

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP PRESTASI BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SDN LIWUNG KABUPATEN LOMBOK TENGAH NTB

Laili Alfi Rahmatin

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Pendidikan Nusantara Global, Praya - NTB, Indonesia 83511

*Corresponding author email: laelialpirahmatin@nusantaraglobal.ac.id

Article History

Received: 15 September 2021
Revised: 5 Oktober 2021
Published: 30 November 2021

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of role playing learning models on student learning outcomes in Indonesian 8 Theme areas where I live in fiction stories grade 4 SDN Liwung Lobok Tengah. This research using is quantitative research using quasi experimental research designs. The sample used in this study is nonprability sampling with saturated sampling so that all student used as sample, all classes 4 consisting classes A and B. Class A was chosen as the control class dan class B was chosen as the experimental class, each class containing 25 student. The research instrument used was a test (pretest and posttest)a. The result of data analysis obtained from the independent t test are sig (2 tailed = 0,000) < a 0, 05) it means that Ho is rejected dan Ha is accepted, Role Playing learing model affect student achievement.

Keywords: Model pembelajaran, Prestasi belajar, Role playing

LATAR BELAKANG

Upaya peningkatkan sumberdaya manusia yang berkualitas, bidang pendidikan memegang peranan penting karena pendidikan akan dapat mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan bangsa Indonesia. Disamping itu akan terwujud sumber daya manusia yang terampil, potensial dan berkualitas sebagai pelaksana pembangunan dalam mewujudkan tujuan Nasional.

Pendidikan Bahasa Indonesia merupakan bagian dari sistem pendidikan di Indonesia yang wajib dipelajari oleh siswa Sekolah Dasar. Bahasa utama bangsa Indonesia adalah Bahasa Indonesia, dengan

itu setiap individu dapat berkomunikasi meskipun daerah tempat tinggal mereka tidak sama. Sebab itu, perlu untuk setiap manusia mendapatkan pendidikan Bahasa Indonesia sejak dini. Saat menempuh pendidikan di sekolah, pelajaran Bahasa Indonesia wajib ditempuh oleh siswa mulai tingkat Sekolah Dasar sampai dengan perkuliahan dengan tujuan agar siswa dapat mengembangkan skill berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia mempunyai nilai keterampilan, berbicara (bercakap), menyimak, menulis, dan membaca. Sebab itu, siswa diharap dapat menguasai empat kemampuan tersebut. Meskipun mata pelajaran Bahasa Indonesia wajib diikuti. Namun, tidak sedikit siswa SD

yang malas mempelajarinya khususnya pada materi yang memiliki bacaan yang panjang, hal tersebut dikarenakan pembelajaran yang diajarkan dikemas secara konvensional

Dalam implementasi proses pendidikan, guru merupakan komponen yang sangat penting dalam mewujudkan tujuan yang diharapkan, dimana tanggung jawab guru tidak hanya mengajar tetapi juga mendidik dan mengantarkan anak didiknya menuju kearah kedewasaan berpikir dan bertindak. Tugas dan tanggung jawab guru makin kompleks yakni membangun SDM yang berkualitas sebagaimana yang diharapkan.

Media pembelajaran sebagai alat penerima pesan isi dari materi pembelajaran dan lebih mudah menangkap isi pembelajaran dengan adanya media pembelajaran (Hidayatullah dan Rakhmawati, 2016). Bahan ajar yang dapat digunakan dalam membantu memperlancar proses pembelajaran, diantaranya buku, rekaman suara, gambar, atau video yang dapat diunduh melalui aplikasi youtube. Hal itu menyebabkan dunia pendidikan memerlukan inovasi-inovasi yang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tanpa mengabaikan nilai-nilai kemanusiaan (Wibowo, 2018). Perlu adanya variasi media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, yang menyenangkan dan tentunya bisa dipakai secara berulang-ulang.

Model pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti untuk menarik siswa agar siswa giat dan bersemangat saat mengikuti pembelajaran dan mudah memahami materi adalah model pembelajaran role playing. Model pembelajaran role playing di Negara Indonesia lebih dikenal dengan sebutan bermain peran atau drama.

Pembelajaran Abdullah (2016 : 2) mengatakan “Role Play is a learning model as a part of the simulation are directed to creativity historical event, creativity actual event, event that may arise in the future or role playing emphasizes the role of the learners in a game or an event. Through this role play, student can experience other situation through role play, so that students will have the experience of identity of the character of those who played”.

Model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukkan hal-hal yang tersembunyi. Ketidakjelasan atau kerumitan materi pembelajaran dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Bahkan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili kekurangan guru dalam mengkomunikasikan materi pelajaran. Akan Tetapi, perlu diingat bahwa peranan media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan esensi tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Untuk itu tujuan pengajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media. (Sulfemi, 2018).

Ahmadi (dalam Basri 2017:41) menjelaskan bahwa role playing ialah cara dalam menguasai bahan belajar melewati pengembangan berfikir dan pendalaman kondisi yang dilakukan oleh peserta didik dengan cara memperagakan makhluk hidup maupun tidak. Djamarah (dalam Tarigan, 2016:104) mengatakan bahwa model pembelajaran role playing diartikan sebagai sosiodrama yang pada dasarnya membuat sebuah keadaan serupa dengan drama dan disajikan didepan kelas. Supriyono (dalam Sha’adah dkk, 2013:30) menjelaskan bahwa role playing adalah menghidupkan kembali

cerita di masa lalu, kejadian yang nantinya akan datang di masa depan, peristiwa sekarang, pada waktu, dan tempat tertentu. Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dijelaskan maka dapat ditarik simpulan bahwa model pembelajaran role playing adalah aktivitas belajar mengajar yang diterapkan untuk mencapai tujuan pendidikan dan didalamnya terdapat bagian simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan suatu kejadian sehingga peserta didik dapat mengungkapkan apa yang dirasakannya.

Pembelajaran bahasa Indonesia materi tentang teks non fiksi yang terdapat pada tema 5 jika dipadukan dengan model pembelajaran role playing sangat cocok karena nantinya siswa bisa menyimulasikan atau memerankan peristiwa yang terdapat pada bacaan cerita fiksi, meskipun bacaan cerita fiksi cukup panjang namun peserta didik tidak akan merasa bosan saat mengikuti pembelajaran berlangsung dan terbantu dalam memahami isi bacaan cerita fiksi. Siswa juga dapat mengungkapkan apa yang difikirkannya melalui peran yang di bawakan, role playing juga bias.

Berdasarkan faktor-faktor masalah di atas, penulis mengadakan perbaikan pembelajaran khususnya pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian yang peneliti lakukan menerapkan metode role playing. Role playing adalah suatu metode bermain peran kepada peserta didik agar bisa memahami materi cerita fiksi, peserta didik juga dapat melatih bersosialisasi dengan mudah, Zainal Aqib dan Ali Murtadlo (2016: 186) dan diharapkan juga nilai peserta didik mencapai KKM

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mencoba membuat penelitian tentang pengaruh model

pembelajaran role playing terhadap prestasi belajar bahasa indonesia siswa kelas IV SDN Liwung kabupaten Lombok Tengah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Liwung kabupaten Lombok Tengah. Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (Quasi Experimental).

Desain penelitian yang digunakan adalah two comparative groups pretest posttest design. Adapun desain eksperimennya seperti pada Tabel 2.1

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kontrol	O ₁		O ₂
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Siswa kelas IV di SDN Liwung dijadikan sebagai populasi penelitian. Sampel yang digunakan yaitu nonprobability sampling dengan sampling jenuh sehingga semua siswa IV A dan B dijadikan sampel. Kelas A ditunjuk menjadi kelas kontrol dan B kelas eksperimen (terdapat treatment), satu kelas berisi 25 siswa. Instrumen yang digunakan adalah lembar tes yaitu pretestposttest serta dokumentasi. Lembar tes yang digunakan pada pretest (sebelum pembelajaran) dan posttest (sesudah pembelajaran) berbentuk esai atau uraian. Lembar pretest (sebelum pembelajaran) dijadikan sebagai alat untuk mengukur pemahaman awal siswa. lembar posttest (sesudah pembelajaran) dijadikan sebagai alat ukur kemampuan siswa. Soal yang terdapat pada lembar pretest (sebelum pembelajaran) dan posttest (sesudah

pembelajaran) berbeda namun tetap dalam indikator yang sama. Jumlah soal pada pretest dan posttest masing-masing tujuh soal. Lembar tes divalidasi oleh tim ahli yang sesuai dengan bidangnya Setelah tes tersebut dinyatakan valid maka lembar tes dapat diberikan pada siswa dikelas kontrol maupun eksperimen. Dokumentasi disertakan dengan tujuan memperkuat data yang sudah didapatkan yang berupa nilai hasil pretest-posttest serta pelaksanaan pembelajaran dikelas eksperimen dan kontrol. Teknik pengambilan data dilakukan dengan cara membuat kisikisi soal, membuat soal pretestposttest, membagikan ke kelas eksperimen dan kontrol serta menilai prestasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan nilai tes yang sudah diperoleh, berikut rata-rata nilai yang didapatkan siswa yaitu :

KELAS	NILAI PRETEST	NILAI POSTTES
KONTROL (IV A)	35,84	60,60
EKSPERIMEN (IV B)	41,84	81,02

Levene Statistic	df1	df2	Sig
2.126	1	48	151

Apabila dilihat dari tabel yang disajikan bisa dipastikan ada ketidaksamaan rata-rata nilai kelas eksperimen dan kontrol. Rata-rata yang didapat belum cukup untuk membuktikan kebenaran hipotesis penelitian. oleh karena itu, hasil yang didapatkan dari pretest-posttest kelas

eksperimen maupun kelas kontrol akan diolah melalui beberapa tahapan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 23.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas peneliti menggunakan uji kolmogorov-smirnov Sesuai dengan hasil data yang telah dioleh dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 23 dapat dilihat jika data yang diperoleh mendapatkan nilai signifikansi > 0.05 dengan itu data berdistribusi normal. Agar lebih jelasnya akan di paparkan melalui tabel berikut:

Kelas	Kolmogorovsmirnov (sig.)	Shapiro Wilk (sig.)
Pretest eksperimen	0.200	0.125
Posstest eksperimen	0.177	0.502
Pretest Kontrol	0.074	0.259
Posstest Kontrol	0.200	0.497

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kesamaan varian populasi kelas kontrol dan eksperimen diperlukan Uji Homogenitas terlebih dahulu, hasil yang diperoleh dari aplikasi SPSS versi 23. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan cara One Way Anova. Berikut sajian data yang telah diperoleh nilai signifikansi $0.151 > 0,05$ dengan itu data mempunyai varian yang homogen.

Berdasarkan dari tabel yang telah disajikan diperoleh nilai signifikansi $0.151 > 0,05$ dengan itu data mempunyai varian yang homogen.

3) Uji Hipotesis

Tahap akhir yaitu, melakukan uji hipotesis agar dapat membuktikan kebenaran suatu hipotesis dan menarik simpulan apakah hipotesis penelitian diterima atau tidak. Pada tahap ini penulis memilih uji Independent T Test karena kita akan menguji perbedaan rata-rata dua kelompok yang saling bebas.

Ho : Tidak ada pengaruh antara model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi.

Ha : Ada pengaruh antara model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi. Berdasarkan hasil uji.

Independent T Test yang didapatkan terlihat jika ada pengaruh hasil belajar atau nilai yang didapatkan siswa dengan mempergunakan model pembelajaran role playing dibandingkan jika hanya memanfaatkan metode ceramah. Hal ini dapat disesuaikan dengan pengambilan ketentuan uji Independent T Test yang menyatakan Ho akan ditolak dan Ha diterima jika nilai signifikansi ($2 \text{ tailed} = 0,000 < 0,05$) sehingga model pembelajaran role playing yang digunakan saat pembelajaran materi cerita fiksi berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang sudah dipaparkan maka dapat diambil simpulan bahwa model

pembelajaran role playing (Bermain peran) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran role playing lebih baik dari pada hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Hal tersebut ditunjukkan oleh data berikut : 1. Nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen adalah 81,2 sedangkan nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol adalah 60,60 2. Nilai uji independent t test diperoleh nilai signifikansi ($2 \text{ tailed} = 0,000 < 0,05$) sehingga Ho ditolak dan Ha diterima.

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa hal yang sebaiknya dilakukan oleh guru dalam rangka meningkatkan prestasi belajar peserta didik antara lain : 1) Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran terutama keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, guru hendaknya melakukan hal-hal yang dapat membantu terwujudnya upaya tersebut. 2) Guru membiasakan menganalisis hasil belajar peserta didik secara terus menerus, berkala, terprogram, dan berkesinambungan, 3) Perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas memberi kontribusi dan manfaat bagi perbaikan proses pembelajaran, dan 4) Kepala sekolah hendaknya mampu menjadi motivator guru untuk menerapkan berbagai model dan media pembelajaran sehingga guru secara terus-menerus melakukan pembaharuan dalam dunia pendidikan. Selain itu, kepala sekolah juga hendaknya menjadi fasilitator, sehingga pembaharuan yang dilakukan guru dalam pembelajaran dapat terealisasi dengan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. 2016. Instilling Values Character Education Trough Playing Role Model in Learning History. *Education and Humanities Rasearch*, 84: 36-39.
- Budi, D. R., Hidayat, R., & Febriani, A. R. (2019). The Application of Tactical Approaches in Learning Handballs. *JUARA : Jurnal Olahraga*.
<https://doi.org/10.33222/juara.v4i2.534>
- Afandi, M., Chamalah, E., & Puspita, O. (2013). Model dan Metode Pembelajaran Di Sekolah. Semarang: Unissula Press.
- Anitah W, Sri dkk, (2014). Strategi Pembelajaran di SD.Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Arsyad, Azahra, (2014) Media Pembelajaran. Jakarta : Rajawali Pers
- Ariwitari, R., & Kritiantari Rini. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas V SD Gugus I Tampaksiring. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2 (1): 1-10.
- Basri, H. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal Pendidikan*, 1 (1): 39- 53.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. (2010). Strategi Belajar-Mengajar (revisi). Jakarta: Rineka Cipta
- Hayati, S. 2017. Belajar dan pembelajaran Berbasis Cooperative Learning. Magelang: Graha Cendekia.
- Subekti, A. 2017. Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas IV SD. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Tarigan, A. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas III SDN 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Jurnal Primary Program Study Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 5 (3): 102- 112.