



UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PELAJARAN BAHASA INGGRIS PENERAPAN STRATEGI *ROLE PLAYING* BERBASIS STEAM SISWA KELAS X-IPA 3 (RECOUNT TEXT) SMA NEGERI 2 SITUBONDO

Sugi Darmayanti¹

¹SMA Negeri 2 Situbondo

Email: s.darmayani@gmail.com

Received: Feb 3, 2022 Revised: Feb 10, 2022 Accepted: Feb 17, 2022

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa Inggris di SMA diharapkan dapat mencapai tingkat *informational* karena mereka disiapkan untuk melanjutkan pendidikannya ke perpenelitian tingkat *literasi epistemic* dianggap terlalu tinggi untuk dapat dicapai oleh peserta didik SMA karena bahasa Inggris di Indonesia berfungsi sebagai bahasa asing. Desain penelitian dalam penelitian ini adalah PTK dengan berkolaborasi dengan guru yang ditetapkan 2 siklus. Dalam PTK ada 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Data primer dengan menggunakan tes ulangan dan observasi dengan di checklist, dan data sekunder dengan wawancara. Peneliti menggunakan keharusan nilai sasaran atau KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) menentukan kriteria sukses untuk menganalisis data. Berdasarkan hasil penelitian pada bab IV dapat disimpulkan sebagai berikut: Penerapan strategi *role playing* berbasis STEAM meningkatkan aktivitas belajar mencapai 87% mata Pelajaran bahasa inggris siswa kelas X-IPA 3 SMA Negeri 2 Situbondo semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019 dan Penerapan strategi *role playing* berbasis STEAM meningkatkan hasil belajar mencapai 86% mata Pelajaran bahasa inggris siswa kelas X-IPA 3 SMA Negeri 2 Situbondo semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019

Kata Kunci: Strategi *Role Playing* Berbasis STEAM, Aktivitas, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pada kenyataan yang terjadi di SMA Negeri 2 Situbondo masih dibawah KKM yaitu sebesar 70, guru dalam menyampaikan materi menggunakan ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Akan tetapi selama kegiatan belajar mengajar bahasa Inggris guru menjumpai rendahnya aktivitas belajar siswa. Hal ini terlihat dari kegiatan siswa yang hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan guru. Ketika guru memberikan pertanyaan hanya beberapa siswa tertentu yang aktif,

siswa yang lain cenderung kurang aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru maupun mengemukakan pendapatnya, sehingga menyebabkan mereka tidak dapat mengembangkan kemampuan berfikir secara kritis dalam mengemukakan pendapat maupun gagasanya, hal tersebut dapat ditunjukkan dengan siswa yang jarang bertanya mengenai materi yang masih belum dipahami. Jika guru memberikan tugas, hanya sebagian siswa saja yang mengerjakannya dengan tepat waktu, sedangkan siswa lain memilih menyalin pekerjaan temannya tanpa berusaha mengerjakan sendiri. Rendahnya aktivitas siswa memberi kesan bahwa guru lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar sedangkan siswa cenderung pasif. Akibat dari kurangnya aktivitas belajar siswa suasana belajar menjadi kurang kondusif, siswa kurang merespon stimulus dari guru dengan terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan siswa mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan tanpa berusaha mencari pemecahannya dari sumber lain selain guru.

Dengan menggunakan metode *role playing* merupakan suatu alternatif pemecahan masalah untuk siswa yang kurang aktif dalam kelas, para siswa diharapkan dapat saling belajar bekerja sama dan saling berkomunikasi secara lisan sehingga mampu memecahkan masalah yang didiskusikan. Berdasarkan pengalaman empirik di lapangan, penggunaan metode diskusi kelompok memiliki keunggulan tersendiri dibandingkan dengan metode ceramah, misalnya, yang selama ini mendominasi kegiatan pembelajaran. Melalui metode ini, kegiatan pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah model skema spiral dari Hopkins (dalam Tim Proyek PGSM, 1999:7) dengan menggunakan empat fase yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Menurut Yudha Anggana Agung (2000:6), prosedur untuk melaksanakan *Classroom Action Research* dapat mengikuti salah satu diantara banyak model, dimana sifatnya sangat terbuka dan kontekstual (harus disesuaikan dengan perkembangan kondisi yang dihadapi). Artinya, dalam penelitian tindakan kelas pelaksanaan siklus tidak dibatasi, akan tetapi harus disesuaikan dengan kondisi yang dihadapi peneliti dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas. Peneliti melaksanakan dua siklus untuk menerapkan dengan pembelajaran kooperatif tipe *role playing berbasis*

STEAM dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Siklus tersebut bersifat kondisional, artinya siklus tersebut dapat mengalami penambahan jika diperlukan dengan harapan hasil dari penelitian sesuai dengan apa yang diinginkan, baik keterbatasan waktu yang diberikan oleh sekolah maupun keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti diantaranya: biaya, waktu, dan tenaga.

Perencanaan

Tahap ini merupakan tahap merencanakan segala sesuatu yang akan dilakukan dalam penelitian. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut:

1. Menetapkan dan memilih pokok bahasan untuk pelaksanaan dua siklus.
2. Menyusun program silabus dan rencana pembelajaran untuk masing-masing pokok bahasan yang mengacu pada pembelajaran kooperatif tipe *role playing berbasis STEAM*
3. Mempersiapkan topik permasalahan untuk bahan diskusi kelompok yaitu permasalahan yang berkaitan dengan pokok bahasan
4. Mempersiapkan soal.
5. Waktu yang digunakan proses belajar mengajar pada tiap-tiap pertemuan yaitu 2x40 menit dengan rincian sebagai berikut:
 - a. 10 menit digunakan untuk kegiatan pendahuluan;
 - b. 60 menit digunakan untuk kegiatan inti;
 - c. 10 menit digunakan untuk kegiatan refleksi dan penutup.
6. Mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang digunakan untuk wawancara dengan guru dan siswa mengenai tanggapan terhadap pembelajaran kooperatif tipe *role playing berbasis STEAM* yang telah diterapkan peneliti dalam proses belajar mengajar.
7. Membuat soal-soal pertanyaan untuk ulangan harian.
8. Membuat lembar observasi yang digunakan peneliti untuk mengamati aktivitas guru dan siswa pada saat pembelajaran .

Tindakan

Hal-hal yang dilakukan peneliti pada pelaksanaan tindakan ini adalah peneliti berperan sebagai guru dan peneliti melakukan tindakan berdasarkan pada perencanaan yang telah dibuat. Tindakan yang dilakukan difokuskan pada upaya meningkatkan hasil belajar bagi siswa dari rendah menjadi tinggi dengan

menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *role playing berbasis STEAM*. Pada siklus I ini peneliti melaksanakan tindakan. Adapun langkah-langkah penerapannya secara garis besar sebagai berikut:

Kegiatan Tiap Siklus

1. Kegiatan pendahuluan

Guru memberikan apersepsi kepada siswa sesuai dengan materi yang akan dibahas

2. Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini peneliti menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *role playing berbasis STEAM* yang terdiri dari membangun pemahaman sendiri, mengkonstruksi konsep-aturan, analisis-sintesis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru menyusun skenario yang akan di tampilkan
- b. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar
- c. Guru menunjuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran
- e. Memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
- f. Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan
- g. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk dibahas
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- i. Guru memberikan kesimpulan
- j. Evaluasi

3. Kegiatan Penutup

Guru memberikan tugas pelajaran rumah melalui LKS, pemberian tugas melalui LKS dimaksudkan untuk menyeimbangkan pengetahuan. Siswa yang telah didapat melalui diskusi dalam pembelajaran kooperatif tipe *role playing berbasis STEAM*. Jika siklus 1 tidak berhasil atau tidak tuntas maka dilakukan siklus 2 disebabkan nilai ulangan harian di bawah KKM.

Siklus II dilaksanakan untuk lebih meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hal tersebut peneliti merasa perlu untuk melakukan perbaikan agar hasil belajar siswa mengalami peningkatan

Peneliti melakukan tindakan dan tahapan yang sama dengan siklus I namun tanpa tahapan refleksi, karena siklus II merupakan tindakan pengajaran yang terakhir dalam penelitian. Pada siklus hasil refleksi siklus I. Peneliti lebih memperhatikan siswa-siswi yang hasil belajar rendah untuk diperbaiki dengan tetap mempertahankan hasil belajar yang lebih baik. Peneliti memberikan arahan secara rinci tentang apa yang harus dilakukan siswa agar kesalahan pada tahap pertama tidak terulang lagi.

Hasil analisa data ditentukan ketuntasan belajar siswa, maka dikatakan berhasil atau tercapai tujuan yang diinginkan untuk mencari prosentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal digunakan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (\text{Depdiknas, 2002:14})$$

Setelah nilai hasil belajar dipresentasikan kemudian dicari standar ketuntasan untuk mengetahui KKM siswa secara perseorangan dan klasikal standar tersebut yaitu:

1. Kriteria ketuntasan minimal perseorangan

Seorang siswa dikatakan telah memenuhi standar ketuntasan belajar bila mencapai nilai ≥ 70 .

2. Kriteria ketuntasan minimal klasikal

Suatu kelas dikatakan telah memenuhi standar ketuntasan belajar di kelas tersebut telah mencapai $\geq 85\%$ dari jumlah siswa yang telah mencapai nilai ≥ 70 . (Depdiknas, 2002:14)

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa KKM di SMA Negeri 2 Situbondo yaitu ≥ 70 untuk KKM perorangan dan KKM klasikal yaitu 85%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penerapan Pembelajaran *Role Playing berbasis STEAM* disesuaikan dengan materi pelajaran dan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Kompetensi dasar yang ingin dicapai pada pokok bahasan, saat proses belajar mengajar

berlangsung, peneliti dibantu oleh dua orang teman sebagai observator untuk mengetahui tingkat aktivitas belajar siswa.

Ketuntasan belajar siswa kelas X-IPA 3 pada siklus I dan Prasiklus

Kondisi hasil belajar siswa	Pra siklus		Siklus I		Peningkatan
	Jumlah	%	Jumlah	%	
Siswa yang tuntas	10 siswa	31%	18 siswa	56%	23%
Siswa yang belum tuntas	22 siswa	69%	14 siswa	44%	
Rata-rata	59,06		62,73		

Hasil ulangan siswa kelas X-IPA 3 dengan daya serap klasikal 45%. Sedangkan siswa yang belum tuntas hanya 14 siswa sedangkan 18 siswa yang mendapat nilai ulangan di atas 70. Tindakan perbaikan pada siklus II karena daya serap klasikal di SMA Negeri 2 Situbondo yaitu 45% maka perlu adanya perbaikan baik pada aktivitas belajar juga hasil belajar dengan benar-benar membimbing dan menerapkan Pembelajaran *Role Playing berbasis STEAM* tersebut.

Analisis ulangan harian pada siklus II dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh data dari 22 siswa yang mengikuti ulangan harian 3 siswa yang tidak tuntas belajar, karena siswa tersebut memperoleh nilai kurang dari 70 dari skor maksimal 100 dan 19 siswa tuntas secara perorangan. Ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I hanya mencapai 45%, pada siklus II ini sudah mencapai standar ketuntasan klasikal yang diterapkan pihak sekolah yakni mencapai 86%. Pada hasil belajar siswa pada siklus II sudah mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya, meskipun peningkatannya tidak terlalu tinggi dikarenakan dalam mengerjakan tugas kurang teliti.

Ketuntasan Belajar Siklus 2

Kondisi hasil belajar siswa	Taraf Pencapaian	
	Jumlah	%
Siswa yang mencapai ketuntasan belajar	29 siswa	91
Siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar	3 siswa	9
Rata Rata	79,69	

Berdasarkan Tabel di atas tampak bahwa setelah tindakan I, siswa yang memperoleh nilai ulangan harian ≥ 70 sebanyak 18 orang siswa (56%), sisanya yaitu sebanyak 14 orang siswa (44%) mendapat nilai < 70 . Tindakan II, jumlah siswa yang memperoleh nilai < 70 berkurang hingga menjadi 3 orang siswa (9%) dan yang memperoleh nilai ≥ 70 sebanyak 29 orang siswa (91%).

Kegiatan tindakan dan hasil tindakan perbaikan pada siklus II semakin mantap, artinya hanya sedikit kendala yang dihadapi oleh peneliti. Berdasarkan analisis terhadap observasi dapat diketahui bahwa siswa merasa antusias dan semangat saat presentasi guru berlangsung. Antusias dan ketertarikan siswa terlihat dalam hal mengeluarkan pendapat dan bertanya saat guru memberikan presentasi mengenai manfaat mempelajari materi. Siswa mulai menunjukkan peningkatan kemampuan berfikir kreatif dalam mengerjakan soal-soal. Guru mampu menginformasikan bahwa nilai yang telah mereka peroleh saat pelaksanaan siklus I yang masih rendah, sehingga memunculkan dorongan kepada mereka untuk berusaha meningkatkan hasil belajar pada siklus II.

Berdasarkan analisis terhadap hasil pekerjaan siswa, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa sudah dapat menyelesaikan soal-soal Melakukan percakapan tentang hal-hal yang biasa, sering, kadang-kadang, biasanya dilakukan di keluarganya dengan baik. Pelaksanaan tes pada siklus II, hasil yang dicapai dari tes tersebut sudah menunjukkan nilai yang sesuai dengan kriteria ketuntasan baik secara klasikal maupun secara individu. Pada hasil analisis tes pada siklus II, diketahui sudah sebagian besar siswa telah memahami konsep dengan baik, yang ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar secara klasikal lebih dari 85% yaitu mencapai 91%. Hasil tes pada siklus II menunjukkan ada 3 siswa yang memperoleh nilai < 70 dan sebanyak 29 siswa atau sebesar 91% yang memperoleh nilai $\geq 70\%$.

Untuk melihat analisis hasil tes pada siklus II dapat dilihat pada lampiran II Taraf ketercapaian ketuntasan secara klasikal pada tes siklus II. hasil akhir yang dicapai masih ada 3 siswa yang merasa kesulitan dalam mengerjakan soal karena kurang siap menghadapi tes dan diantara siswa itu ada siswa yang nakal, siswa ini sulit merubah kebiasaan belajar yang tidak baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa dengan: Penerapan strategi *role playing* berbasis STEAM meningkatkan aktivitas belajar mencapai 87% mata Pelajaran bahasa inggris siswa kelas X-IPA 3 SMA Negeri 2 Situbondo semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019. Penerapan strategi *role playing* berbasis STEAM meningkatkan hasil belajar mencapai 91% mata Pelajaran bahasa inggris siswa kelas X-IPA 3 SMA Negeri 2 Situbondo semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019.

DAFTAR PUSTAKA

- Alton, Wells M. 1987. *College English*. New York: Harcourt: Brace and World, Inc.
- Dees 1991, Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT. Cipta Karya
- Dimyati dan Mudjiono 2002, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hobri. 2006. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. UNEJ
- Ibrahim, 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- John Dewey. 1999. *Designing Instruction for Constructivist Learning*. Lawrence Erlbaum Associates, Publiser.
- Mulyasa,. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurhadi, dkk. 2003. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Oemar Hamalik, 2002 *Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Rusdi dan Alexon, 1998. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. 1990. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remana Rosdakarya.
- Sudjatmiko, 2003. Ilmu Pendidikan Psikologi. Bandung: Rosdakarya
- Suyitno, Amin. 2004. *Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Matematika I*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Tim Proyek PGSM. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Yudha Anggana Agung, 2000. *Metode Penelitian Tindakan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Zaini, dkk. 2004. Strategi dan Metode Pembelajaran. Jogyakarta: Ar-RUZZ Media Group.

Zuriah. 2003. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.