

**IMPLEMENTASI MODEL *ROLE PLAYING* MENGGUNAKAN MEDIA
WAYANG BERKARAKTER DALAM PEMBELAJARAN
BERCERITA SISWA KELAS II SDN SAMBIROTO
01 SEMARANG**

Nungki Nur Ida Kusumawati
Universitas PGRI Semarang
Surel: nungkinuridakusuma@gmail.com

Abstract: Implementation of Role Playing Model Using Character Wayang Media in Learning Storytelling of Grade II of SDN Sambiroto 01 Semarang.

This type of research is an experiment using quantitative approach. The population of this research is all students of SDN Sambiroto 01 Semarang. Samples taken were 32 students of class II using the technique of Saturated Sampling. The data in this research is obtained through interview, documentation, and observation. T-test analysis results obtained $t\text{-count} = 12.12$ $t\text{-table} = 1.696$ at a significant level of 5%, so H_0 rejected and H_a accepted. Thus, it can be concluded that the Role Playing model is effective against the storytelling skills of grade 2 students SDN Sambiroto 01 Semarang.

Keyword: Role Playing Model

Abstrak: Implementasi Model *Role Playing* Menggunakan Media Wayang Berkarakter dalam Pembelajaran Bercerita Siswa Kelas II SDN Sambiroto 01 Semarang. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SDN Sambiroto 01 Semarang. Sampel yang diambil adalah 32 siswa kelas II yang menggunakan teknik Sampling Jenuh. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara, dokumentasi, dan observasi. Hasil analisis uji-t diperoleh $t\text{-hitung} = 12,12$ $t\text{-tabel} = 1,696$ pada taraf signifikansi 5%, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model Role Playing efektif terhadap keterampilan bercerita siswa kelas II SDN Sambiroto 01 Semarang.

Kata kunci: Model *Role Playing*

PENDAHULUAN

Undang-Undang No. 20, Tahun 2003. Pasal 3 menyebutkan, "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan

menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab". Dalam tujuan pendidikan tersebut dapat kita ketahui bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan yang layak.

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah bahwa standar kompetensi bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan

minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan, pengetahuan, keterampilan bahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar Kompetensi ini merupakan dasar bagi peserta didik memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global. Materi yang diajarkan pada siswa memiliki beban belajar yang berbeda. Siswa pastinya akan merasa bosan dan tidak berkonsentrasi dalam pembelajaran. Untuk itu guru perlu menggunakan model pembelajaran yang bisa menghilangkan rasa bosan dalam belajar.

Keterampilan berbahasa meliputi empat aspek yaitu: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Tarigan, 2008:1). Setiap keterampilan mempunyai hubungan erat dan merupakan kesatuan yang saling berkaitan satu dengan yang lain. Keterampilan menyimak dan keterampilan membaca merupakan keterampilan yang bersifat reseptif (mampu menerima), sedangkan keterampilan menulis dan berbicara merupakan keterampilan yang bersifat produktif (mampu menghasilkan). Keterampilan bercerita termasuk dalam aspek keterampilan berbicara.

Mengenai keterampilan berbicara, Tarigan (2008:16) menyatakan bahwa "Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan". Melalui berbicara seseorang dapat mengungkapkan apa yang ingin disampaikan kepada orang lain, karena itu berbicara merupakan suatu kegiatan komunikasi. Kegiatan berbicara dalam kehidupan sehari-hari merupakan suatu kebutuhan manusia sebagai makhluk

social untuk melakukan komunikasi dengan orang lain.

Kemampuan berbicara berperan penting dalam pengajaran bahasa di sekolah maupun kehidupan sehari-hari. Sehubungan dengan pernyataan diatas, di dalam kegiatan belajar dan mengajar di sekolah dasar keterampilan berbicara menjadi salah satu bagian keterampilan berbahasa yang harus diajarkan kepada siswa dan dikuasai oleh siswa.

Masalah yang sering dialami siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan berbicara adalah banyak siswa yang merasa takut dan kurang percaya diri saat diminta maju bercerita didepan kelas, siswa kesulitan untuk mengucapkan kata-kata atau kalimat-kalimat yang terkadang masih gugup karena grogi atau kurang percaya diri sehingga pengucapannya tersendat-sendat.

Kekurangan dalam pembelajaran keterampilan bercerita tersebut dapat dikatakan kurang karena berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diketahui jika hasil keterampilan berbahasa siswa dalam aspek lafal, intonasi, pilihan kata, keruntutan, keberanian, kelancaran, sikap dan penguasaan tema masih kurang. Dalam aspek lafal sebagian siswa masih menggunakan bahasa kedaerahan. Dalam aspek intonasi sebagian siswa masih bercerita dengan terbata-bata. Pemilihan kata saat melakukan kegiatan bercerita sebagian siswa masih kurang tepat. Sikap siswa saat bercerita masih banyak yang menunduk dan pandangan keatas. Dan nilai rata-rata siswa dalam kegiatan bercerita masih 60.

Akibat rendahnya keterampilan bercerita maka perlu diciptakan suatu model pemecahan masalah tersebut, yaitu perlu adanya suatu sistem

pembelajaran yang tepat, model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan bahan pengajaran yang diberikan sehingga akan terjadi keefektifan belajar, maka dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diperlukan langkah-langkah yang sistematis yakni dengan menggunakan model dan media yang cocok agar siswa dapat berfikir logis, kritis, inovatif serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran juga harus bermanfaat bagi siswa yang lebih menekankan keterlibatan siswa secara optimal.

Model *Role Playing* merupakan model yang tepat untuk melatih bercerita dan membangun percaya diri pada siswa di dalam kelas. Model *Role Playing* suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan siswa dengan memerankan tokoh. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan (Hamdani, 2011:87). Dengan demikian model *Role Playing* ini salah satu solusi yang bisa digunakan dalam melatih keterampilan bercerita, kelebihan *Role Playing* menjadikan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan itu siswa mampu menghilangkan rasa grogi dan rasa takutnya berbicara di depan kelas sehingga siswa menjadi tidak pasif dan aktif dalam proses pembelajaran.

Kegiatan *Role Playing* akan lebih optimal bila ditunjang media pembelajaran. Peneliti memilih media wayang berkarakter untuk menunjang pembelajaran bercerita dengan *Role Playing*. Hal ini sesuai juga dengan pendapat Suhartono (2005: 24) yaitu dalam mengembangkan keterampilan

bercerita anak akan lebih efektif jika menggunakan media yang tepat.

Berdasarkan ulasan latar belakang dan kajian teori tersebut peneliti mengkaji dengan penelitian kuantitatif dengan judul “*Keefektifan Model Role Playing Menggunakan Media Wayang Berkarakter Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas II SDN Sambiroto 01 Semarang*”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen. Sugiyono (2015:3) secara umum metode penelitian ini diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen yang termasuk dalam metode kuantitatif. Dalam Penelitian ini menggunakan metode *Pre Eksperimental Desain*. Sebelum melaksanakan pembelajaran pada siswa kelas II tersebut diberikan soal cerita *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian diberikan soal cerita *posttest* dengan perlakuan menggunakan model *Role Playing* menggunakan media wayang berkarakter.

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas II SDN Sambiroto 01 Semarang. Karena populasi dalam penelitian ini kurang dari 100 siswa, maka sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Sambiroto 01 Semarang. teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling* dengan jenis sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, dokumentasi, observasi. Instrument yang digunakan menggunakan silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar observasi perfoma dan aktivitas

siswa. Teknik analisis data saat penelitian berupa uji normalitas nilai *pretest*, normalitas nilai *posttest*, uji beda (uji t-test), uji hipotesis dan uji ketuntasan belajar.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 65 sudah terlampaui dan nilai sari *pretest* ke *posttest* sudah mengalami peningkatan. Data awal yang diperoleh melalui *pretest* nilai terendah sebesar 30 dan nilai tertinggi sebesar 75 dengan rata-rata 51,25. Dari data tersebut dilakukan uji persyaratan analisis data menggunakan uji normalitas *pretest* digunakan untuk mengetahui data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Rumus yang digunakan adalah uji liliefors dengan ketentuan bahwa kelompok berdistribusi normal jika memenuhi kriteria $L_0 < L_{tabel}$ yang diukur pada taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan data sebagai berikut

Tabel Uji Normalitas *Pretest*

Data	<i>Pretest</i>
L_0	0,146
L_{tabel}	0,157

Dilihat dari nilai L_0 didapat nilai 0,146 yang jika dibandingkan dengan 0,157 maka nilai $L_0 < L_{tabel}$. Karena nilai $L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Pada hari terakhir guru melakukan *posttest*, dari nilai *posttest* tersebut dibandingkan dengan nilai *pretest* apakah model *Role Playing* menggunakan wayang berkarakter efektif terhadap keterampilan bercerita siswa kelas II SDN Sambniroto 01

Semarang. Dari data nilai *posttest* nilai terendah yaitu 45 dan nilai tertinggi 95. Kemujian diuji menggunakan uji normalitas *posttest*. Kriteria dalam uji normalitas dengan menggunakan uji liliefors apabila $L_0 < L_{tabel}$ maka sampel berasal dari populasi berdistribusi normal dan apabila $L_0 > L_{tabel}$ sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan hasil sebagai berikut:

Tabel Uji Normalitas *Posttest*

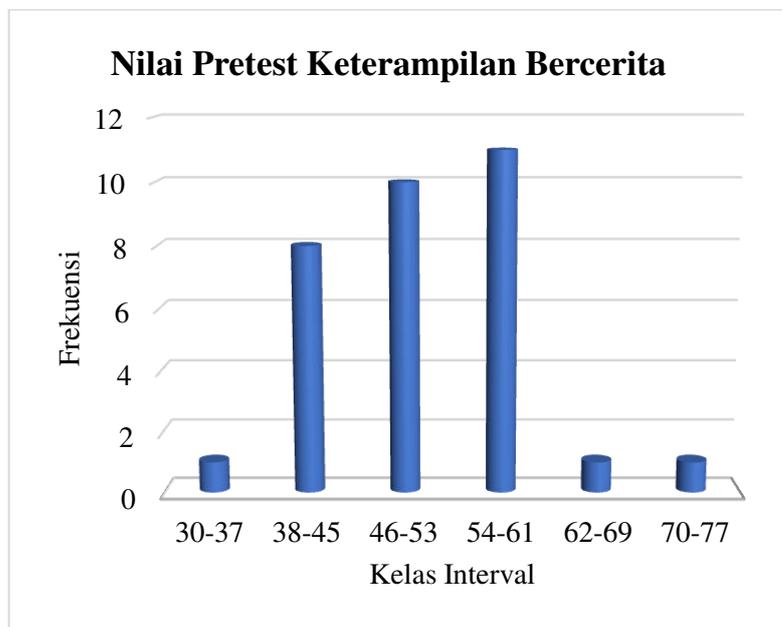
Data	<i>Pretest</i>
L_0	0,129
L_{tabel}	0,157

Berdasarkan Tabel hasil perhitungan nilai *posttest* dengan jumlah n sebanyak 32 siswa dengan taraf signifikan 0,05 diperoleh L_0 0,129 dan L_{tabel} 0,157. Karena $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,129 < 0,157$ maka H_0 diterima. Artinya sampel berdistribusi normal.

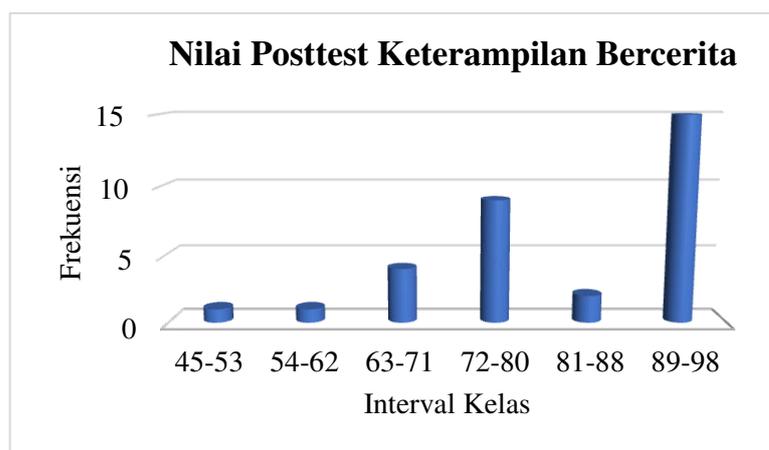
Setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan model *Role Playing* menggunakan media wayang berkarakter maka terkumpul data seperti rata-rata nilai ketuntasan belajar. Sebelum diberikan perlakuan nilai rata-rata siswa kelas II SDN Sambiroto Semarang 6,25% sedangkan sesudah diberi perlakuan 93,75%. Hal tersebut diperkuat dengan hasil perhitungan uji-t diperoleh t_{hitung} 12,12 dan nilai t_{tabel} 1,696. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Jadi Model Pembelajaran *Role Playing* menggunakan media wayang berkarakter efektif terhadap keterampilan bercerita siswa kelas II SDN Sambiroto 01 Semarang.

Histogram nilai *pretest* dan *posttest* keterampilan bercerita kelas II SDN Sambiroto 01 Semarang sebagai berikut:

Histogram Nilai *Pretest*



Histogram Nilai *Posttest*



SIMPULAN

Berdasarkan uraian dan analisis data disimpulkan bahwamodel *Role Playing* menggunakan media wayang berkarakter efektif terhadap keterampilan bercerita siswa kelas II SDN Sambiroto 01 Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018. Hal ini dapat dilihat uji hipotesis untuk menguji efektif atau tidaknya model *Role Playing* menggunakan media wayang berkarakter terhadap keterampilan bercerita diperoleh bahwa hasil *posttest*

lebih tinggi dibanding hasil *pretest* kemudian dilakukan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $12,12 > 1,696$, maka H_0 ditolak sehingga model pembelajaran *Role Playing* menggunakan media wayang berkarakter efektif terhadap keterampilan bercerita siswa kelas II SDN Sambiroto 01 Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018.

Berdasarkan simpulan tersebut, maka beberapa saran dari penelitian yang telah dilaksanakan adalah Penggunaan model *Role Playing*

menggunakan media wayang berkarakter, diharapkan guru atau peneliti mampu menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan, yaitu menyiapkan bahan ajar yang lebih menarik yang terdiri dari beberapa bacaan dalam satu kali pembelajaran, tokoh dalam cerita dibuat lebih dari dua karakter, wayang berkarakter dibuat lebih banyak sehingga dalam proses pembelajaran siswa bisa mencoba lebih dahulu sebelum penilaian *posttest* dilakukan.

Dengan demikian pembelajaran dapat berjalan dengan lancar serta guru mampu membimbing, mengarahkan dan mengontrol siswa saat pembelajaran berlangsung agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal. Sulitnya membuat wayang berkarakter guru bisa menggantikan alternative lain dengan menggunakan kertas HVS yang diprint dengan tokoh karakter kemudian ditempel dikardus yang lebih mudah cara membuatnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi Sekretariat Jendral Departemen Pendidikan Nasional.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Huda Miftahul. 2016. *Model-model Pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.