

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode Pembelajaran

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode berasal dari kata bahasa Inggris yaitu *method* , yang artinya melalui, jalan atau cara untuk memperoleh sesuatu. ¹Metode adalah suatu cara atau upaya yang dilakukan oleh pendidik agar proses belajar mengajar tercapai sesuai dengan tujuan.² Atau dengan kata lain bahwa metode adalah keseluruhan rencana dalam mempresentasikan bahasa yang sistematis, yang tidak ada bagian yang berlawanan, dan semua bagiannya berdasarkan pada pendekatan yang dipilih. ³ Menurut Wijaya Kusumah, metode adalah cara yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas, sebagai upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.⁴ Sedangkan pembelajaran adalah proses menciptakan kondisi belajar yang terjadi interaksi antara guru dengan siswa dalam mengembangkan kemampuan siswa, dalam pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran yang maksimal. Jadi dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran agar dapat tercapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan

2. Macam – Macam Metode Pembelajaran

Dalam pembelajaran, terdapat beberapa metode pembelajaran. Berikut penjelasan bermacam – macam metode yang sering digunakan dalam pembelajaranbahasayaitu :

¹ John M. Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Indonesia Inggris*. Jakarta : PT Gramedia Jakarta. 2014.

² Ni Made Ratminingsih, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Depok : Rajawali Pers. 2017, hlm. 54

³Andri Wicaksono, dkk. *Teori Pembelajaran Bahasa* . Yogyakarta : Garudawaca. 2016, hlm, 409

⁴Jamal Ma'ruf Asmani. *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan)*. Jogjakarta : Diva Press. 2014, hlm. 30

1) Metode ceramah

Metode ceramah adalah metode yang bisa dikatakan sebagai metode tradisional. Karena sejak dulu, metode ini selalu dijadikan sebagai alat komunikasi antara guru dengan siswa. Kelebihan metode ceramah adalah :

- a. Guru mudah menguasai kelas
- b. Mudah dilaksanakan
- c. Dapat diikuti anak didik dalam jumlah besar, dan
- d. Guru mudah menerangkan bahan pelajaran dalam jumlah banyak.

Sedangkan kekurangan metode ceramah adalah :

- a. Kegiatan pengajaran menjadi verbalisme (pengertian kata – kata)
- b. Anak didik yang lebih tanggap dari sisi visual (penglihatan) akan menjadi rugi dan anak didik yang tanggap auditif (pendengaran)nya akan lebih cepat menerimanya
- c. Bila terlalu lama akan membosankan
- d. Sukar mengontrol perolehan yang didapat peserta didik, dan
- e. Menyebabkan anak didik pasif⁵

Dalam kaitannya dengan pembelajaran bahasa Inggris, metode ceramah ini cocok digunakan untuk aspek bahasa *speaking* (berbicara) dengan cara bercerita.

2) Metode diskusi

Metode diskusi menurut Muhibbin Syah adalah metode mengajar yang sangat erat hubungannya dengan pemecahan masalah (*problem solving*), kelebihan metode ini adalah :

- a. Mampu mendorong siswa berfikir kritis
- b. Mampu berpendapat secara bebas dalam memecahkan masalah bersama

⁵*Ibid*, hlm. 32

- c. Mampu menghargai dan memilih jawaban pendapat untuk pemecahan masalah⁶

Sedangkan kekurangan metode ini adalah :

- a. Tidak dapat digunakan dalam kelompok besar
- b. Informasi yang didapatkan siswa terbatas
- c. Tidak memberikan kesempatan belajar bagi peserta didik yang tidak pandai dalam segi verbal (bicara)

Dalam kaitannya dengan pembelajaran bahasa Inggris, metode diskusi ini cocok digunakan untuk aspek bahasa *speaking* (berbicara) dengan caramenyampaikan permasalahan, dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan kelompok diskusi.

3) Metode *Picture and Picture*

Metode *picture and picture* adalah cara mengajar menggunakan gambar. Biasanya dalam pelaksanaan guru membawa gambar untuk menjelaskan kepada peserta didik terkait dengan materi yang disampaikan.⁷ Kelebihan metode ini adalah :

- a. Mampu memberikan gambaran yang nyata terkait materi yang disampaikan
- b. Mampu mengolah pemahamannya sendiri
- c. Lebih cepat menangkap materi pembelajaran.

Kekurangan metode ini adalah :

- a. Tidak semua materi pembelajaran terdapat gambar
- b. Menghambat kemampuan peserta didik yang kurang dalam penangkapan visual (penglihatan)
- c. Mempersulit guru dalam mencari gambar.

Dalam kaitannya dengan pembelajaran bahasa Inggris, metode *picture and picture* ini cocok digunakan untuk aspek bahasa *reading* (membaca). Dengan cara mencantumkan tulisan pada gambar yang

⁶Andri Wicaksono, *Op.Cit*, hlm. 409

⁷Jamal Ma'ruf Asmani, *Op.Cit*, hlm. 39

ditunjukkan kemudian siswa yang melihat membaca tulisan yang ada pada gambar dengan lantang dalam bahasa Inggris.

4) Metode *Audio*

Metode ini adalah cara guru menyampaikan pembelajaran melalui kaset atau CD yang kemudian diperdengarkan kepada peserta didik. Kelebihan metode ini adalah :

- a. Mampu merangsang pendengaran siswa
- b. Siswa menjadi lebih fokus pada pendengaran
- c. Mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran

Kelemahan metode ini adalah :

- a. Memerlukan waktu yang lama
- b. Memerlukan perlengkapan dalam menyiapkan audio/rekaman.
- c. Apabila materi yang diperdengarkan terlalu banyak, siswa akan merasa bosan.

Dalam kaitannya dengan pembelajaran bahasa, metode audio ini cocok digunakan untuk aspek bahasa *speaking* (berbicara) dengan cara bercerita.

5) Metode Simulasi

Metode simulasi merupakan metode meniru. Menurut Clark C, simulasi merupakan suatu tindakan peniruan dan proses nyata. Sedangkan menurut Cardille, simulasi merupakan metode pembelajaran yang tinggi efektivitasnya dalam menyederhanakan situasi kehidupan dan menyajikan pengalaman yang menuntun kearah diskusi.⁸ Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode simulasi merupakan cara mengajar dengan meniru, memainkan, memperagakan, sehingga dengan penerapan metode ini peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan. Kelebihan metode simulasi adalah :

- a. Kondisi pembelajaran yang menyenangkan

⁸ Milan Rianto, *Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran..* Malang : Departemen Pendidikan Nasional. 2006, hlm. 73 - 77

- b. Memberikan kemungkinan untuk melakukan eksperimen dalam mengkaji suatu permasalahan
- c. Mengurangi keabstrakan dalam mempelajari materi pelajaran karena dilakukan dengan kegiatan yang nyata
- d. Hanya melalui informasi yang sederhana, peserta didik mampu melaksanakan pembelajaran itu sendiri
- e. Meningkatkan daya cipta dan imajinasi peserta didik.

Kekurangan metode simulasi adalah :

- a. Pengondisian kelas harus dipersiapkan dengan maksimal
- b. Membutuhkan waktu yang lama dalam pelaksanaan

Langkah – langkah dalam melaksanakan metode simulasi adalah sebagai berikut :

- a. Menetapkan kompetensi dasar yang ingin dicapai
- b. Menetapkan situasi dan masalah
- c. Mengorganisasikan kegiatan yang akan dilakukan oleh pemegang peran, materi pelajaran, waktu dan ruangan yang tepat.
- d. Memilih peserta didik sebagai pemegang peran dan membantu mereka mempersiapkan diri.
- e. Memberikan petunjuk yang jelas dalam melakukan simulasi kepada pemegang peran
- f. Memberikan kesempatan kepada pemegang peran untuk menanyakan hal yang berhubungan dengan kegiatan.
- g. Memberikan kesempatan kepada pengamat peran untuk menyampaikan hasil pengamatannya.
- h. Guru memberikan kesimpulan, saran dan evaluasi kegiatan simulasi.

Bentuk atau jenis – jenis simulasi adalah :

- a. *Micro Teaching*

Jenis simulasi yang dilakukan oleh calon guru di ruang khusus dengan jumlah peserta didik 10 -15 orang. Metode simulasi ini berupa keterampilan dasar mengajar, yang meliputi cara

menjelaskan, bertanya, memimpin diskusi, membuka dan menutup pelajaran dan sebagainya. Dalam kegiatan ini yang menjadi pengamat adalah pembimbing yang ada di ruangan khusus untuk mengamati calon guru tersebut.

b. *Peer Teaching*

Jenis simulasi ini digunakan untuk latihan mengajar guru kepada teman guru yang bertindak sebagai peserta didik sekaligus pengamat. Kegiatan yang dilakukan adalah kemampuan dasar mengajar yang kurang dari guru yang bersangkutan.

c. *Psikodrama*

Jenis simulasi seperti ini digunakan untuk mencari konsep diri dari tekanan – tekanan yang menimpanya. Karena psikodrama digunakan untuk terapi

d. *Bermain peran (role playing)*

Metode *role playing* (bermain peran) adalah suatu cara mengajar dimana guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan, memainkan peran tertentu seperti yang terdapat dalam masyarakat (sosial). Bermain peran dimulai dengan adanya simulasi penekanannya dari guru agar siswa mampu meniru sesuai dengan objek yang diperankan. Metode ini tujuannya untuk mendapatkan kecakapan bersikap dan bertindak serta lebih peka terhadap situasi sebenarnya.

Metode pembelajaran *role playing* adalah cara penugasan bahan – bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan imajinasi tersebut dilakukan oleh siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati⁹. Metode bermain peran (*Role Play*) dapat dilakukan dengan membagikan kartu yang berisi tugas yang harus diperankan oleh peserta didik. Guru memberikan perintah

⁹Muhammad Yaumi..*Prinsip – Prinsip Desain Pembelajaran Diseuaikan dengan Kurikulum 2013* ; Edisi ke Dua. Jakarta : Kencana. 2013, hlm. 94

kepada siswa untuk melakukan peran tersebut yang mengarah pada penyelesaian suatu tugas.¹⁰ Pada dasarnya, metode bermain peran adalah cara yang dilakukan dengan perumpamaan, dimana pada praktiknya metode *role playing* pada penelitian ini adalah memperumpamakan salah satu jenis hewan yang kemudian di amati dan ditebak oleh teman yang melihatnya. Perumpamaan seperti ini terdapat dalam surah Al – Ankabut ayat 43 yang berbunyi :

وَتِلْكَ الْأَمْثَلُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ وَمَا يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعَالِمُونَ ﴿٤٣﴾

Artinya : "Dan perumpamaan-perumpamaan ini kami buat untuk manusia, dan tiada yang memahaminya kecuali orang-orang yang berilmu".¹¹

Pada ayat tersebut dapat diambil pengertian bahwa perumpamaan hanya bisa dijawab oleh seseorang yang memperhatikan dan mengetahui. Oleh karena itu, dalam praktiknya saat melakukan pemeranan teman yang lain harus mengamati peran tersebut agar mengetahui maksud dari apa yang telah diperankan. Prinsip dasar metode *role playing* (bermain peran) terdapat dalam surah Al- maidah ayat 31 yaitu :

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِي سَوْءَةَ أَخِيهِ
 قَالَ يُوَيَّلَتْنِي أَعَجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُورِيَ سَوْءَةَ أَخِي
 فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ (المائدة: ٣١)

Artinya: "Kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk di perlihatkan padanya (Qabil)

¹⁰Warsono dan Hariyanto. *Pembelajaran Aktif; Teori dan Assesmen*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya. 2012, hlm. 276

¹¹Al Qur'an Surat Al 'Ankabut ayat 43, Yayasan Penyelenggara Penterjemah Al-Qur'an, *Al Qur'an dan Terjemahnya*. Toha Putera : Semarang. 1989, hlm. 1099.

bagaimana ia seharusnya menguburkan mayat saudaranya. Berkata Qabil: "aduhai celaka aku, mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini lalu aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini" karena itu jadilah dia seorang diantara orang-orang yang menyesal".¹²

Pada ayat diatas adalah diambil dari kisah antara Habil dan Qabil yang dicontohkan dengan pemeranan seekor burung gagak yang menggali lubang untuk menguburkan mayat saudaranya. Dengan demikian dengan metode *role playing* (bermain peran) siswa lebih dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, membagi tanggungjawab, mengambil keputusan dan merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah. Kelebihan metode *role playing* (bermain peran)¹³, yaitu :

1. Memberikan kesan yang akan diingat oleh siswa karena proses belajar mengajar yang menyenangkan dan akan menambah pengalaman yang sulit dilupakan. Penerapan metode pembelajaran *role playing* bentuk individu ini akan memberikan kesan dan pengalaman belajar yang tidak terlupakan bagi siswa, karena suasana yang menyenangkan dalam menerapkan model pembelajaran ini.
2. Pembelajaran akan menjadi cair dan tidak kaku, karena pembelajaran dengan permainan akan membangkitkan antusias siswa. Contohnya yaitu dalam menerapkan model pembelajaran aktif tipe *role playing* yang mengombinasikan bermain kedalam pembelajaran, sehingga suasana kelas akan menjadi cair dan tidak kaku serta menyenangkan.
3. Menumbuhkan mental berani dalam diri siswa dalam memerankan di depan banyak orang. Hal ini terlihat saat siswa

¹²Al Qur'an Surat Al 'Maidah ayat 31, Yayasan Penyelenggara Penterjemah Al-Qur'an, *Al Qur'an dan Terjemahnya*. Toha Putera : Semarang. 1989, hlm. 1099.

¹³Metode Pembelajaran *Role Playing* langkah dan kelebihan. Diakses dari www.idbiouniversitas.com pada tanggal 9 Januari 2018

memerankan tugas dari pguru di sebuah kertas saat mengaplikasikan pembelajaran *role playing* ini.

Selain mempunyai kelebihan, pembelajaran dengan menggunakan tipe *role playing* ini juga memiliki kelemahan, antara lain yaitu :

1. Manajemen waktu yang boros, karena saat penerapan permainan ini sangat membutuhkan waktu yang banyak. Pembelajaran *role playing* membutuhkan waktu yang agak lebih lama dari model pembelajaran yang lain, karena dalam pelaksanaannya pembelajaran tipe *role playing* ini adalah memperagakan peran dan menebak peran yang membutuhkan waktu tidak sedikit.
2. Sebagian siswa ada yang merasa kesulitan dalam memerankan tugas. Siswa memiliki kemampuan dan pemahaman yang berbeda – beda, mungkin dalam pelaksanaannya sebagian siswa yang memiliki mental dan pemahaman kurang akan merasa kesulitan dalam memperagakan peran yang diperoleh.
3. Persiapan dalam menerapkan pembelajaran *role playing* ini sangat diperlukan persiapan yang matang agar pembelajaran *role playing* dapat berjalan dengan efektif dan lancar.

Langkah – langkah pelaksanaan metode *role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran¹⁴, yaitu :

1. Guru menyusun (menyiapkan) skenario atau tugas yang akan diperankan
2. Guru membentuk kelompok siswa
3. Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai
4. Memanggil siswa yang telah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang telah dipersiapkan

¹⁴Andri Wicaksono, *Op.Cit*, hlm. 414

5. Masing – masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang dipergakan
6. Masing – masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
7. Guru memberikan kesimpulan secara umum.

3. Pentingnya Metode Pembelajaran Bagi Guru

Metode pembelajaran sangat penting dilakukan, agar dalam proses belajar mengajar tersebut menyenangkan dan dapat membuat siswa tidak jenuh sehingga peserta didik lebih mudah dalam menangkap materi pembelajaran yang disampaikan pendidik. Bagi guru, metode pembelajaran menempati urutan kedua dalam proses pengajaran, setelah penguasaan materi. Hal ini dikarenakan sebagian besar guru penguasaan materi lebih baik daripada penguasaan metode. Penguasaan materi adalah langkah utama yang membuat guru harus banyak membaca, menulis, berdiskusi, dan mempertajam analisis. Sedangkan metodologi adalah cara meramu materi yang banyak. Keduanya saling melengkapi, menunjang dan menyempurnakan. Oleh karena itu, keduanya harus sama – sama dikuasai dan dipraktikkan.¹⁵ Dari hal tersebut kita tahu bahwa metode pembelajara dalam proses pembelajarn sangatlah penting, karena metode pembelajaran merupakan cara utama seorang guru menyampaikan informasi pembelajaran terkait materi yang disampaikan kepada siswa. Sehingga siswa menerima materi tersebut.

4. Kriteria Pemilihan Metode Pembelajaran

Agar terwujudnya kondisi pembelajaran yang kondusif, maka diperlukan kriteria dalam memilih metode pembelajaran¹⁶ yaitu :

- a. Kompetensi yang ingin dicapai, kompetensi yang dimaksud adalah hasil belajar atau sasaran akhir, keluaran berupa aspek perilaku, dan

¹⁵Jamal Ma'ruf Asmani, *Op.Cit*, hlm. 29

¹⁶Milan Rianto, *Op.Cit*, hlm. 80

atau penampilan, suatu kompetensi yang meliputi 3 aspek yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan.

- b. Bahan materi yang akan disajikan dalam pembelajaran meliputi :
 - a) Fakta, yang dimaksud adalah bahan materi yang hendak diajarkan yang berbentuk fenomena, peristiwa, lambang, istilah, kata – kata dan sebagainya. Contoh bahan yang bersumber dari pengalaman dapat disampaikan dengan metode bercerita.
 - b) Konsep, maksudnya adalah sifat bahan yang menggambarkan materi ajar
 - c) Prinsip kebenaran. Artinya penyesuaian materi yang ingin disampaikan dengan fakta yang ada
- c. Karakteristik peserta didik yang berbeda – beda, adapun karakteristik peserta didik yang perlu diperhatikan adalah :
 - a) Kecerdasan atau tingkat intelegensi, secara umum kecerdasan jangka panjang peserta didik telah tersimpan berbagai macam bentuk informasi dalam bentuk verbal baik yang bersifat fakta, konsep, generalisasi, bahkan teori. Oleh karena itu, dalam menyampaikan materi harus didasarkan pada lingkungan sekitar, jadi tidak terkesan baru oleh peserta didik, sehingga peserta didik mampu berfikir secara logis, kritis, kreatif, inovatif, produktif
 - b) Kemampuan berimajinasi, melalui berimajinasi seseorang akan mampu beradaptasi, bersosialisasi dan mengantisipasi keadaan yang mungkin terjadi.
 - c) Kemampuan berbahasa, kemampuan berbahasa banyak mempengaruhi pemahaman peserta didik oleh karena itu hal ini perlu diperhatikan
 - d) Gaya belajar, secara umum gaya belajar peserta didik digolongkan kedalam *auditif* (mendengar), visual (melihat) dan campuran. Agar terciptanya pembelajaran yang efektif dengan menggunakan metode maka gaya belajar ini perlu dipertimbangkan

- e) Fisik (indera), kontribusi indra dalam belajar sangat besar. Hal ini telah berdasarkan pada penelitian ahli bahwa indera penglihatan 83%, pendengaran 11%, penciuman 3,5%, peraba 1,5% dan perasa 1%. Hal ini menjadikan bahan pertimbangan dalam pemilihan metode agar pembelajaran dapat diterima oleh peserta didik secara optimal.

B. Metode Pembelajaran *role playing*(bermain peran) Bentuk Individu

1. Pengertian pembelajaran *role playing* (bermain peran) bentuk Individu

Metode pembelajaran *role playing* adalah cara penugasan bahan – bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan imajinasi tersebut dilakukan oleh siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati¹⁷ Metode bermain peran (*Role Play*) dapat dilakukan dengan membagikan kartu yang berisi tugas yang harus diperankan oleh peserta didik. Guru memberikan perintah kepada siswa untuk melakukan peran tersebut yang mengarah pada penyelesaian suatu tugas.¹⁸ Oleh karena itu, disini peneliti sedikit membedakan *role playing* bentuk individu merupakan metode sebuah metode pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa secara langsung dengan melibatkan fisiknya dalam memainkan peran pada saat pembelajaran. Sehingga dalam praktiknya semua siswa mendapatkan pengalamannya masing – masing dengan pemeranan tersebut.

Menurut E. Mulyasa berdasarkan hasil penelitian dan percobaan bahwa *role playing* ini merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif digunakan. Karena bermain peran dapat membantu penyelesaian masalah yang berhubungan dengan manusia, terutama yang menyangkut kehidupan siswa dan sekitarnya.

¹⁷ Muhammad Yaumi, *Op.Cit*, hlm. 94

¹⁸ Warsono dan Hariyanto. *Pembelajaran Aktif; Teori dan Assesmen*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya. 2012, hlm. 276

2. Langkah – Langkah pengembangan model pembelajaran aktif tipe *role play* (bermain peran) dengan bentuk individu

Seperti yang kita ketahui, bahwa biasanya *role playing* ini diterapkan dengan desain pembelajaran kelompok. Pada penerapan metode bermain peran (*role play*) pada penelitian ini, peneliti ingin mengembangkan metode pembelajaran ini dengan membuat desain pembelajaran secara individu. Dengan harapan siswa mampu belajar menurut kecepatan tangkapannya sendiri serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga mampu mempengaruhi hasil belajarnya. Langkah – langkah pengembangan model pembelajaran aktif tipe *role playing* yang didesain peneliti dengan model individu tidak jauh beda dengan pedoman Shaftel diatas yaitu sebagai berikut :

1. Menghangatkan suasana dan memotivasi siswa, ini adalah hal pertama sebelum mengaplikasikan *role playing* dalam pembelajaran. Karena dengan motivasi siswa akan lebih semangat dalam pembelajaran, yaitu menghangatkan suasana dengan memberikan *ice breaking*, dan memberikan motivasi dengan memberi semangat belajar kepada siswa.
2. Memilih partisipan atau pemeran, dalam pembelajaran *role playing* sangat diperlukannya seorang partisipan yang memerankan desain pembelajaran yang dibuat guru. Pemilihan peran ini dipilih secara acak bergantian dan menyeluruh oleh guru melalui lempar kertas.
3. Menyusun tahap – tahap peran, peran yang harus diperankan siswa pemeran harus disusun terlebih dahulu agar pembelajaran bermain peran dapat berjalan dengan optimal, dengan memberikan penjelasan terkait permainan yang akan di jalankan
4. Menyiapkan pengamat, saat siswa pemeran memerankan perannya, maka sangat dibutuhkan siswa lain yang harus mengamati, dengan memposisikan seluruh siswa yang tidak terpilih sebagai pemeran untuk dijadikan sebagai *audience* pengamat peran

5. Pemeranan, ini adalah proses utama dalam bermain peran yaitu memerankan desain pembelajaran yang direncanakan guru, dengan cara menyusun peran yang akan diperankan dan *audience* bertugas untuk menulis peran yang dilihat sesuai dengan kemampuan individu peserta didik di kertas yang telah disediakan, setelah itu *audience* memilih gambar acak yang sesuai dengan peran.
6. Melakukan evaluasi pembelajaran, terkait dengan jawaban benar atau salah dari pengamat.
7. Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan, dalam pembelajaran bermain peran semua siswa mempunyai pengalaman belajar sendiri, sehingga dengan tipe *role playing* bentuk individu ini siswa mampu mengambil kesimpulan secara individu dan membagikan pengalaman belajarnya dengan siswa yang lain.

C. Media Pembelajaran Visual

1. Pengertian Media Pembelajaran Visual

Kata media berasal dari bahasa latin *modus* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach dan Ely¹⁹ media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan. Pembelajaran menurut La Iru dan Arihi²⁰, secara harfiah berarti proses, cara, perbuatan mempelajari, dan perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses menciptakan kondisi belajar yang terjadi interaksi antara guru dengan siswa dalam mengembangkan kemampuan siswa, dalam pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran yang maksimal. Hal tersebut sejalan dengan Undang – Undang Nomor 20

¹⁹ Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers. 2010, hlm. 3

²⁰ Muhammad Yaumi, *Prinsip – Prinsip Desain Pembelajaran ; disesuaikan dengan Kurikulum 2013 Edisi Kedua*. Jakarta : Kencana. 2013, hlm. 57

Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional²¹ yang menjelaskan pembelajaran adalah proses interaksi siswa, guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Visual berarti yang terlihat. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran visual merupakan perantara yang dapat dilihat yang digunakan guru untuk menunjang proses pembelajaran agar siswa mampu memperoleh pemahaman berdasarkan pengalaman belajar masing – masing individu.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran Visual

Hamalik²², mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran mampu membangkitkan keinginan dan minat siswa dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar bagi siswa, serta memberikan pengaruh psikologis yang baik dan mendidik bagi pertumbuhan dan perkembangan siswa dalam belajar.

3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dick dan Carey mengemukakan faktor kriteria pemilihan media pembelajaran²³, yaitu : (1) ketersediaan media, artinya media pembelajaran yang hendak digunakan harus dibeli apabila ada dan harus dibuat sendiri apabila tidak ada, (2) mempersiapkan dana, tenaga dan fasilitas dalam mempersiapkan media pembelajaran. Hal ini ditujukan agar media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kapasitas pembuat media, (3) faktor yang menyangkut keluwesan, kpraktisan, ketahanan media yang digunakan untuk jangka waktu yang lama, artinya bila digunakan dimana saja dan mudah dibawa, hal ini ditujukan agar media pembelajaran yang

²¹*Ibid*, hlm. 57

²²Azhar Arsyad, *Op.Cit*, hlm. 15

²³M. Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Ciputat Pers. 2002, hlm. 126

hendak digunakan tidak membebani pendidik. Berikut adalah hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran²⁴ yaitu

1. Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, yaitu harus operasional, spesifik dan benar – benar tergambar dalam bentuk perilaku (*behavior*).
2. Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Karena kesesuaian media pembelajaran dengan materi yang disampaikan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
3. Kondisi audien (siswa) menjadi perhatian utama bagi guru. Perbedaan siswa dalam karakter, intelegensi, latarbelakang harus mampu dipersatukan dengan media pembelajaran yang diterapkan
4. Ketersediaan media pembelajaran di sekolah dan memungkinkan untuk diterapkan
5. Biaya yang dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang dicapai.

4. Faktor Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran

Pertimbangan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas harus memperhatikan hal – hal berikut ini yaitu²⁵ :

1. Tujuan pengajaran, artinya pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan intruksional pembelajaran yang telah ditetapkan
2. Bahan pelajaran, media pembelajaran yang dipilih harus mampu memberikan bahan pengajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi.

²⁴ *Ibid*, hlm. 15

²⁵ Hujair AH Sanaky. *Media Pembelajaran Interaktif – Inovatif*. Yogyakarta : Kaukaba Dipantara. 2013, hlm. 6

3. Metode mengajar, dengan adanya keterampilan dari seorang guru dalam memadukan metode mengajar dengan media pembelajaran, maka proses pembelajaran akan berjalan lancar dan efektif.
4. Tersedia alat yang dibutuhkan, mudah di dapatkan dan murah
5. Pribadi pengajar, seorang guru dalam menggunakan media pembelajaran harus mempunyai kemampuan yang profesional dalam mengajar agar tercapai tujuan pembelajaran
6. Kondisi siswa, minat dan kemampuan pembelajar, dalam hal ini media harus sesuai dengan pola berfikir dan tingkat berfikir siswa, agar dapat menarik minat dan mudah untuk dimengerti.
7. Situasi pengajaran yang sedang berlangsung, dalam hal ini pemilihan media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi di dalam kelas.

5. Peran Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, guru memegang peranan penting dalam menyampaikan pesan pembelajaran melalui media pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya. Disamping mampu menggunakan alat – alat yang tersedia, guru harus mampu mengembangkan keterampilan untuk membuat media itu sendiri. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran²⁶, yaitu :

1. Media sebagai alat komunikasi agar dapat tercipta pembelajaran yang efektif. Dengan adanya media, diharapkan mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif sehingga pembelajaran yang disampaikan dapat berjalan dengan efektif.
2. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan yaitu mampu mengembangkan kemampuan serta mampu membentuk watak dan kepribadian yang baik pada diri peserta didik.

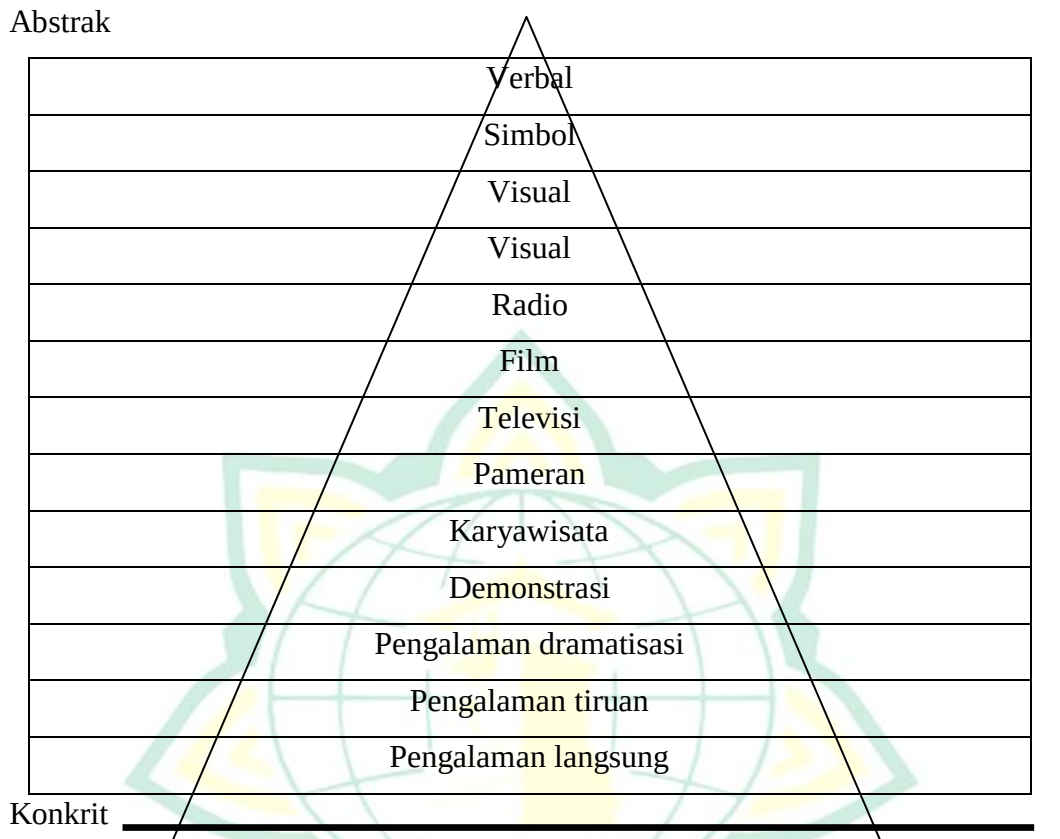
²⁶Azhar Arsyad, *Op.Cit*, hlm. 4

3. Seluk beluk proses belajar, seorang guru harus memahami bagaimana kondisi kelas proses belajar mengajar, dan juga harus mengetahui karakter siswa. Hal ini agar penerapan media pembelajaran tidak salah sasaran.
4. Hubungan antara metode pembelajaran dan media pendidikan. Antara metode pembelajaran dan media pembelajaran harus sinkron, karena kesesuaian antara metode pembelajaran dengan media pembelajaran mampu menciptakan pembelajaran lebih terarah dan tepat sasaran.
5. Nilai dan manfaat media pendidikan dalam pengajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik haruslah mempunyai nilai dan manfaat dengan pembelajaran yang di sampaikan.
6. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan, media pembelajaran yang hendak diterapkan dipilih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

6. Macam – Macam Media Pembelajaran Visual

Terdapat banyak macam dari media pembelajaran. Seorang guru harus mempunyai jiwa kreatifitas untuk membuat dan memilih media pembelajaran untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Karena media pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga pembelajaran yang diberikan akan mudah diterima, selain itu pengalaman belajar tersebut akan dapat bertahan hingga kurun waktu yang cukup panjang. Klasifikasi media pembelajaran Edgar Dale berdasarkan pengalaman belajar siswa dari yang paling konkrit hingga yang paling abstrak yang biasa disebut kerucut pengalaman (*Cone of Experiencen*)²⁷ yaitu :

²⁷ M. Basyiruddin Usman, *Op.Cit*, hlm. 21



Gambar 2.1
Kerucut Edgar Dale

Dari kerucut Edgar Dale tersebut diklasifikasikan bentuk media pembelajaran berdasarkan alat indra, dalam buku Azhar Arsyad mengatakan bahwa semakin keatas pembagian kerucut tersebut akan semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Dan semakin konkrit apabila dilihat dalam kerucut kebawah²⁸. Artinya bahwa tingkat keabstrakan pesan yang disampaikan akan semakin tinggi jika pembelajaran disampaikan hanya dalam bentuk kata – kata verbal, dan apabila pesan pembelajaran disampaikan secara pengalaman langsung maka siswa akan mendapatkan pembelajaran yang konkrit.

²⁸ Azhar Arsyad, *Op.Cit*, hlm 5

7. Media Pembelajaran Visual *Scramble Picture* (Gambar Acak)

Picture berarti gambar, sedangkan *scramble* merupakan teknik ini membutuhkan media dengan pertanyaan dan jawaban yang ditulis pada sebuah kertas.²⁹ Pertanyaan yang dibuat disesuaikan dengan bahan ajar yang harus dikuasai peserta didik. Jadi dapat disimpulkan bahwa *Scramble Picture* merupakan sebuah teknik pembelajaran yang menuliskan pertanyaan dan jawaban pada sebuah kertas. Jawaban gambar diacak atas pertanyaan tersedia di depan masing – masing peserta didik. Prosedur penggunaan *Scramble Picture* pada pembelajaran Bahasa Inggris materi “*Animals*” kelas 3 berdasarkan desain media yang dibuat oleh peneliti sendiri yaitu :

1. Peneliti menyiapkan pertanyaan pada sebuah kertas dimana di dalam pertanyaan tersebut terdapat gambar dan nama hewan dalam bahasa Inggris yang harus dipergakan siswa yang telah ditunjuk
2. Siswa pengamat memperhatikan peran yang diperagakan.
3. Masing – masing siswa menuliskan jawaban dalam bahasa Inggris kedalam buku tulis masing – masing
4. Masing – masing siswa mencari jawaban yang benar sesuai dengan apa yang diperagakan dan apa yang ditulis.
5. Siswa secara aktif menjawab bersama – sama jawaban yang benar.

8. Prinsip Pembuatan Media Visual *Scramble Picture*

Dalam membuat media pembelajaran, khususnya media pembelajaran visual perlu memperhatikan prinsip – prinsip pembuatan media visual untuk menyampaikan pesan,³⁰ yaitu :

1. Kesederhanaan, isi media sebaiknya ringkas, sederhana, dan dibatasi pada hal – hal penting saja. Konsep tergambar dengan jelas, tulisan jelas, sederhana dan mudah dibaca. *Scramble Picture* yang dibuat

²⁹Muhammad Fathurrochman, *Op.Cit*, hlm 275

³⁰Muhammad Rahman dan Sofan Amri, *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustakakarya. 2013, hlm. `104 - 105

peneliti sangat sederhana dan ringkas karena hanya berupa gambar yang kemudian diajak, hal ini memenuhi prinsip pembuatan media visual kesederhanaan.

2. Kesatuan, harus ada hubungan antara unsur – unsur visual dalam kesatuan fungsional secara keseluruhan. Kesatuan dapat ditunjukkan dengan alur tertentu, seperti garis, anak panah, bentuk, dan warna. *Scramble Picture* yang dibuat peneliti terdapat garis, bentuk dan warna yang satu kesatuan hal ini memenuhi prinsip pembuatan media visual kesatuan.
3. Penekanan, penekanan dapat ditunjukkan melalui penggunaan ukuran tertentu, dan warna tertentu. *Scramble Picture* yang dibuat peneliti menekankan ukuran yang sedang agar mudah dibawa oleh guru dan anak – anak, serta menggunakan warna yang tidak mencolok namun menarik. Hal ini sesuai dengan prinsip pembuatan media visual yaitu penekanan.
4. Keseimbangan, ada dua macam yaitu keseimbangan formal (pembagian simetris), dan keseimbangan informal (pembagian asimetris). Prinsip keseimbangan pada *Scramble Picture* disesuaikan dengan ukuran yang telah peneliti buat.

D. Bahasa Inggris

1. Pengertian Bahasa Inggris

Dalam pembelajaran bahasa Inggris, ada beberapa terminologi terkait dengan status bahasa Inggris yaitu EIL, ESL, EFL, ESOL, TESOL dan TESL, serta TEFL.³¹EIL (*English as an International Language*) yang berarti bahasa Inggris sebagai bahasa internasional, ESL (*English as a Second Language*) yaitu bahasa Inggris sebagai bahasa kedua, EFL (*English as a Foreign Language*) yaitu bahasa Inggris sebagai bahasa asing, ESOL (*English for Speakers of Others Language*) yang merujuk

³¹Ni Made Ratminingsih, *Op.Cit*, hlm. 1 - 2

pada pembelajaran bahasa Inggris dimulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, TESOL (*Teaching English to Speakers of Others Language*) yang mendeskripsikan teori dan proses pembelajaran bahasa Inggris kepada penutur non bahasa Inggris, TESOL dan TESL (*Teaching English as a Second Language*) merujuk pada pengajar bahasa Inggris yang merupakan penutur asli bahasa tersebut sebagai bahasa pertama di Negara tertentu, dan TEFL (*Teaching English as a Foreign Language*) merujuk pada pengajar berasal dari penutur non bahasa Inggris dimana bahasa itu dipelajari

2. Sejarah masuknya bahasa Inggris ke dalam sistem pendidikan di Indonesia

Harmer menyebutkan 5 faktor utama yang menyebabkan bahasa Inggris menyebar luas ke seluruh dunia³² yaitu : (1) sejarah kolonial, yaitu melalui perjalanan panjang dari 68 orang tokoh Indonesia yang disebut bapak bangsa Indonesia atau dikenal dengan sebutan (*The Founding Fathers*) yang telah memperjuangkan kemerdekaan bangsa Indonesia dari penjajahan bangsa asing ke Amerika, Australia, dan negara lainnya, disinilah bahasa Inggris menjadi alat pengontrol yang dominan, yaitu sebagai *lingua franca* (bahasa administrasi yang digunakan di suatu negara yang memiliki banyak bahasa asli), (2) ekonomi, yang ditandai dengan kemenangan Amerika dalam perdagangan Internasional sehingga bahasa Inggris menjadi bahasa mediasi perdagangan Internasional, (3) pertukaran informasi, dimana bahasa Inggris sebagai bahasa ilmu pengetahuan setelah munculnya internet yang merupakan saluran utama pertukaran informasi. (4) travel, yaitu dengan banyaknya usaha perjalanan dan pariwisata, bahkan pengumuman di bandara, pesawat, kontrol lalu lintas udara dan komunikasi laut di seluruh dunia menggunakan bahasa Inggris, (5) budaya populer, yakni dengan adanya budaya Barat seperti lagu – lagu pop, film, program TV juga menggunakan bahasa Inggris.

³²*Ibid*, hlm. 4 - 5

Dari semua alasan diatas juga berdampak di Indonesia bahkan bahasa Inggris telah masuk ke dalam sistem pendidikan Indonesia sejak zaman kolonial Belanda, yaitu di sekolah MULO (setara SMP) dan AMS (setara SMA). Hanya saja pada zaman itu, yang bisa masuk ke sekolah – sekolah tersebut sebagian besar adalah dari anak – anak Belanda, sangat sedikit yang berasal dari orang pribumi. Bahasa Inggris secara resmi masuk ke dalam sistem pendidikan Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran penting sejak tahun 1967, dan menjadi bahasa asing pertama serta menjadi mata pelajaran wajib di SMP, SMA dan perguruan tinggi di Indonesia. Pada tahun 1994, dengan pemberlakuan kurikulum 1994 juga bahasa Inggris semakin mendapatkan posisi strategis dalam sistem pendidikan di Indonesia, dan pada saat pemberlakuan kurikulum 2013 (K – 13), pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar tidak dimasukkan secara eksplisit dalam struktur kurikulum, namun dijadikan pembelajaran alternatif yaitu sebagai muatan lokal atau ekstrakurikuler. Dengan begitu waktu yang dihabiskan peserta didik di Indonesia dalam mempelajari bahasa Inggris dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi adalah 10 tahun.

3. Komponen Kompetensi Bahasa Inggris

Secara sederhana, kompetensi merujuk kepada kemampuan seseorang yang dibentuk oleh pengetahuan dan pengalaman, agar dia terampil dalam melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan. Richard & Rodgers memberikan definisi kompetensi yang lebih lengkap, yaitu “*the description of essential skills, knowledge, attitudes, and behaviors required for effective performance of a real-world task or activity*”.³³ Dari definisi tersebut dapat diartikan bahwa kompetensi merupakan kemampuan yang mencakup keterampilan, pengetahuan, sikap dan perilaku yang harus dimiliki oleh siswa, hal tersebut sangat bermanfaat untuk melakukan tugas dengan efektif di dunia nyata. Dalam Permendiknas

³³*Ibid*, hlm. 15

Nomor 23 Tahun 2006 dijelaskan bahwa kompetensi adalah penekanan pembelajaran lebih mengutamakan pada pembentukan sikap yang baik yang dibentuk oleh pengetahuan dan diikuti oleh keterampilan. Sedangkan pada Permendikbud Nomor 54 tahun 2013³⁴, aspek pengetahuan lebih diutamakan untuk mengarahkan kepada sikap dan keterampilan yang baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa kompetensi bahasa Inggris merupakan kemampuan yang mencakup pengetahuan, sikap dan perilaku yang harus dimiliki oleh peserta didik.

Secara spesifik, dalam menggunakan bahasa Inggris, dan tujuan utama pembelajaran bahasa Inggris ini adalah dengan dikuasanya kompetensi bahasa oleh peserta didik yang disebut dengan kompetensi komunikatif. Kompetensi komunikatif menurut beberapa ahli disebut dengan *communicative competence* yaitu kompetensi penggunaan bahasa yang baik dan benar sesuai dengan kaidah kebahasaan dan kaidah penggunaan bahasa di masyarakat. Seseorang memperoleh kompetensi komunikatif apabila dapat menguasai empat keterampilan bahasa yaitu keterampilan mendengarkan (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), keterampilan menulis (*writing skill*), dan tentunya penguasaan kompetensi tersebut harus disertai dengan penguasaan komponen bahasa sebagai penunjang keterampilan bahasa yaitu penguasaan tata bahasa (*grammar*), kosakata (*vocabulary*), pelafalan (*pronunciation*).³⁵ Dari keterampilan – keterampilan tersebut menurut Grown, Brown, Orellana juga ahli yang lain mengatakan bahwa semua keterampilan dasar primer, yaitu *listening*, *reading*, *speaking* dan *reading* serta semua pengetahuan kosakata, ejaan, lafal, sintaksis, makna dan penggunaan harus terintegrasi untuk mengoptimalkan komunikasi. Meskipun pembelajaran bahasa Inggris lebih baik dilakukan secara integrative, namun salah satu dari keterampilan yang diajarkan tetap hendaknya menjadi fokus sedangkan

³⁴*Ibid*, hlm. 16

³⁵*Ibid*, hlm 13 - 14

keterampilan yang lain merupakan keterampilan pelengkap yang juga menjadi bagian dalam pembelajaran. Berikut adalah penjelasan dari 4 keterampilan berbahasa dalam kompetensi bahasa Inggris :³⁶

1. Mendengarkan (*Listening*)

Keterampilan mendengarkan merupakan keterampilan pertama yang sangat vital juga paling mendasari dari keterampilan berbahasa selanjutnya, yaitu berbicara, membaca dan menulis. Dalam kutipan Rivers menyatakan bahwa *"Speaking does not of it self constitute communication unless what is said is comprehended by another person ... Teaching the comprehension of the spoken speech is therefore of primary importance if the communication aim is to be reached."* Dalam kutipan tersebut dapat diartikan bahwa berbicara tidak akan pernah berhasil sebagai sebuah komunikasi tanpa memahami apa yang dibicarakan, dan pemahaman berbicara dapat diperoleh dari keterampilan mendengarkan (*Listening*). Seperti yang dikatakan Brown, bahwa mendengarkan yang baik dapat menjadi fondasi untuk keterampilan berbicara. Ikhtisar kemampuan mendengarkan adalah kemampuan memahami wacana dengan rincian dan sasaran tingkat kemampuan seperti pengetahuan kosakata serta pemahaman tata bahasa dan ejaan.³⁷

2. Berbicara (*Speaking*)

Keterampilan berbicara berbeda dengan keterampilan mendengarkan dan membaca. Keterampilan berbicara termasuk keterampilan oral produktif, hal ini dikarenakan pembelajar harus memproduksi sesuatu dalam belajar menggunakan bahasa. Menurut para ahli, keterampilan berbicara ditentukan oleh banyak hal, yaitu : (1) melibatkan dua orang atau lebih untuk berpartisipasi sebagai pendengar dan pembicara untuk memperoleh makna dari hasil

³⁶ *Ibid*, hlm 21 - 26

³⁷ Soenardi Djiwandono. *Tes Bahasa Pegangan bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta : PT Indeks. 2011, hlm. 114

pembicaraan tersebut. (2) kemampuan dan kelancaran serta kecakapan dalam berbicara, meliputi pengetahuan tentang fitur bahasa serta kemampuan memproses informasi dan bahasa secara bersamaan. Fitur bahasa yang dimaksud adalah dari segi gramatika, kosakata, pelafalan, intonasi, dan lain sebagainya. Ikhtisar rincian kemampuan berbicara adalah : 1) isi yang relevan, isi wacana lisan sesuai dan relevan dengan topik yang dimaksudkan untuk dibahas, 2) organisasi yang sistematis, isi wacana disusun secara sistematis menurut suatu pola tertentu, 3) penggunaan bahasa yang baik dan benar, wacana diungkapkan dalam bahasa dengan susunan kalimat yang gramatikal, pilihan kata yang tepat, serta inovasi yang sesuai dan pelafalan yang jelas.³⁸

3. Membaca (*Reading*)

Membaca merupakan keterampilan reseptif dalam usaha memformulasikan makna dari informasi yang disampaikan dalam sebuah teks. Membaca merupakan keterampilan yang sangat penting karena banyak informasi dan pemahaman yang diperoleh siswa dari kegiatan membaca. Ikhtisar rincian kemampuan memahami bacaan berbagai tingkatan yaitu :1) mampu memahami arti kata sesuai penggunaan dalam wacana 2) mengenali susunan organisasi wacana dan antar hubungan bagian – bagiannya, 3) memahami dan mengenali maksud penulis sebagai bagian dari pemahaman³⁹

4. Menulis (*Writing*)

Menulis merupakan salah satu keterampilan produktif yang sangat penting yang harus dikuasai oleh siswa dalam upaya mempelajari bahasa. Banyak para ahli yang berpendapat bahwa menulis merupakan alat komunikasi penting karena melalui menulis siswa akan mampu mengekspresikan pikiran dan perasaan, juga mampu mengekspresikan secara tulisan bagi mereka yang tidak suka mengekspresikan dirinya secara lisan. Semakin sering seorang siswa

³⁸ *Ibid*, hlm 120

³⁹ *Ibid*, hlm 117

melatih kemampuan menulisnya, akan semakin baik kualitas menulis yang didapatkan, hal ini dikarenakan keterampilan menulis harus dilakukan secara terus menerus agar memperoleh hasil yang optimal. Seperti yang penulis fokuskan pada penelitian ini yaitu pada keterampilan menulis (*writing*) siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris materi *animals*. Peneliti menggunakan tahapan dalam proses menulis yang disampaikan oleh Peha⁴⁰ sebagai berikut :

1. *Pre – Writing* (Tahapan Sebelum menulis), yaitu sebuah tahapan dimana pembelajar dapat membuat konsep, gambar, catatan kecil, serta mendaftarkan ide. Artinya, sebelum menulis siswa harus memikirkan konsep apa yang akan ditulis. Seperti pada penelitian ini proses *pre-writing* siswa adalah harus mengetahui konsep *animals*.
2. *Drafting* (Penyusunan), yaitu sebuah tahapan kegiatan menulis awal berdasarkan segala sesuatu yang dikonsepskan pada tahap *pre-writing*. Pada penelitian ini, setelah siswa mengetahui konsep mengenai *animals* , tahapan selanjutnya adalah menyusun huruf menjadi sebuah kata, dan kata menjadi sebuah kalimat.
3. *Sharing* (Berbagi), yaitu tahapan memberikan *draf* kepada teman untuk memperoleh masukan atau umpan balik, untuk meningkatkan kualitas tulisan tersebut. Setelah siswa menyusun sebuah kata dari apa yang diperagakan siswa melakukan tanya jawab kepada teman yang ada di dekatnya mengenai tulisan yang telah ditulis.
4. *Revising* (Memperbaiki), adalah tahapan yang dilakukan setelah mendapatkan komentar dari teman, siswa mencermati kembali apa yang telah ditulis.
5. *Editing* (Menyunting), adalah tahapan kegiatan menyunting berbagai masalah dalam tulisan seperti ejaan, tanda baca, gramatika, penggunaan bahasa itu sendiri, dan lain sebagainya.

⁴⁰Ni Made Ratminingsih, *Op.Cit*, hlm. 30

6. *Publishing* (Penerbitan), adalah tahapan akhir mempersiapkan tulisan agar bisa dibaca dan dinikmati oleh pembaca. Dalam penelitian ini, yang dimaksud adalah pengumpulan tulisan kepada guru.

7. *Assesing* (Penilaian), yaitu tahapan mengevaluasi tulisan yang dapat dilakukan secara mandiri ataupun oleh guru dan teman. Dalam penelitian ini kegiatan *Assesing* dilakukan oleh guru.

Berikut ini adalah ikhtisar rincian kemampuan menulis yaitu :

- a. Struktur relevan isi kalimat, isi wacana tulis sesuai dan relevan dengan topik yang dimaksudkan untuk dibahas
- b. Tata bahasa yang sistematis, disusun secara sistematis menurut suatu pola tertentu
- c. Kebenaran ejaan dan tata tulis, diungkapkan dengan bahasa susunan kalimat yang gramatikal, pilihan kata yang tepat, serta gaya penulisan yang sesuai

4. Faktor penyebab kesuksesan belajar bahasa Inggris

Tujuan pembelajar adalah mencapai kesuksesan terkait yang telah dipelajari. Termasuk keberhasilan dalam belajar bahasa. Ada berbagai faktor yang dapat mempengaruhi seseorang memperoleh kesuksesan belajar bahasa Inggris, terdapat dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berupa kecerdasan (intelektualitas), motivasi, kepercayaan diri, bakat, dan minat. Sedangkan, faktor eksternal berupa lingkungan sosial, budaya, teman sebaya, kurikulum, guru, strategi mengajar, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Striven (dalam Long & Richard, 1987)⁴¹, terdapat 2 faktor utama, yaitu faktor internal dan eksternal, berikut adalah 5 faktor dari diri pembelajar yang dapat meningkatkan kesuksesan pembelajaran bahasa Inggris, yaitu :

⁴¹*Ibid*, hlm. 225

1. Pembelajar yang serius mau dan tertarik belajar (*willing learners*). Hal ini menunjukkan bahwa kesuksesan belajar berasal dari kemauan dan ketertarikan diri sendiri untuk sukses dalam belajar bahasa Inggris.
2. Memiliki harapan sukses yang tinggi. Artinya, kesuksesan tidak akan jauh dari apa yang diharapkan. Buatlah harapan yang tinggi sebagai tujuan dari kesuksesan dari proses belajar agar tujuan terarah menuju kesuksesan belajar bahasa Inggris.
3. Memiliki tujuan yang realistis dan dapat dicapai, peneliti mengartikan bahwa setiap kesuksesan bergantung pada tujuan yang ingin dicapai. Jika tujuan dalam berbahasa tercapai maka seseorang akan meraih kesuksesan dalam berbahasa Inggris.
4. Adanya pengaturan situasi mengajar yang kompeten, peneliti mengartikan bahwa mengatur situasi belajar dapat mempengaruhi kesuksesan belajar karena hal itu merupakan kebiasaan, jika kebiasaan dalam belajar berbahasa itu baik maka seseorang itu akan mampu mencapai kesuksesan dalam berbahasa Inggris dengan baik.
5. Penyediaan waktu belajar yang memadai, dengan menyiapkan waktu belajar khusus belajar bahasa Inggris maka waktu yang ada akan lebih efektif dan tidak terbuang atau terganggu dengan waktu yang lain. Sehingga waktu belajar tersebut akan lebih terfokus pada waktu pembelajaran bahasa Inggris saja.

Selain, faktor internal diatas, kesuksesan pembelajaran bahasa Inggris juga dipengaruhi oleh faktor dari luar pembelajar, yaitu sebagai berikut :

1. Adanya silabus yang sesuai, hal ini berarti perlu adanya perencanaan yang matang untuk meraih kesuksesan.
2. Terdapatnya materi yang sesuai dan berguna, materi yang dipelajari haruslah sesuai dengan tahap – tahapnya. Untuk mencapai kesuksesan dalam bahasa Inggris sangat perlu untuk menyiapkan materi dimulai dari tahap mudah kemudian meningkat pada tingkatan materi yang lebih sulit.

3. Adanya guru yang memiliki keterampilan mengajar yang sesuai dan bekerja secara profesional dan mampu memahami siswa dengan baik.

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya⁴² Sudjana⁴³ mendefinisikan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasilnya yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Dari pengertian tersebut kita tahu bahwa hasil belajar merupakan kemampuan dan keterampilan yang diperoleh siswa dari guru dari proses belajar mengajar.

Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang disampaikan. Dan hasil pembelajaran itu dapat dilihat dari ketiga ranah hasil belajar yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik siswa.

2. Ciri – ciri perubahan hasil belajar

Belajar merupakan proses yang dilakukan individu untuk melakukan perubahan terhadap dirinya secara keseluruhan. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan dari proses perubahan tingkah laku. Menurut Ahmadi dan Supriyono (1991)⁴⁴ proses perubahan dikatakan sebagai hasil belajar apabila :

1. Terjadi secara sadar, yaitu dengan sadarnya individu terhadap perubahan yang terjadi pada dirinya. Jika tanpa sadar maka itu belum bisa dikatakan sebagai hasil belajar. Model pembelajaran aktif tipe *role playing* mampu melakukan perubahan individu secara sadar, artinya dalam proses pembelajarannya yaitu dalam berperan siswa

⁴²Nana, Sudjana. *Dasar – Dasar Proses Belajar Mengajar* Bandung : Sinar Baru Algensido Offset. 2012, hlm. 32

⁴³*Ibid*, hlm 3

⁴⁴Nyanyu Khadijah, *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers. 2014, hlm. 51 - 52

melakukannya secara sadar, sehingga mampu membentuk pemahaman terkait konsep pembelajaran yang disampaikan.

2. Bersifat fungsional, yaitu perubahan tersebut memberikan manfaat yang luas. Khususnya bagi diri siswa itu sendiri seperti dalam menghadapi ujian, ataupun dalam bermasyarakat. Setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe *role playing* siswa akan lebih peka terhadap lingkungan sekitar terkait dengan “*Animals*”.
3. Bersikap Aktif dan Positif, Aktif artinya dalam mencapai perubahan tersebut sangat memerlukan adanya usaha dan aktivitas. Dan positif berarti dapat bermanfaat bagi individu itu sendiri. Saat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe *role playing* ini siswa mampu berperan aktif dalam memerankan sebuah peran terkait materi yang diajarkan.
4. Bukan bersifat sementara, artinya perubahan itu bersifat permanen, dan dapat dipertanggungjawabkan. Perubahan yang terjadi setelah mendapatkan pembelajaran tipe *role playing* ini siswa akan menjadi lebih peka terhadap lingkungannya.
5. Bertujuan dan terarah, karena perubahan itu didapatkan atas dasar unsur kesengajaan dan kemauan untuk mengubah perilakunya. Contohnya saat sebelum mendapatkan pembelajaran dengan tipe *role playing* siswa tidak peka terhadap gerak fisik hewan, namun setelah mendapatkan pembelajaran tipe *role playing* ini siswa menjadi lebih peka terhadap gerak dan bentuk hewan yang ada disekitarnya.
6. Mencakup seluruh aspek perilaku, ketiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik harus saling berkaitan. Karena dari ketiganya saling berpengaruh. Ketiga aspek ini merupakan kriteria yang digunakan guru untuk mengevaluasi keefektivan pembelajarannya.

3. Tipe – Tipe Hasil Belajar

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pembelajaran, baik tujuan kurikuler ataupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom, yang secara garis besar membagi menjadi 3 ranah, yaitu : ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik⁴⁵ :

- a. Ranah Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, dimana dua aspek pertama merupakan kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi, yaitu :

1. Aspek Pengetahuan atau ingatan, yang disebut C1

Istilah pengetahuan terjemahan dari kata *knowledge* dalam taksonomi Bloom. Namun maknanya tidak sepenuhnya tepat karena terdapat istilah pengetahuan faktual disamping pengetahuan hafalan atau untuk diingat. Menurut peneliti, dalam segi proses belajar, hafalan atau ingatan adalah sebagai dasar dari aspek ini untuk kemudian dapat memahami pada konsep selanjutnya. Dalam kaitannya dengan penelitian ini, aspek pengetahuannya adalah siswa mampu menghafal *verb* yang berkaitan dengan materi *Animals*.

2. Aspek pemahaman, yang disebut C2

Aspek pemahaman merupakan aspek lanjutan dari aspek pengetahuan, dan dalam taksonomi Bloom, kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi daripada pengetahuan. Karena pemahaman dapat dibedakan ke dalam tiga kategori :

- a. Pemahaman terjemahan pada tingkat terendah, yaitu dengan menerjemahkan ke dalam arti yang sebenarnya. Seperti mengartikan *Bhineka Tunggal Ika*, menerjemahkan dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia, dll.

⁴⁵ Nana Sudjana, *Op.Cit*, hlm. 22 - 31

- b. Pemahaman penafsiran pada tingkat kedua, yakni menghubungkan konsep awal dengan konsep berikutnya. Seperti menghubungkan grafik dengan kejadian fakta, menghubungkan pengetahuan tentang konjugasi kata kerja, subjek dan predikat sehingga mampu membentuk kalimat “An sedang memakan nasi” bukan “Nasi sedang memakan Ani”
- c. Pemahaman ekstrapolasi pada tingkat tertinggi, yakni mampu memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, dan lain sebagainya.

Aspek pemahaman dalam kaitannya dengan penelitian ini pada pemahaman tingkat pertama siswa dapat mengartikan arti kata ‘*Snake*’ ke dalam bahasa Indonesia yaitu ‘Ular’, kemudian pada pencapaian pemahaman tingkat dua siswa mampu menghubungkan kata ‘*Snake*’ dengan ‘*tobe*’ yang diikuti kata keterangan seperti ‘*Snake is Animal*’, pada pemahaman tingkat tertinggi siswa mampu memahami secara keseluruhan tentang nama – nama hewan dalam bahasa Inggris yang dipelajari.

3. Aspek aplikasi, yang disebut C3

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut berupa ide, teori atau petunjuk teknis, dan dengan menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi. Sebuah konsep lama yang diulang – ulang akan beralih menjadi pengetahuan atau keterampilan. Agar tercipta sebuah konsep baru maka sangat diperlukan pemecahan masalah.

4. Aspek analisis, yang disebut C4

Analisis merupakan sebuah kecakapan kompleks yang memanfaatkan dari ketiga kecakapan dari tipe sebelumnya. Sehingga mampu mendapatkan pemahaman prosesnya, pemahaman tentang cara bekerja, dan memahami sistematikanya.

5. Aspek sintesis, yang disebut C5

Aspek sintesis mengajak dalam memahami sesuatu dengan cara berfikir sintesis. Berfikir sintesis merupakan salah satu tempat seseorang untuk lebih kreatif. Orang kreatif biasanya mampu menciptakan sesuatu yang baru. Oleh karena itu dengan kemampuan sintesis orang mampu menemukan hubungan kasual atau urutan tertentu.

6. Aspek evaluasi, yang disebut C6

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai. Dengan mengembangkan kemampuan evaluasi yang dilandasi pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis maka akan diperoleh mutu evaluasi yang tinggi.

b. Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari lima aspek⁴⁶, yaitu :

1. Aspek Penerimaan, disebut A1

Yaitu kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada peserta didik dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain – lain. Hasil belajar dalam tingkat ini berjenjang mulai dari kesadaran terhadap sesuatu yang kemudian menumbuhkan minat peserta didik.

2. Aspek Jawaban atau Reaksi, disebut A2

Pada aspek ini mengandung arti adanya partisipasi aktif dari peserta didik, dalam artian bahwa peserta didik tidak hanya mendengar dan memerhatikan penjelasan dari guru, tetapi juga ikut berperan aktif secara langsung dalam pembelajaran.

3. Aspek Penilaian, disebut A3

Pada aspek ini mengandung sikap penilaian terhadap suatu kegiatan. Jadi apabila sesuatu yang dipelajari tersebut tidak dikerjakan maka akan menimbulkan penyesalan dan rasa bersalah terhadap diri sendiri.

4. Aspek Organisasi, disebut A4

⁴⁶Sukiman. *Perkembangan Sistem Evaluasi*. Yogyakarta : Insan Madani. 2012, hlm. 67 - 69

Pada aspek ini, diharapkan siswa mampu mengatur dan mengorganisasikan nilai sehingga mampu membawa kepada perbaikan. Contohnya : bertanggung jawab terhadap sesuatu sehingga mampu memperbaiki hubungan sesama manusia.

5. Aspek Internalisasi, disebut A5

Yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang kemudian mempengaruhi kepribadian dan tingkah lakunya.

c. Ranah Psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik⁴⁷, yaitu :

1. Aspek Gerakan Refleks, yang disebut P1 yaitu keterampilan pada gerakan yang tidak sadar.
2. Aspek Keterampilan Gerakan Dasar yang disebut P2, pada tahap memanipulasi
3. Aspek Kemampuan Perseptual/Pengalaman disebut P3, berkenaan dengan organ indra untuk menangkap isyarat yang membimbing aktivitas gerak
4. Aspek Keharmonisan atau Ketepatan disebut P3, dari teori yang diajarkan dengan ketepatan dalam keterampilan sehari – hari.
5. Aspek Gerakan Keterampilan Kompleks, peserta didik menunjukkan persiapan fisik dan sikap untuk melakukan kegiatan.
6. Aspek Gerakan Ekspresif dan Interpretatif, disebut P4 yaitu keterampilan peserta didik dalam mengaplikasikan ekspresi keterampilan yang dipelajarinya.

Dari berbagai tipe hasil belajar diatas, dapat disimpulkan bahwa ketiga tipe hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik tidak dapat dipisahkan. Tipe hasil belajar yang paling dominan adalah pada ranah kognitif, hal ini dikarenakan untuk mempunyai sikap dan keterampilan haruslah terlebih dahulu mempunyai pengetahuan. Dalam penelitian ini, akan difokuskan pada hasil belajar siswa pada aspek '*writing*' (menulis)

⁴⁷*Ibid*, hlm, 73

F. Hubungan Metode Pembelajaran dengan Hasil Belajar

Metode pembelajaran merupakan teknik penyajian yang dikuasai oleh guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, baik secara individual ataupun secara kelompok agar pelajaran itu dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik dalam rangka meraih hasil belajar yang diharapkan.⁴⁸ Sedangkan hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang.⁴⁹

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran dengan hasil belajar mempunyai hubungan yang sangat erat, dan tidak dapat dipisahkan. Dengan kata lain, bahwa penggunaan metode pembelajaran yang baik akan mengakibatkan hasil belajar yang baik. Sebab penggunaan metode pembelajaran yang baik hanya mampu dilakukan oleh guru yang profesional. Guru adalah seseorang yang sangat berhubungan dengan hasil belajar. Kualitas guru dikelas, bisa mempengaruhi bagaimana peserta didik belajar dan bagaimana minat mampu terbangun di dalam kelas. Guru yang tidak mampu memberikan motivasi kepada siswa dan suasana pembelajaran yang monoton akan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Oleh karena itulah, metode pembelajaran yang diterapkan guru hendaknya dapat mewujudkan hasil karya siswa. Sehingga dengan penerapan metode yang tepat dengan berbagai macam indikator tersebut dapat meningkatkan minat siswa yang akan berpengaruh pada prestasi hasil belajarnya.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Skripsi yang disusun oleh Cahaya Fitriana dari Universitas Muria Kudus yang berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata*

⁴⁸ Darmadi. *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta : Deepublish. 2017, hlm. 177

⁴⁹ *Ibid*, hlm, 255

Pelajaran PKn Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD 1 Prambatan Kidul Kudus” bahwa hasilnya adalah :

Penelitian tersebut bermula dari aktivitas belajar dan hasil belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran PKn, selain itu pada penelitian tersebut juga terdapat permasalahan pada keterampilan guru. Oleh karena itu, pada penelitian tersebut diterapkan model pembelajaran *role playing* selain untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik kelas VI juga untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menyampaikan pembelajaran PKn. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Tempat penelitian di SD 1 Prambatan Kidul Kudus dengan jumlah siswa sebanyak 22 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki – laki dan 5 siswa perempuan, dan populasi yang diambil adalah dari keseluruhan jumlah siswa pada kelas tersebut

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, hasil belajar siswa dan juga keterampilan guru. Hal ini dapat dilihat dari skor rata – rata yang meningkat dari siklus I ke siklus II. Pada keterampilan guru siklus I model pembelajaran *role playing* memperoleh skor rata – rata 67,70% dengan kategori baik dan siklus II mencapai 86,45%, pada aktivitas belajar siswa aspek afektif dan psikomotorik siklus I 67,63% dan siklus ke II meningkat menjadi 85%, pada hasil belajar siswa dari kondisi awal 54,55 meningkat pada siklus I 72,73% dan siklus ke II 90,91%⁵⁰

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, hasil belajar siswa dan keterampilan guru pada mata pelajaran PKn kelas VI di SD 1 Prambatan Kidul Kudus, hal ini tentu

⁵⁰Cahaya Fitriana. *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran PKn Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD 1 Prambatan Kidul Kudus*. Universitas Muria Kudus : 2014

dapat dilihat dari peningkatan presentase yang diperoleh dari penelitian tersebut. Maka pembelajaran dengan model *role playing* dapat memperoleh hasil yang maksimal. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama – sama menggunakan pembelajaran *role playing* dan sama – sama untuk meningkatkan hasil belajar. Perbedaannya adalah pada mata pelajarannya dan variabel terikatnya, pada penelitian Cahaya mata pelajaran yang diambil adalah PKn dan variabel terikatnya tidak hanya untuk meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga aktivitas belajar siswa dan keterampilan guru di SD tersebut.

2. Skripsi yang disusun oleh Arvindari Dwi dari Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul “*Peningkatan Keterampilan Speaking Bahasa Inggris Melalui Metode Role Playing Bagi Siswa Kelas V SDN Rojoniten Bantul Tahun Ajaran 2016/2017*” bahwa hasilnya adalah :

Penelitian tersebut dari aktivitas belajar *speaking* siswa yang rendah pada mata pelajaran bahasa Inggris. Oleh karena itu, pada penelitiann tersebut diterapkan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan kemampuan *speaking* siswa kelas V SDN Rojoniten, dengan siswa yang berjumlah 21, terdiri dari 11 siswa putra dan 10 siswa putri. Metpde penelitian yang digunakan adalah oenelitian tindakan kelas (PTK) dengan analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat mempengaruhi keterampilan *speaking* Bahasa Inggris pada siswa kelas V SDN Rojoniten. Peningkatan dibuktikan dengan hasil skor rata – rata *pre-test* sebesar 53,23 (kategori kurang); siklus I sebesar 64,69 (kategori cukup); siklus II sebesar 75 (kategori baik). Selain hasil tersebut, siswa juga menjadi lebih lancar dalam berbicara menggunakan kosakata bahasa Inggris di depan siswa lain.⁵¹

⁵¹Arvindari Dwi. *Peningkatan Keterampilan Speaking Bahasa Inggris Melalui Metode Role Playing Bagi Siswa Kelas V SDN Rojoniten Bantul Tahun Ajaran 2016/2017*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta. 2016

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran bahasa Inggris di SDN Rojoniten, hal ini tentu dapat dilihat dari peningkatan hasil *pretest* dan *post-test* yang diujikan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama – sama menggunakan metode *role playing* sebagai variabel X dan hasil belajar mata pelajaran bahasa Inggris pada variabel Y, perbedaannya adalah pada penelitian tersebut metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), dan hasil belajar yang diukur adalah keterampilan berbicara sedangkan pada penelitian ini adalah hasil belajar menulis siswa.

3. Jurnal pendidikan yang disusun oleh Ayu Fitriana dari Universitas Islam Negeri Jakarta yang berjudul “*The Effectiveness Of Role Play On Students Speaking Skills*” bahwa hasilnya adalah :

Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa SMP Muhammadiyah 37 Parung dengan metode *role playing*. Populasi dalam penelitian ini adalah 125 siswa dari 5 kelas 7, sedangkan sampel pada penelitian ini diambil dengan menggunakan purposive sampling yaitu 22 siswa dari kelas VII – 5.

Penelitian berlangsung selama 6 kali pertemuan, dimana pada pertemuan pertama diawali dengan melakukan *pre-test* kepada siswa sebelum menerapkan metode *role playing* yang berjumlah 10 soal, 4 pertemuan selanjutnya adalah pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris menggunakan metode *role playing*, dan pada pertemuan terakhir dilakukan *post-test* untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa dalam bahasa Inggris. Pada penilaian *pre-test* diperoleh hasil 51,64 dan setelah pembelajaran menggunakan *role playing* dilaksanakan *post-test* untuk mengukur keterampilan berbicara siswa dalam bahasa Inggris dan hasilnya mencapai 63,63. Oleh karena itu pada penelitian tersebut dinyatakan bahwa metode *role playing* sangat efektif diterapkan untuk

meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik pada pembelajaran bahasa Inggris.⁵²

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat mempengaruhi keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris siswa SMP Muhammadiyah 37 Parung, hal ini tentu dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada penelitian tersebut. Maka pembelajaran dengan metode *role playing* sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama – sama menggunakan metode pembelajaran *role playing* dan sama – sama untuk mengukur hasil belajar siswa bahasa Inggris. Perbedaannya adalah pada hasil belajar yang dinilai, pada penelitian Ayu Fitriana hasil belajar yang dinilai adalah keterampilan *speaking* (berbicara) sedangkan pada penelitian ini adalah hasil belajar *writing* (menulis) siswa. Selain itu pada penelitian tersebut subjek yang diteliti adalah pada tingkatan SMP sedangkan pada penelitian ini adalah pada tingkat dasar.

H. Kerangka Berfikir

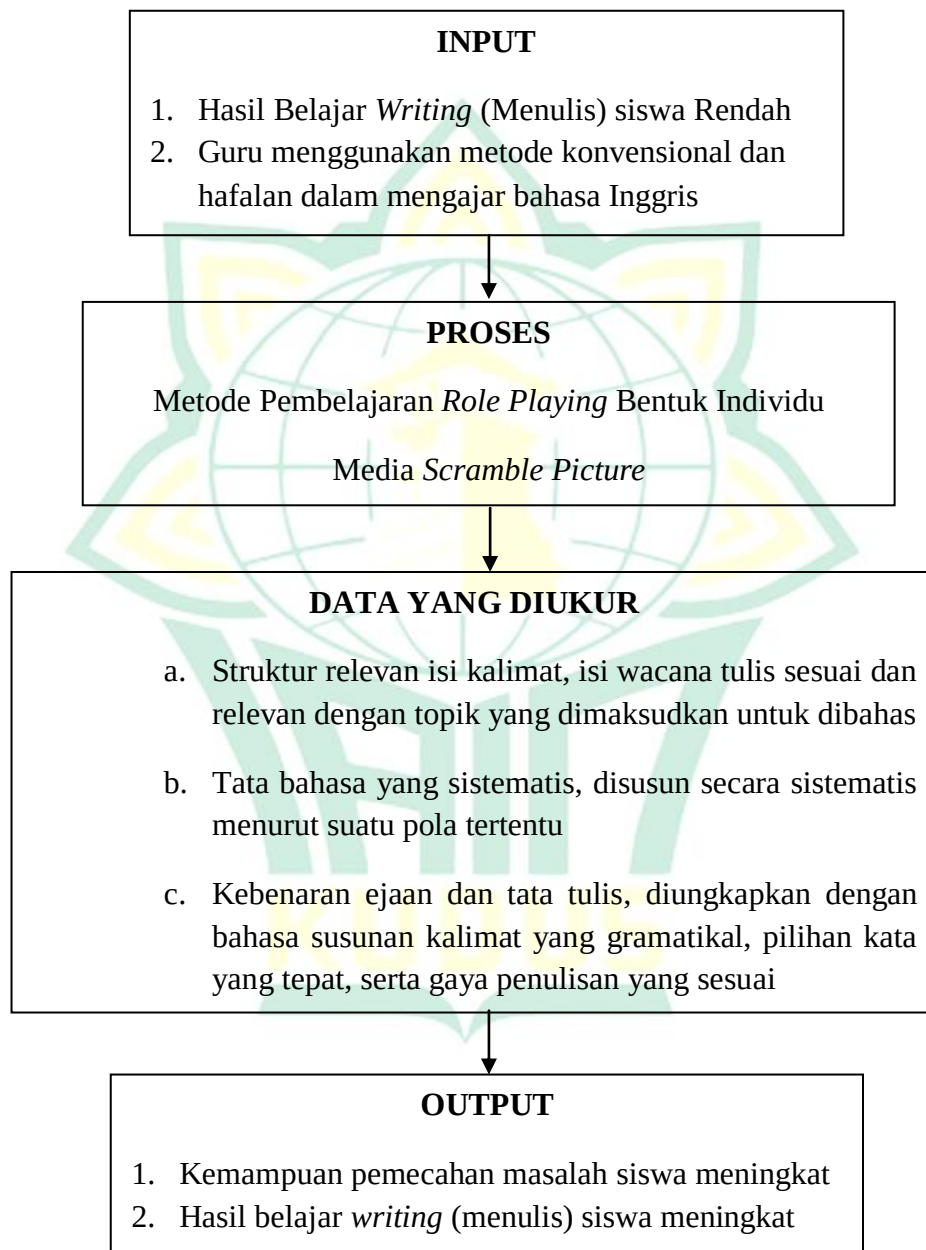
Dalam proses belajar mengajar banyak peserta didik merasa kesulitan dalam belajar bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan tidak minatnya peserta didik pada mata pelajaran bahasa Inggris dan kurangnya inovasi metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Banyak siswa menganggap bahasa Inggris merupakan pelajaran yang membosankan karena banyak hal yang tidak mereka pahami saat pembelajaran, seperti perbedaan tulisan dengan bacaan dan ucapan sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar *writing* (menulis). Metode *role playing* bentuk individu merupakan salah satu metode yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar *writing* (menulis) peserta didik.

⁵²Ayu Fitriana. *The Effectiveness Of Role Play On Students Speaking Skill ; A Pre-Experimental Study at The First GradeOf SMP Muhammadiyah 37 Parung* . Universitas Islam Negeri Jakarta : 2014

Role playing bentuk individu merupakan salah satu metode yang baru bagi siswa dalam belajar bahasa Inggris. Dengan diterapkannya metode baru tersebut akan mampu mengurangi rasa jenuh siswa dalam belajar. Metode bermain peran yang peneliti pilih pada penelitian ini adalah siswa memerankan jenis hewan yang mereka dapatkan dari media *scramble picture*, yang kemudian dituliskan oleh teman sebagai *audience* dengan kriteria penulisan yang benar dalam bahasa Inggris kemudian ditempelkan gambar yang sesuai dengan apa yang ditulis. Penggunaan alat peraga *scramble picture* pada metode pembelajaran *role playing* bentuk individu ini digunakan sebagai alat bantu agar dapat mewujudkan situasi belajar mengajar yang aktif, efektif dan menyenangkan serta mampu mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam menemukan dan menghafal serta mengingat dengan mudah ‘*verb*’ atau kosakata yang berkaitan dengan materi ‘*animals*’.

Dengan demikian diharapkan dengan penerapan metode pembelajaran *role playing* bentuk individu yang dibantu alat peraga ‘*scramble picture*’ ini dapat mempengaruhi hasil belajar *writing* (menulis) siswa, karena melalui penerapan metode pembelajaran *role playing* bentuk individu ini guru dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif serta dalam proses pembelajaran siswa mampu mempengaruhi hasil belajar dalam hal kemampuannya menulisnya sendiri dan mampu mempercepat daya ingat serta pemahaman pada diri siswa itu sendiri melalui peragaan yang dilakukan siswa lain, sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat meningkat dari metode yang diterapkan sebelumnya. Berikut data – data yang diukur melalui metode pembelajaran *role playing* bentuk individu

Gambar 2.2
Bagan Kerangka Berfikir Peningkatan Hasil Belajar *Writing* (Menulis)
Bahasa Inggris Siswa melalui Metode Pembelajaran *Role Playing* Bentuk
Individu



I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang diajukan, maka titik tolak untuk merumuskan hipotesis adalah rumusan masalah dan kerangka berfikir.⁵³ Dari pengertian tersebut maka hipotesis yang peneliti ajukan dari rumusan masalah dan kerangka berfikir yaitu :

1. Terdapat tingkat efektivitas pembelajaran yang tinggi dan signifikan dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe *role playing* bentuk individu bila dibandingkan metode konvensional yang diterapkan oleh guru kelas dalam meningkatkan hasil belajar *writing* (menulis) siswa di kelas 3 di MI Darul Falah Kudus
2. Terdapat pengaruh yang signifikan tentang metode pembelajaran *role playing* bentuk individu terhadap hasil belajar *writing* (menulis) bahasa Inggris antara siswa di kelas 3 di MI Darul Falah Kudus.

⁵³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta. 2015, hlm. 389