

Penerapan Model *Role Playing* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 2 Rantau Bingin

Sri Astuti¹, Drajat Friansah², Armi Yuneti³,

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Lubuklinggau, Indonesia^{1,2,3}.

Email: astutysri6@gmail.com¹, dfriansah49@gmail.com², armiyuneti@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tuntasnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 2 Rantau Bingin. Metode penelitian yang digunakan berbentuk eksperimen semu. Populasinya adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Rantau Bingin dan sekaligus sampel penelitian yang berjumlah 22 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik *sampling jenuh*. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan tes. Berdasarkan hasil analisis data dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ $dk=21$ menunjukkan besar $Z_{hitung} = 4,48$ dan $Z_{tabel} = 1,64$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 2 Rantau Bingin setelah penerapan model pembelajaran *role playing* signifikan sudah tuntas. Nilai rata-rata tes akhir siswa sebesar 74,33 serta persentase siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa (72,27%).

Kata Kunci: Penerapan, *role playing*. Bahasa Indonesia.

ABSTRACT

This study aims to determine the completion of the Indonesian language learning outcomes for fifth grade students of SD Negeri 2 Rantau Bingin. The research method used is in the form of a quasi-experimental. The population is all fifth grade students of SD Negeri 2 Rantau Bingin and the research sample is 22 students. Data was collected by using saturated sampling technique. The collected data were analyzed using tests. Based on the results of data analysis with a significant level = 5% $dk = 21$, it shows the magnitude of $Z_{count} = 4,48$ and $Z_{table} = 1.64$. Thus, it can be concluded that the learning outcomes of the fifth grade Indonesian students of SD Negeri 2 Rantau Bingin after the implementation of the role playing learning model have been significantly completed. The average value of the final test of students is 74,33 and the percentage of students who complete is 17 students (72.27%).

Keywords: Application, *role playing*, language Indonesia.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu hal yang terpenting dalam keberlangsungan kehidupan manusia, dengan adanya pendidikan manusia mampu untuk memajukan peradabannya, dunia pendidikan tidak lepas dari kegiatan belajar baik dalam pendidikan formal

maupun nonformal, kegiatan belajar dilakukan oleh seseorang untuk memperluas ilmu pengetahuan atau pemahaman yang memungkinkan timbulnya suatu perubahan perilaku menjadi lebih baik, suatu proses pembelajaran yang melibatkan interaksi dalam pembelajaran tersebut, dan siswa dapat memperoleh, menambah wawasan serta mengembangkan pengetahuan, dan keterampilannya. Ernani & Ahmad (2016:30) mengatakan bahwa Pendidikan merupakan faktor utama dalam membentuk pribadi manusia. Karena, pendidikan merupakan sebuah proses bagi seseorang untuk mendapatkan pengetahuan, pengalaman dan tingkah laku yang membentuk baik atau buruknya pribadi seseorang.

Menurut Khair (2018:82) Pembelajaran merupakan tindakan instruktif di sekolah yang berfungsi membantu perkembangan dan kemajuan generasi muda untuk mengisi daya dukung yang positif. Basri (2017:38-39) mengemukakan Bahasa Indonesia digunakan dalam interaksi belajar mengajar. Dalam dunia pendidikan bahasa Indonesia adalah bahasa resmi yang harus dipergunakan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh penulis di SD Negeri 2 Rantau Bingin, melihat proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang berlangsung di kelas V lebih berfokus kepada guru. Siswa hanya mendengarkan, memperhatikan, dan tidak aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan serta potensi yang ada dalam dirinya. Guru juga tidak memvariasikan kegiatan pembelajaran ataupun menggunakan media pembelajaran yang mengakibatkan siswa menjadi merasa bosan, mengantuk, tidak bersemangat, dan ribut selama proses pembelajaran.

Hal ini memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal/rendah sehingga terdapat hasil belajar siswa yang masih belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan yaitu 65. Berdasarkan hasil ulangan harian siswa kelas V pada semester ganjil tema 2 subtema 2 tahun ajaran 2021/2022, data menunjukkan bahwa dari 22 siswa, terdapat 10 siswa yang tuntas dengan presentase (45%) dan yang belum tuntas sebanyak 12 siswa dengan presentase (55%) dengan nilai rata-rata sebesar 63 sehingga dapat diketahui masih banyak siswa yang belum tuntas pada hasil belajarnya. Dari permasalahan tersebut, guru harus dapat memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kemampuan siswa, dengan memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan belajar siswa secara aktif dan

mandiri. Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap model pembelajaran memiliki suatu implikasi strategi untuk mengembangkan potensi belajar siswa.

Menurut (Gunatama 2015:3-4) mengatakan bahwa Metode *role playing* memiliki banyak keunggulan, diantaranya adalah meningkatkan minat siswa, meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, mengajarkan siswa untuk berempati dan memahami suatu hal melalui berbagai sudut pandang, memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan tokoh yang dikenal dalam kehidupan sehari-hari, diterapkan dalam berbagai setting. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, agar proses pembelajaran dapat mencapai hasil yang diinginkan dan tujuan yang telah direncanakan, guru perlu mempertimbangkan model pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu perlu adanya penelitian tentang “Penerapan model *Role Playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD negeri 2 rantau bingin”.

METODE

Menurut Arikunto (2010:125) Metode penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah *pre experimental design*, yaitu penelitian yang memiliki satu kelas sampel yaitu kelas eksperimen sebenarnya, akan dilakukan pretes untuk mencari nilai skor awal. *Design* pada penelitian ini adalah *pretest-posttest* yaitu hanya memiliki 2 set data hasil yaitu pretest (O_1) dan Posttest (O_2).

Tabel 3.1

Pretest-Posttest Design

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O1	X	O2

Keterangan:

X = *Treatment* atau perlakuan dengan menerapkan model *role playing*

O_1 = *Pretest*

O_2 = *Posttest*

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2013:61).

Tabel 3.2
Populasi Penelitian

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	V	11	11	22
Jumlah Siswa				22

(Sumber: Staff TU SD N 2 Rantau Binging)

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang dikatakan valid berarti memiliki validitas yang tinggi, sebaliknya instrumen yang tidak valid berarti memiliki validitas yang rendah. Suatu instrumen dapat dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur (Arikunto, 2010:211). Untuk menghitung koefisien validitas, digunakan rumus korelasi *product moment* yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Jakni, 2016:124)

Keterangan:

- r_{xy} = Angka indeks korelasi
"r" *Product Moment*
- N = Banyaknya subjek
- $\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara X dan Y
- $\sum X$ = Jumlah seluruh skor X
- $\sum Y$ = Jumlah seluruh skor Y

Klasifikasi untuk menginterpretasi besarnya koefisien korelasi terdapat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4
Interprestasi Nilai Validitas Instrumen

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interprestasi Validitas
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi	Sangat Tepat/ Sangat Baik
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi	Tepat/Baik
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Cukup	Cukup Tepat/ Cukup Baik
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah	Tidak Tepat/ Buruk
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat Rendah	Sangat Tidak Tepat/ Sangat Buruk

Reliabilitas soal merupakan suatu ukuran yang menyatakan tingkat kekonsistenan atau keajengan suatu soal tes (Jakni, 2016:165). Reliabilitas menunjukkan tingkat

keterandalan dan kepercayaan suatu instrument sebagai alat pengumpul data. Instrumen yang telah reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya pula. Apabila data tersebut benar-benar sesuai kenyataan, maka berapa kalipun diambil tetap akan sama. Analisis reliabilitas tes pada penelitian ini diukur dengan menggunakan rumus *alpha* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

(Arikunto, 2010:239)

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas *Alfa Cronbach*

k = Jumlah item soal

$\sum s_i^2$ = Jumlah variansi skor tiap item

s_t^2 = Varian total

Interprestasi nilai r_i terdapat pada tabel 3.6.

Tabel 3.6
Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interprestasi Validitas
$0,90 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi	Sangat Tepat/ Sangat Baik
$0,70 < r_{11} \leq 0,90$	Tinggi	Tepat/Baik
$0,40 < r_{11} \leq 0,70$	Cukup	Cukup Tepat/ Cukup Baik
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah	Tidak Tepat/ Buruk
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah	Sangat Tidak Tepat/ Sangat Buruk

Analisis daya pembeda dilakukan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang tergolong mampu dengan siswa yang tergolong kurang. Rumus yang digunakan untuk mencari daya pembeda pada butir soal adalah:

$$DP = \frac{S_A - S_B}{1/2 n. maks}$$

(Arikunto, 2010:239)

Keterangan:

DP = Daya pembeda

S_A = Jumlah skor kelompok atas

S_B = Jumlah skor kelompok bawah

n = Jumlah siswa kelompok atas dan kelompok bawah
 $maks$ = Skor maksimal butir soal

Kriteria klasifikasi daya pembeda dapat dilihat pada tabel 3.7.

Tabel 3.7
Kriteria Daya Pembeda

Nilai	Kriteria
0,71 – 1,00	Sangat Baik
0,41 – 0,70	Baik
0,21 – 0,40	Cukup
0,00 – 0,20	Jelek

Tingkat kesukaran butir soal menunjukkan apakah butir soal tersebut tergolong dalam butir soal yang sukar, sedang dan mudah. Butir soal yang baik yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Rumus yang digunakan untuk menghitung Tingkat Kesukaran (TK) setiap butir soal adalah sebagai berikut:

$$TK = \frac{S_A + S_B}{n maks}$$

(Abdul Haris, 2012:182)

Keterangan:

TK = Tingkat kesukaran
 S_A = Jumlah skor kelompok atas
 S_B = Jumlah skor kelompok bawah
 n = Jumlah siswa kelompok atas dan kelompok bawah
 $maks$ = Skor maksimal butir soal

Kriteria interpretasi tingkat kesukaran butir soal dapat dilihat pada tabel 3.9.

Tabel 3.9
Klasifikasi Kriteria Tingkat Kesukaran

Nilai	Kriteria
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Rantau Bingin tanggal 08 September sampai dengan 08 Oktober 2021. Dalam penelitian ini menggunakan satu kelas sampel

yaitu kelas V dengan jumlah 22 siswa. Hal ini berarti semua anggota populasi dijadikan sampel. Pada penelitian ini proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan selama tiga kali pertemuan yaitu dengan satu kali uji coba instrumen di kelas VI di luar sampel pada tanggal 01 September 2021. Satu kali tes kemampuan awal (*pretest*) pada tanggal 02 Oktober 2021, dua kali pemberian perlakuan atau mengadakan pembelajaran dan satu kali melakukan tes kemampuan akhir (*posttest*) 06 Oktober 2021. Pemberian *pretest* untuk dapat mengetahui kemampuan awal siswa dengan materi cerita pendek. Kemampuan *pretest* ialah kemampuan yang dimiliki siswa sebelum mengikuti pembelajaran di kelas. Setelah kemampuan *pretest* siswa diketahui, maka akan di lakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. kegiatan ini dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan, pada akhir pertemuan atau penelitian dilakukan *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa.

Kemampuan akhir siswa merupakan kemampuan siswa dalam ranah kognitif dalam penguasaan materi cerita pendek yang dimana merupakan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. rekapitulasi data hasil *Pre-test* dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1
Hasil Belajar *Pretest*

Nilai	Keterangan	<i>Pretest</i>	
		Frekuensi	Persentase
≥ 65	Tuntas	0	0%
≤ 65	Tidak Tuntas	22	100%
Jumlah		22	
Nilai Rata-rata		36,08	

Berdasarkan tabel 4.1, maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang mendapat nilai ≥ 65 dengan kriteria tuntas 0 orang (%) dan nilai rata-rata secara keseluruhan sebesar 36,08. Jadi secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum mengikuti pembelajaran dengan model *role playing* termasuk dalam kategori belum tuntas. rekapitulasi data hasil *Post-test* dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2
Hasil Belajar *Posttest*

Nilai	Keterangan	Pretest	
		Frekuensi	Persentase
≥ 65	Tuntas	17	77,27%
≤ 65	Tidak Tuntas	5	22,72%
Jumlah		22	
Nilai Rata-rata		74,33	

Berdasarkan tabel 4.2, maka dengan hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa yang mendapat nilai ≥ 65 dengan kriteria tuntas 17 orang (%) dan nilai rata-rata secara keseluruhan sebesar 74,33. Jadi secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa kemampuan akhir siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model *role playing* termasuk dalam kategori sudah tuntas.

1. Pengujian Hipotesis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah kelompok data hasil ini berdistribusi normal atau tidak. Maka dapat digunakan uji normalitas data, dengan taraf $\alpha = 0,05$ $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal. Berdasarkan analisis di atas maka rekapitulasi hasil uji normalitas dapat dilihat dari tabel 4.3.

Tabel 4.3
Hasil Uji Normalitas Data

Data	χ^2_{hitung}	DK ($n-1$)	χ^2_{tabel}	Keterangan
<i>Post-test</i>	7,901	21	9,4877	Normal

Berdasarkan tabel 4.3, maka menunjukkan bahwa nilai χ^2_{hitung} data *pretest* dan *posttest* lebih kecil dari pada nilai χ^2_{tabel} . Pengujian normalitas dengan menggunakan uji kecocokan χ^2 (*chi-kuadrat*) dapat disimpulkan bahwa *pretest* dan *posttest* menunjukkan data berdistribusi normal pada taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) karena $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui efektif tidaknya penggunaan model pembelajaran *role playing* terdapat hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 2 Rantau Bingin. Karena data berdistribusi normal dan simpangan baku populasi diketahui, maka untuk menguji hipotesis menggunakan rumus uji-z. Hasil perhitungan data dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4
Hasil Uji Hipotesis

Z_{hitung}	DK	Z_{tabel}	Kesimpulan
4,48	21	1,64	$Z_{hitung} > Z_{tabel}$ H_a diterima dan H_o ditolak

Berdasarkan tabel 4.4, menunjukkan hasil analisis uji-z, diketahui bahwa nilai $Z_{hitung} > Z_{tabel}$, dengan taraf signifikana = 0,05, karena $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ yaitu $Z_{hitung} = 4,48$ dan $Z_{tabel} = 1,64$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Jadi artinya, nilai rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 2 Rantau Bingin setelah diterapkan model pembelajaran *role playing* secara signifikan tuntas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil eksplorasi dan percakapan informasi tentang pemanfaatan model pura-pura dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 2 Rantau Bingin, nilai rata-rata siswa terakhir adalah 74,33 dan tingkat siswa yang tuntas adalah 17 siswa (17,27%). Mengingat konsekuensi penyelidikan informasi menunjukkan bahwa $Z_{hitung} = 4,48$ dan $Z_{tabel} = 1,64$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 2 Rantau Bingin setelah pelaksanaan model pembelajaran pura-pura selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Haris, A. J. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Arikunto, S. (2010). *Metodologi Penelitian Sebuah Metodologi Fungsional*. Jakarta: Pt Rineka Cipta.
- Basri, H. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelasv Sdn 032 Kualu Kecamatan Tambang*. Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fkip Universitas Riau, 1, (1), hal 38-53.
- Ernani, & A. S. (2016). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang*. JurnalIlmiah PGMI, 2 (1), hal 29-42.
- Gunatama, G. W. (2015). *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Bermain Peran) Pada Siswa Kelas Viii B Mts Al-Khairiyah Tegallinggah*. e-Journal Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 3 (1), hal 1-12.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Khair, U. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) di SD dan Mi*. Jurnal Pendidikan Dasar, 2 (1), hal 81-98.
- Salahuddin, I, dkk. 2018. *Perbandingan Hasil Belajar Matematika Antara Pola Interaksi Multi Arah dan Dua Arah Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Polopo*, 1(1) 164.
- Sugiyono. (2013). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.