

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENULIS KEMBALI CERITERA RAKYAT  
SISWA KELAS V SDN INPRES 6/84 KAKENTURAN MELALUI  
MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING***

**Merlin Maria Wulur**

SDN Inpres 6/84 Kakenturan, Bitung Manado, Sulawesi Utara

E\_mail: wulurm@yahoo.com

**Abstrak:** Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan untuk mengungkapkan hasil belajar siswa melalui penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Menulis Kembali Ceritera Rakyat siswa di Kelas V SDN Inpres 6/84 Kakenturan, Bitung, Manado. Subjek penelitian berjumlah 32 orang siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Rata-rata siswa yang mau mendengarkan percakapan temannya sebesar 5,56%. Rata-rata siswa yang dapat membaca tek ceritera ada peningkatan sebesar 35,19%. Rata-rata siswa yang dapat berceritera sebesar 22,22%. Rata-rata siswa yang dapat menulis kembali ceritera rakyat ada peningkatan sebesar 37,04%. Siswa yang belajarnya tuntas dari 32 siswa, sebanyak 22 siswa.

**Kata Kunci:** Hasil belajar dan model pembelajaran *role playing*.

## **PENDAHULUAN**

Upaya peningkatan potensi sumberdaya manusia semakin penting bagi setiap bangsa dalam menghadapi era globalisasi. Tanpa sumber daya manusia yang berkualitas suatu bangsa akan tertinggal dari bangsa lain (Purwatiningsuh, 2015). Menulis kembali ceritera rakyat merupakan salah satu materi pelajaran yang sangat penting dan masih dianggap sulit oleh banyak siswa.

Pembelajaran menulis kembali ceritera rakuay ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan para siswa dalam berkomunikasi menggunakan

bahasa tulis dan lisan secara baik dan benar.

Selain itu, pembelajaran menulis kembali ceritera rakyat juga diarahkan pada apresiasi terhadap hasil karya kesusastraan di Indonesia yang banyak mengandung nilai-nilai budi pekerti atau pendidikan karakter. Juga pembelajaran menulis kembali ceritera rakyat diarahkan untuk membekali siswa terampil berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis dengan etika yang benar.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan arus globalisasi, ceritera rakyat terancam punah karena sudah

banyak ditinggalkan terutama oleh anak bangsa ini dengan bukti munculnya *phenomena* perubahan perilaku masyarakat dalam bertindak dan berbahasa.

Berdasarkan observasi awal, siswa di SDN Inpres 6/84 Kakenturan mengalami banyak kendala dalam menulis kembali ceritera rakyat. Siswa masih tidak terbiasa menulis kembali ceritera rakyat baik di sekolah maupun di rumah. Hal ini dikarenakan siswa di SDN Inpres 6/84 Kakenturan kurang tertarik terhadap ceritera rakyat yang ada.

Di sini, seorang guru dituntut untuk lebih kreatif menggunakan startegi mengajar untuk mengubah pola belajar siswa dari yang semula biasa saja diubah supaya menjadi lebih baik dan menarik bagi siswa, karena sering kali teknik pengajaran yang disajikan guru kepada siswa dirasa kurang menarik dan tidak sesuai dengan kemauan siswa sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran menuliskan kembali cerita rakyat yang telah dipelajarinya.

Dari permasalahan tersebut penulis mencoba menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing* dengan

harapan ada peningkatan hasil belajar siswa dalam menuliskan kembali cerita rakyat. Model Pembelajaran *Role Playing* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara lebih banyak. Pembelajaran ini dapat mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh serta dapat mengembangkan penghayatan, tanggungjawab, dan terampil dalam memaknai materi yang dipelajari (Huda, 2013).

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan Widiastuti (2012) menunjukkan bahwa dalam pembelajaran keterampilan berbicara dengan kelas yang menggunakan teknik *role playing* lebih efektif bila dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode ceramah. Perbandingan nilai hitung  $t$  hitung (12.946) dan  $t$  tabel (4.20) dalam taraf signifikansi 5% menunjukkan  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel yaitu  $12.946 > 4.20$ , berarti menerima hipotesis kerja ( $H_a$ ) menolak hipotesis nihil ( $H_0$ ).

### **Model Pembelajaran *Role Playing***

Model Pembelajaran *Role Playing* adalah model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu

kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut ke dalam sebuah pentas (Hamalik, 2004) yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan *edutainment*.

Dalam strategi Pembelajaran *Role Playing* titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi dan pelaksanaannya bisa di luar kelas (*out door*) maupun di dalam kelas (Huda, 2013).

Sahrudin (2012) menjelaskan beberapa keunggulan Model Pembelajaran *Role Playing*, di antaranya adalah; 1) dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa karena bagi siswa merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan, 2) sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, 3) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan, 4) siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan di bahas dalam proses belajar.

Namun di samping punya kelebihan ada juga kelemahannya, di

antaranya ialah; 1) bermain peran memakan waktu yang banyak (*panjang pen*), 2) siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik, 3) bermain peran tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung, 4) jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh, dan 5) tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Bobby DePorter (2000) dalam Intang (2012) menjelaskan; bahwa manfaat yang dapat diambil dari Model *Role Playing* adalah: 1) dapat memberikan semacam *hidden practise*, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan atau istilah-istilah baku dan normatif terhadap materi yang sedang mereka pelajari, 2) melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar, 3) dapat memberikan kepada murid kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia murid. Masuklah ke dunia murid, sambil kita antarkan dunia kita.

## Hasil Belajar

Sesuai dengan makna belajar itu sendiri, yaitu belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman, maka yang dimaksud dengan hasil belajar di sini adalah semua kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2010) atau apa saja yang diperoleh siswa setelah melakukan aktifitas belajar (Djamarah dan Zain, 2006) yang ditandai dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan (Hamalik, 2008), termasuk juga hasil yang dicapai siswa dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran (Dimiyati dan Mudjiono, 2006).

Dengan demikian dalam tulisan ini, penulis memberikan batasan hasil belajar adalah semua data perilaku siswa yang muncul dalam pengamatan selama penelitian berlangsung dan perolehan skor atau nilai tes di akhir pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Inpres 6/84 Kakenturan, Bitung,

Manado, Sulawesi Utara dengan subjek penelitian adalah siswa kelas V yang terdiri dari 32 siswa. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan dua siklus empat kali pertemuan atau tatap muka. Setiap siklus terdiri dari; perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflecting*) (Sukardi, 2007).

Adapun tahap perencanaan (*planning*), yaitu menyiapkan rencana pembelajaran dan merumuskan instrumen penelitian. Tahap tindakan (*action*), yaitu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan dalam pembelajaran (RPP). Tahap observasi (*observation*) ini dengan dibantu teman sejawat yang diamati adalah gejala atau perilaku siswa dan guru yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap refleksi (*reflecting*), yaitu merefleksi temuan hasil observasi untuk dibuat perencanaan ulang.

Evaluasi kemajuan belajar atau hasil belajar siswa dilakukan setelah dua kali tatap muka selesai.

Materi penelitian adalah Menuliskan Kembali Ceritera Rakyat Melalui Model Pembelajaran *Role Playing*.

### **Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan dalam penelitian ini berdasarkan tekniknya, yaitu melalui wawancara, angket, dan observasi (Sugiono, 2007) dengan menggunakan instrumen penelitian berupa lembar wawancara, lembar observasi aktivitas guru maupun siswa, dan soal tes. Pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

Teknik analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: reduksi data, paparan data, dan penyimpulan hasil analisis hasil penelitian dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Analisis yang berupa angka-angka hasil dari pengumpulan data perbandingan elemen prilaku yang diamati dengan semua prilaku siswa yang muncul dan hasil belajar siswa digunakan rumus statistik sederhana yang telah umum digunakan, yaitu merujuk Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Arikunto (2009).

Data observasi prilaku siswa yang diamati selama proses pembelajaran digunakan rumus:  $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

P = prosentase prilaku siswa yang diamati.

f = banyaknya prilaku siswa yang diamati.

N = jumlah siswa yang hadir di dalam kelas.

Analisis data tes hasil belajar siswa digunakan rumus:

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

M = *Mean* (nilai rerata)

$\sum fx$  = jumlah nilai seluruh siswa

N = jumlah siswa

### **HASIL PENELITIAN**

Dalam penelitian ini yang diamati oleh observer atau teman sejawat adalah gejala atau prilaku siswa selama dalam proses pembelajaran yang dianggap positif atau yang telah ditetapkan dalam instrumen penelitian yang terdiri dari 4 item, sedangkan prilaku siswa yang di luar instrumen atau prilaku siswa yang dianggap negatif diabaikan tetapi siswa tersebut diarahkan atau diberi motivasi agar berperilaku yang positif dan bermanfaat dalam menempuh hasil belajar.

Dari data prilaku pada tabel 1 selanjutnya dihitung prosentase dengan cara membandingkan prilaku yang muncul dengan jumlah siswa yang ada di dalam kelas sebagaimana dapat diunjukkan pada tabel 2.

Adapun dari lembar observasi diperoleh data sebagai berikut;

Tabel 1. Data Prilaku Siswa

Prilaku siswa yang diamati	Siklus Pertama		Siklus Kedua	
	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>
1. Mendengarkan percakapan teman	22	23	23	25
2. Berbicara dengan lancar	4	7	11	12
3. Membaca tek dengan lancar	9	8	16	20
4. Menceriterakan kembali tek ceritera rakyat	6	9	15	20

Keterangan: P<sub>1</sub> = Pertemuan pertama, P<sub>2</sub> = Pertemuan kedua

Tabel 2. Data Prosentase Prilaku Siswa

Prilaku siswa yang diamati	Siklus Pertama		Siklus Kedua	
	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>
1. Mendengarkan percakapan teman	81,5	85,2	85,2	92,6
2. Berbicara dengan lancar	14,8	25,9	40,7	44,4
3. Membaca tek dengan lancar	33,3	29,6	59,3	74,1
4. Menceriterakan kembali tek ceritera rakyat	22,2	33,3	55,6	74,1
Jumlah seluruh siswa dalam kelas	32	32	32	32

Keterangan: P<sub>1</sub> = Pertemuan pertama, P<sub>2</sub> = Pertemuan kedua

Tabel 3. Data Hasil Tes Siswa

Nilai	Siklus Pertama	Siklus Kedua
Nilai terendah	52	60
Nilai tertinggi	96	100
Jumlah	2557	2739
Rerata Kelas	79,91	85,60
Jumlah siswa yang tuntas	14	22
Jumlah seluruh siswa dalam kelas	32	32

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi perilaku siswa pada siklus I diketahui bahwa siswa masih belum tertarik dengan pembelajaran yang digunakan

guru dalam pembelajaran Menulis Ceritera Rakyat. Hal itu ditunjukkan dengan banyaknya jumlah siswa yang tidak serius mengikuti pembelajaran, meskipun angka hasil pengamatan

untuk mendengarkan percakapan temannya dari 32 siswa selama empat kali tatap muka dalam dua siklus cukup tinggi, yaitu bergerak dari: 22, 23, 23, hingga 25 atau mencapai: 81,5%; 85,2%; 85,2%; hingga 92,6% tetapi berdasarkan catatan dilakukan sambil main-main atau sambil mengganggu temannya.

Hal ini memang dapat dimaklumi karena ceritera rakyat bagi siswa di zaman sekarang, khususnya siswa SDN Inpres 6/84 Kakenturan sudah mulai tidak tertarik lagi.

Tetapi pembelajaran tetap dilaksanakan sambil memberi motivasi kepada siswa akan pentingnya belajar dengan baik. Sehingga hasil catatan kegiatan belajar siswa mengalami kenaikan yang berarti ada perbaikan dalam pembelajaran meskipun banyak hambatan yang dihadapi.

Siswa yang dapat berbicara dengan lancar, kenaikan bergerak dari 4 orang siswa atau 14,8%; 7 orang siswa atau 25,9%; 11 orang siswa atau 40,7%; hingga 12 orang siswa atau 44,4%.

Siswa yang dapat membaca tek ceritera dengan lancar bergerak dari angka 9 orang siswa atau 33,3%; 8 orang siswa atau 29,6%; 16 orang siswa

atau 59,3%; hingga 20 orang siswa atau 74,1%.

Siswa yang dapat menulis kembali tek ceritera rakyat bergerak dari 6 orang siswa atau 22,2%, 9 orang siswa atau 33,3%, 15 orang siswa atau 55,6%, dan 20 orang siswa atau 74,14%.

Catatan ketiga item ini; berbicara, membaca, dan menulis persentasenya lebih kecil bila dibandingkan dengan kegiatan mendengarkan. Hal ini terjadi karena ketiga item ini menuntut kompetensi yang lebih berat bila dibandingkan dengan tuntutan kompetensi mendengarkan.

Ketika dilakukan wawancara dengan siswa, mereka menjelaskan bahwa mengucapkan atau menceritakan kembali merasa kesulitan walaupun mengerti maksudnya.

Jumlah siswa yang tuntas belajarnya secara individual dan perolehan rerata kelasnya ada peningkatan. Siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 14 orang atau 43,8% dan pada siklus II sebanyak 22 siswa atau 68,8%, ada peningkatan sebesar 8 orang. Sedangkan rerata kelasnya pada pada siklus I sebesar 79,91 dan pada II kedua sebesar 85,60, berarti ada peningkatan sebesar 5,69.

Meskipun catatan ini belum menunjukkan ketercapaian ketuntasan belajar siswa secara klasikal, karena yang tuntas hanya mencapai 68,8% tetapi selama proses pembelajaran ada perubahan atau perbaikan, yaitu di akhir siklus pembelajaran 68,8% dan sebelumnya 43,8% yang berarti ada kenaikan sebesar 25%.

### **KESIMPULAN**

Hasil observasi lapangan pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa secara umum pembelajaran *Role Playing* dapat memperbaiki hasil belajar siswa di SDN Inpres 6/84 Kakenturan, Bitung, Manado, Sulawesi Utara dalam menuliskan kembali tek ceritera rakyat. Catatan hasil belajar siswa dari siklus I hingga siklus II menunjukkan adanya peningkatan.

Pada siklus I rata-rata perilaku siswa yang mau mendengarkan percakapan temannya mencapai 83,33% dan pada siklus II sebesar 88,89% sehingga kenaikan 5,56%. Rata-rata siswa yang berbicara dengan lancar dalam proses pembelajaran *role playing*, pada silus I mencapai 20,37% pada siklus II 42,59% berarti ada peningkatan sebesar 22,22%. Rata-rata siswa yang

dapat membaca tek ceritera rakyat dengan baik, pada silus I mencapai 31,48% pada siklus II sebesar 66,67% berarti ada peningkatan sebesar 35,19%. Rata-rata siswa yang dapat menuliskan kembali ceritera rakyat, pada silus I mencapai 27,78% pada siklus II sebesar 64,81% berarti ada peningkatan sebesar 37,04%.

Begitu juga dengan hasil tes siswa dari 32 orang siswa rata-rata kelasnya meningkat 5,69. Siswa yang belajarnya tuntas secara individual terjadi peningkatan sebesar 8 orang tetapi secara klasikal belum tuntas.

### **SARAN**

Kepada segenap pembaca tulisan ini jika akan mencoba mengaplikasikan desain penelitian ini di tempat lain hendaknya dilaksanakan yang lebih kreatif dan inovatif, karena secara empiris di lapangan akan banyak hal baru yang akan ditemukan yang sebelumnya belum pernah terpikirkan.

Berdasarkan temuan di lapangan, meskipun pada dasarnya hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan, tetapi guru hendaknya dapat melaksanakan dengan penuh kesabaran karena masih banyak

ditemukan perilaku siswa ketika “mendengarkan percakapan temannya” dan “memerankan tokoh dalam ceritera, dilaksanakan sambil main-main atau bergurau. Hal ini dapat saja terjadi karena memang diterapkan pada siswa sekolah dasar yang memang masih ada kecenderungan untuk bermain.

Soal-soal tes yang diberikan di akhir pembelajaran diupayakan menggunakan bahasa yang sederhana yang lebih mudah dimengerti siswa sehingga hasilnya bisa lebih baik lagi. Karena menurut siswa dari hasil wawancara, salah satu penyebab mereka tidak bisa mengerjakan soal dengan baik karena tidak mengerti maksudnya soal.

#### **DAFTAR RUJUKAN:**

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi Revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. Cetakan ke-3.
- Djamarah, B.S. dan Zain, A. 2010. *Strategi Belajar Mengajar Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta; Pustaka pelajar.
- Intang. 2013. *Model Pembelajaran Role Playing*. <http://pendidikanuntukindonesiaku.blogspot.com/2013/11/model-pembelajaran-role-playing-bermain.html>
- Purwaningsih, Juli. 2015. Strategi Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Budaya Gemar Membaca Pada Peserta Didik Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Ilmiah Pro Guru Volume 1 Nomor 1, Februari 2015, ISSN: 2442-2525*.
- Sahrudin, Sriudin. 2012. *Model Pembelajaran Role Playing dan Langkah-Langkahnya*. <http://s1pgsd.blogspot.com/2012/11/model-pembelajaran-role-playing.html>
- Somadayo, S. 2011. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, N. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widiastuti, Wika. 2012. *Keefektifan Penerapan Teknik Role Playing Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Di Kelas IV SDN Tegal Panggung*. Skripsi S-1 PGSD Universitas Negeri Yogyakarta: Tidak diterbitkan.