperoleh nilai sama dengan atau diatas nilai indikator kinerja yang ditentukan sebesar 82, dimana nilai indikator kinerja ini lebih tinggi dari KKM mata pelajaran bahasa inggris untuk kelas VII yaitu 80. Data selengkapnya tentang penilaian siklus I tertera pada Tabel 5.



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

E-ISSN 2808-2699; P-ISSN 2808-361X

Volume 3, Issue 2, April 2023; Page, 116-142

Email: educatoriajurnal@gmail.com

Tabel 5. Hasil Evaluasi Unjuk Kerja Role Play Siklus I.

No.	Deskripsi	Perolehan
1	Jumlah	2648
2	Nilai Rata-rata	80.35
3	Nilai Tertinggi	96
4	Nilai Terendah	60
5	Persentase Ketuntasan	67.65
6	Persentase Ketidaktuntasan	32.35
7	Jumlah Siswa Tuntas	23
8	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	11

Hasil Penilaian Siklus II

Sama seperti hasil penilaian siklus I, hasil penilaian siklus II pada penelitian ini dilihat dari dua kategori yaitu, pengamat (observer) dan penulis. Pengamat melihat proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru (penulis) tentang bagaimana guru menjalankan apa yang sudah direncanakan terkait kegiatan belajar. Dimana ada 13 aspek penilaian yang dievaluasi oleh observer dalam lembar observasi guru. Sementara penulis melihat tingkat keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar dan melakukan evaluasi berupa unjuk kerja dialog dengan model *role play*.

1) Hasil Penilaian Pengamat

Kegiatan pada siklus II ini terdiri dari dua kali pertemuan yang masing-masing pertemuan dilaksanakan selama 2 jam pelajaran (80 menit). Pengamat memberikan penilaian terhadap bagaimana guru melaksanakan kegiatan dan memberikan penilaian sejauh mana guru memenuhi target capaian dari setiap aspek penilaian kegiatan guru. Pada pertemuan pertama siklus II ini pengamat memberikan nilai sangat baik terhadap keterampilan guru mengelola pembelajaran di kelas dan pada pertemuan kedua pengamat memberikan nilai sangat baik juga terhadap keterampilan mengajar guru (penulis). Hal ini terlihat pada lembar observasi keterampilan guru pada pertemuan kedua.

2) Hasil Penilaian Penulis (Guru)

Sama seperti hasil penilaian pada siklus sebelumnya, penulis memberikan penilaian terhadap dua hal yaitu, tingkat aktifitas siswa dalam mengikuti pelajaran dan hasil evaluasi unjuk kerja dengan model *role play*. Pada pertemuan pertama siklus II ini tingkat aktifitas kegiatan siswa memperoleh jumlah skor 59 dari skor maksimal 72. Jadi persentase tingkat keaktifan siswa yaitu, sebesar 81,94%. Pada pertemuan kedua persentase keaktifan siswa sebesar 90,28%. Sementara evaluasi unjuk kerja pada siklus II ini dilaksanakan pada pertemuan kedua yaitu, pada tanggal 18 Oktober 2017 dimana diperoleh jumlah nilai 2876 untuk keseluruhan siswa (34 Siswa). Nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 87,29. Nilai tertinggi siswa yaitu 96 dan terendah 72. Dari 34 siswa yang mengalami perlakuan ada 31 yang memperoleh nilai sama dengan atau diatas nilai indikator kinerja yang ditentukan sebesar 82, dimana nilai indikator kinerja ini lebih tinggi dari KKM mata pelajaran bahasa inggris untuk kelas VII yaitu 80. Data selengkapnya tentang penilaian siklus II tertera pada Tabel 6.



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

E-ISSN 2808-2699; P-ISSN 2808-361X

Volume 3, Issue 2, April 2023; Page, 116-142

Email: educatoriajurnal@gmail.com

Tabel 6. Hasil Evaluasi Unjuk Kerja Role Play Siklus II.

No.	Deskripsi	Perolehan
1	Jumlah	2876
2	Nilai Rata-rata	87.29
3	Nilai Tertinggi	96
4	Nilai Terendah	72
5	Persentase Ketuntasan	91.18
6	Persentase Ketidaktuntas	8.82
7	Jumlah Siswa Tuntas	31
8	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	3

Hasil Penilaian Antar Siklus

Hasil penilaian antar siklus ini dilihat dari dua bagian yaitu, oleh observer dan Penulis (guru). Dari hasil penilaian baik oleh observer maupun oleh penulis terlihat peningkatan dari siklus I ke siklus II.

1) Penilian oleh Observer (Pengamat)

Pengamat memberikan nilai pada keterampilan guru untuk empat kali pertemuan (siklus I dua kali pertemuan dan siklus II dua kali pertemuan) seperti tertera pada Tabel 7.

Tabel 7. Nilai Keterampilan Guru pada Pembelajaran Model Role Play.

No.	Siklus/Pertemuan	Jumlah Nilai	Keterangan
1	Pertama/ 1	86.54	Baik
2	Pertama/ 2	98.08	Sangat Baik
3	Kedua/ 1	98.08	Sangat Baik
4	Kedua/ 2	98.08	Sangat Baik

Keterampilan guru dalam mengelola proses belajar mengajar dengan menggunakan model *role play* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II seperti terlihat pada Tabel 7. Pada pertemuan pertama jumlah nilai sebesar 86,54 dengan kategori baik menjadi 98,08 pada pertemuan kedua dan berlanjut pada siklus kedua pertemuan satu dan dua dengan nilai 98,08 yang tergolong sangat baik.

2) Penilaian oleh Penulis (guru)

Penilaian antar siklus oleh penulis dilaksanakan dalam dua hal yaitu:

• Penilaian Aktifitas Siswa

Penulis mengumpulkan data dari lembar observasi aktifitas siswa untuk siklus I dan II dan hasil rekapitulasinya berikut ini.

Tabel 8. Nilai Aktifitas Siswa Siklus I dan II.

No.	Siklus/ Pertemuan	Jumlah Nilai	Keterangan
1	Pertama/ 1	65.28	Kurang Aktif
2	Pertama/ 2	73.61	Cukup Aktif
3	Kedua/ 1	81.94	Aktif
4	Kedua/ 2	90.28	Sangat Aktif

Dari Tabel 8 bisa disimpulkan bahwa, kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model *role play* bagi siswa kelas VII bisa meningkatkan tingkat



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

E-ISSN 2808-2699; P-ISSN 2808-361X

Volume 3, Issue 2, April 2023; Page, 116-142

Email: educatoriajurnal@gmail.com

aktifitas siswa dalam mengikuti pelajaran, dimana aktifitas tersebut mengalami peningkatan, dimana sejak pertemuan pertama siklus I diperoleh nilai 65,28 yang tergolong kurang aktif beranjak menjadi 73,61 yang tergolong cukup aktif, kemudian pada siklus II pertemuan pertama memperoleh nilai 81,94 (aktif) dan terakhir jumlah nilai 90,28 yang berkategori sangat aktif. Perubahan kearah lebih baik ini terjadi berkat masukan dari pengamat yang terus memberikan saran positif untuk terus meningkatkan mutu pengelolaan kelas untuk pertemuan-pertemuan selanjutnya yang dimulai dari pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir. Dengan model dan variasi bentuk kegiatan seperti yang termuat pada sintaks *role play* para siswa terus menunjukkan perubahan sikap terhadap mata pelajaran khususnya pada topik yang diajarkan.

- Penilaian Unjuk Kerja Dialog *Role Play*

Penilaian unjuk kerja dialog dengan model *role play* dilaksanakan dua kali yaitu, pada akhir tiap siklus. Penilaian antar siklus unjuk kerja siswa dengan model *role play* bisa dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9. Nilai Unjuk Kerja Siswa Antar Siklus.

No.	Penilaian Keterampilan	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah	2648	2876
2	Nilai Rata-rata	80.35	87.29
3	Nilai Tertinggi	96	96
4	Nilai Terendah	64	72
5	Jumlah Siswa Tuntas	23	31
6	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	11	3
7	Persentase Ketuntasan	67,65	91,18
8	Persentase Ketidaktuntasan	32,35	8,82

Hasil penilaian unjuk kerja antar siklus mengalami peningkatan untuk seluruh bagian penjabaran seperti terlihat pada Tabel di atas. Untuk jumlah pada siklus I sebesar 2648 menjadi 2876, kemudian jumlah nilai rata-rata dari 80,35 meningkat menjadi 87,29. Nilai tertinggi untuk siklus I dan II sama yaitu 96 tetapi mengalami peningkatan pada nilai terendah yang mana untuk siklus I nilai terendahnya sebesar 64 dan untuk siklus II menjadi 72. Terakhir untuk persentase ketuntasan mengalami peningkatan yaitu dari 67,65 menjadi 91,18. Secara klasikal terlihat juga perkembangan yang positif dimana pada siklus I persentase ketuntasan secara klasikal hanya 67,65% sementara pada siklus II meningkat menjadi 91,18%. Walaupun pada siklus I ketuntasan belajar siswa secara klasikal belum memuaskan, tetapi pada siklus II ketuntasan belajar secara klasikal sudah cukup memuaskan, karena sudah mencapai target yang telah ditetapkan yaitu lebih dari 85% siswa mendapatkan nilai 82.

Penerapan model *role play* pada siswa kelas VII di MTs. Negeri 1 Mataram mengalami peningkatan yang sangat baik. Hal ini dikarenakan guru berhasil membangkitkan semangat belajar siswa, sehingga siswa semakin aktif untuk belajar. Selain itu, pada siklus II guru memberikan dialog *role play* yang beragam sehingga siswa menikmati perannya masing-masing. Peningkatan-peningkatan yang cukup baik tersebut disebabkan kelemahan-kelemahan pada siklus I berhasil diperbaiki pada siklus II. Pada peningkatan aktivitas siswa,



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

E-ISSN 2808-2699; P-ISSN 2808-361X

Volume 3, Issue 2, April 2023; Page, 116-142

Email: educatoriajurnal@gmail.com

menurut Sele & Sila (2022), tentu saja dipengaruhi oleh faktor kemampuan guru dalam menjelaskan dan membimbing proses belajar mengajar dengan model *role play* dan usah guru dalam memvariasikan bentuk kegiatan sehingga observer memberikan nilai sangat memuaskan untuk keterampilan guru dalam mengajar. Hal ini seiring dengan teori yang diungkapkan oleh Huda (2013), bahwa *role play* dapat meningkatkan aktifitas siswa atau membuat suasana kelas menjadi dinamis dan antusiastis yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam *speaking*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan bisa diambil simpulan bahwa pembelajaran dengan model *role play* dapat meningkatkan aktifitas dan keterampilan berbicara (*speaking*) siswa kelas VII-8 MTs. Negeri 1 Mataram semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018.

SARAN

Saran yang disampaikan oleh penulis dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Guru bahasa Inggris, dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, para pendidik hendaknya menyusun kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *role play* yang bisa menarik perhatian siswa yang pada gilirannya meningkatkan aktifitas peserta didik yang bermuara pada pencapaian prestasi belajar; 2) Siswa, penggunaan model *role play* tetap dilakukan semaksimal mungkin dan tetap fokus dalam belajar sehingga hasil yang dicapai terus meningkat; dan 3) Penulis selanjutnya, penelitian yang mengaplikasikan model *role play* sangat memungkinkan untuk dilanjutkan guna penyempurnaan penelitian ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moril maupun materi, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Bowo, T. A., & Budiati. (2019). Pengembangan *Flashcard* Berbasis Pancasila sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar. *Philosophica: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 2(2), 75-83. <https://doi.org/10.35473/po.v2i2.341>
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran : Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mariani. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar *Teks Narrative* Melalui Metode *Role Playing* pada Siswa SMP Islam Banda Aceh. *Serambi Akademica: Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora*, 7(5), 716-724. <https://doi.org/10.32672/jsa.v7i5.1528>
- Mustika, N., & Lestari, R. (2020). Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Mahasiswa STIKes Perintis



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

E-ISSN 2808-2699; P-ISSN 2808-361X

Volume 3, Issue 2, April 2023; Page, 116-142

Email: educatoriajurnal@gmail.com

Padang. *Edukatif* : *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 202-209.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i2.125>

Oktaviana, D., Wulandari, N., & Hazwani, H. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran *Question Student Have* dengan Teknik Roda Keberuntungan terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 2(1), 10-19. <https://doi.org/10.36312/ejiip.v2i1.51>

Riduan., & Iswara, P. D. (2009). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: CV. Alfabeta.

Rusdi, M. J. (2018). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas VIII SMP PGRI Sungguminasa Kabupaten Gowa. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Makasar.

Sele, Y., & Sila, V. U. R. (2022). Problematika Kompetensi Pedagogik Guru dalam Pembelajaran. *Biocaster : Jurnal Kajian Biologi*, 2(4), 225-230. <https://doi.org/10.36312/bjkb.v2i4.152>

Senawati. (2018). Penerapan Metode Simulasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn di Kelas IV SD Negeri 12 Kepahiang. *Jurnal PGSD : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 83-90. <https://doi.org/10.33369/pgsd.11.1.83-90>

Yunita, L., & Mandasari, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 2(2), 75-93. <https://doi.org/10.36312/pjipst.v2i2.67>