

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE
PLAYING UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
DALAM MENGGALI INFORMASI DARI
DONGENG BINATANG (FABEL) PADA
SISWA KELAS II SDN PARANG 4
KABUPATEN KEDIRI**

Dina Fatkhul Janah
SDN PARANG 4 KEC. BANYAKAN
dinaputriharianto@gmail.com

Abstract

Based on data obtained by researchers at SDN Parang 4, Banyakan sub-district, it was found the fact that there was a low level of activity and student learning outcomes in the material of digging information from animal tales (Fable).. In addition to this in everyday learning the teacher only conveys the material conventionally. Teachers only tend to give monotonous lectures and do not use learning models when carrying out learning in the classroom. Student activity is also very low, because when the teacher gives practice questions to students there are some students who just sit and don't seem eager to learn. The purpose of this research is toto find out the Application of the Role Playing Method for mimprove student activity and learning outcomes in dig up information from animal tales (Fables). The approach used is qualitative research with Classroom Action Research (CAR) design, with stages: 1) planning, 2) implementation, 3) observation, 4) reflection. This research is planned to last for 2 cycles, each cycle 2 meetings with thematic learning materials. Based on the results of research in the implementation of the first cycle of student learning completeness

reached 50% and in the second cycle of student learning completeness increased to 91.60%. Based on the results of the study, it can be concluded that the Role Playing learning model can increase student activity and learning outcomes in extracting information from animal tales (fables) in class II SDN Parang 4, Banyakan District.

Keywords: *Learning Outcomes, learning activities, role playing, animal fairy tales*

Abstrak

Berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti di SDN Parang 4 Kecamatan Banyakan ditemukan fakta rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi menggali informasi dari dongeng binatang (Fabel). Selain hal tersebut dalam pembelajaran sehari-hari guru hanya menyampaikan materi secara konvensional saja. Guru hanya cenderung berceramah yang monoton dan tidak menggunakan model pembelajaran saat melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. Aktivitas siswa juga sangat rendah, karena ketika guru memberikan latihan soal kepada siswa ada beberapa siswa yang hanya duduk dan tampak tidak bersemangat dalam belajar. Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui Penerapan Metode Role Playing untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam menggali informasi dari dongeng binatang (Fabel). Pendekatan yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan tahapan yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, 4) refleksi. Penelitian ini direncanakan berlangsung selama 2 siklus, tiap siklus 2 pertemuan dengan materi pembelajaran tematik. Berdasarkan hasil penelitian dalam pelaksanaan siklus I ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 50% dan pada siklus II ketuntasan hasil belajar siswa meningkat menjadi 91,60%. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran

Role Playing dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) di kelas II SDN Parang 4 Kecamatan Banyakan.

Kata kunci: Hasil Belajar, Role Playing, Dongeng Binatang

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil data yang ditemukan peneliti di lapangan, kegagalan dalam pembelajaran yang dialami oleh siswa karena guru tidak menggunakan model pembelajaran saat menyampaikan materi di kelas. Untuk itu guru dapat memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan pokok materi yang akan diajarkan ke siswa. Dengan mengembangkan metode pembelajaran yang menarik sehingga diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam ranah pengetahuan, sikap juga keterampilan dalam menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Adapun faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada materi adalah sebagai berikut: (1) Guru kurang membiasakan siswa berlatih berbicara atau bercakap - cakap sehingga siswa terbiasa mendapatkan informasi langsung dari guru mengenai isi dongeng binatang (fabel), (2) Metode pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kurang tepat yaitu guru hanya membacakan cerita dan kemudian memberikan langsung informasi tentang dongeng binatang (fabel), (3) Siswa belum mampu

menggali sendiri informasi dari dongeng binatang (fabel), jikalau bisa membutuhkan proses yang lama, (4) Siswa kurang terbiasa berinteraksi dengan bahasa dan percakapan.

Adapun penelitian yang ditemukan di lapangan, peneliti masih menemukan rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) dengan hasil, 66,7% siswa mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu dibawah nilai 70. Dari jumlah keseluruhan siswa yang mampu mencapai KKM hanya 4 siswa, sedangkan yang mendapatkan nilai bawah KKM ada 8 siswa.

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas dapat dikemukakan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam menggali Informasi dari dongeng binatang (fabel) pada siswa kelas II SDN Parang 4 Kecamatan Banyakan.

Berangkat dari hal-hal tersebut di atas peneliti tertarik untuk mengambil judul “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Dalam Menggali Informasi Dari Dongeng Binatang (Fabel) Pada Siswa Kelas II SDN Parang 4 Kabupaten Kediri”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), dengan tahapan yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, 4)

refleksi. Konsep penelitian ini mengacu pada model PTK Kemmis dan MC. Taggart.

Dalam penelitian ini peneliti sebagai instrumen utama mengandung arti, yaitu sebagai pengumpul dan pengolah data. Peneliti sebagai perencana tindakan maksudnya adalah peneliti yang membuat rancangan pembelajaran selama berlangsungnya penelitian. Kemudian peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas sebagai guru kelas 2 SDN Parang 4 Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri.

Subjek yang diteliti pada penelitian ini adalah siswa kelas 2 pada semester genap tahun ajaran 2019/2020 di SDN Parang 4 Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri dengan jumlah siswa sebanyak 12 siswa, yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Waktu penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 2 Maret 2020 sampai tanggal Maret 2020 semester genap tahun pelajaran 2019/2020.

Data yang di analisis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran.

Untuk mengetahui tingkat aktivitas belajar siswa secara individu maka dipergunakan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{n}{nm} \times 100 \%$$

Keterangan:

NP = Nilai proses aktivitas siswa

N = Jumlah nilai yang diperoleh siswa

Nm = Jumlah nilai maksimal semua aspek

Untuk menentukan tingkat kategori aktivitas belajar siswa dari hasil observasi, peneliti membagi dalam 5 kategori. Adapun kriteria aktivitas belajar siswa tersebut adalah sebagai berikut.

Rentan Skor	Predikat
85-100	Sangat Baik (A)
70-84	Baik (B)
55-69	Cukup (C)
40-54	Kurang (D)
<40	Sangat Kurang €

(Dwitagama, 2010:154)

Untuk mengetahui peningkatan aktivitas siswa dengan cara membandingkan nilai persentase tiap siklus dengan terlebih dahulu mencari nilai rata-rata persentase aktivitas siswa menggunakan rumus.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata aktivitas siswa

$\sum X$ = Jumlah nilai keseluruhan yang diperoleh siswa di kelas

$\sum N$ = Jumlah siswa keseluruhan

b. Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui Ketuntasan Hasil Belajar Individu menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Hi = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

H_i = skor pencapaian hasil belajar

n = jumlah skor hasil belajar yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal hasil belajar

Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar secara klasikal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KBK = \sum \frac{\text{siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

KBK = Ketuntasan belajar klasikal

Kriteria hasil belajar siswa, ditentukan berdasarkan tabel dibawah ini

Rentan Skor	Predikat
85-100	Sangat Baik (A)
70-84	Baik (B)
55-69	Cukup (C)
40-54	Kurang (D)
<40	Sangat Kurang €

(Dwitagama, 2010:154)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis aktivitas belajar siswa

Analisis aktivitas belajar siswa skor rata-rata aktivitas belajar siswa secara klasikal menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Skor aktivitas belajar siswa secara klasikal pada siklus I berada pada kriteria cukup dengan skor 62,43. Pembelajaran

dilanjutkan pada siklus II untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pada siklus II skor aktivitas belajar siswa secara klasikal meningkat menjadi kriteria baik sebesar 76,98 Peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Tema 7 materi dongeng binatang (fabel) dengan model pembelajaran Role Playing mulai dari siklus I hingga siklus II dapat diamati pada tabel berikut ini.

No.	Nama (Inisial)	Pratindakan	Nilai (%)						Keterangan
			Siklus I			Siklus II			
			P1	P2	Rata-rata	P1	P2	Rata-rata	
1.	AK	52,86	57,14	61,9	53,96	57,14	76,19	66,67	Meningkat
2.	AR	76,19	71,42	71,43	73,01	71,43	85,71	78,57	Meningkat
3.	AW	57,14	57,14	57,14	57,14	61,9	80,95	71,43	Meningkat
4.	AF	52,38	57,14	57,14	55,55	76,19	85,71	80,95	Meningkat
5.	AA	47,62	57,14	57,14	53,96	71,43	71,43	71,43	Meningkat
6.	ED	57,14	85,71	85,71	76,1	85,71	90,48	88,09	Meningkat
7.	GE	57,14	76,19	76,19	69,84	76,19	85,71	80,95	Meningkat
8.	GF	71,43	61,9	76,19	61,9	80,95	85,71	83,33	Meningkat
9.	MS	47,62	61,9	71,43	60,31	71,43	80,95	76,19	Meningkat
10.	SI	73,48	57,14	71,43	73,01	76,19	85,71	80,95	Meningkat
11.	WD	47,62	61,9	71,43	60,31	71,43	71,43	71,43	Meningkat
12.	WA	47,62	57,14	57,14	53,96	71,43	76,19	73,81	Meningkat

	Rata-rata	55,95	63,48	67,85	62,43	72,61	81,34	76,98	Meningkat
--	------------------	--------------	-------	-------	--------------	-------	-------	--------------	------------------

Berdasarkan tabel diatas terjadi peningkatan nilai rata-rata aktivitas siswa yang diperoleh pada masing-masing siklus selama mengikuti pembelajaran Tema 7 materi dongeng binatang (fabel) dengan penerapan model pembelajaran Role Playing. Pada pra tindakan aktivitas belajar siswa mendapatkan nilai rata-rata 55,95, pada siklus I aktivitas belajar siswa meningkat nilai rata-ratanya menjadi 62,43 atau sekitar 11,58%, kemudian meningkat di siklus II nilai rata-ratanya menjadi 76,98 atau meningkat sekitar 23,30%.

2. Analisis hasil belajar siswa

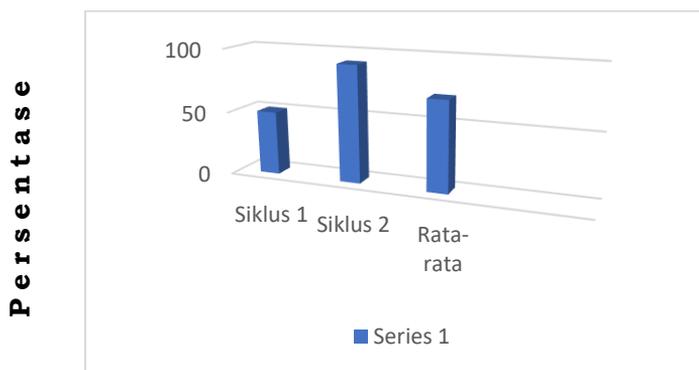
Hasil belajar dalam penelitian ini yaitu didapat dari pemberian tes akhir siklus yang dilaksanakan pada pertemuan kedua dalam siklus I dan siklus II. Berdasarkan analisis hasil tes siklus I, dari jumlah 12 orang siswa kelas 2 terdapat 6 orang siswa yang mendapat skor < 70 . Hasil ini dapat dikatakan bahwa siswa tersebut kurang memahami dan memperhatikan materi yang dipelajari ketika guru menjelaskan dalam proses belajar. Pada pelaksanaan tes siklus I ini nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 82,5 dan nilai terendah 62,5. Pada analisis hasil tes siklus II, dari jumlah 12 orang siswa, terdapat 1 orang siswa saja yang mencapai skor < 70 , selebihnya mencapai nilai \geq

70. Soal tes akhir siklus 2 terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 87,5 dan nilai terendahnya 65. Berdasarkan uraian tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran pada siklus II lebih berhasil dibandingkan dengan pembelajaran siklus I. Berikut ini perbandingan hasil tes pada siklus I dan siklus II pada tabel.

No	Nama (Inisial)	Pra tindakan	Siklus I			Siklus II			Keterangan
			P1	P2	Rata-rata	P1	P2	Rata-rata	
1.	AK	78	80	85	82,5	85	90	87,5	Meningkat
2.	AR	50	60	65	62,5	65	65	65	Meningkat
3.	AW	72	75	80	77,5	80	90	85	Meningkat
4.	AF	62	68	68	68	75	80	77,5	Meningkat
5.	AA	55	60	65	62,5	75	80	77,5	Meningkat
6.	ED	55	65	65	65	75	75	75	Meningkat
7.	GE	62	65	65	65	70	80	75	Meningkat
8.	GF	70	75	80	77,5	85	90	87,5	Meningkat
9.	MS	62	68	75	71,5	80	85	82,5	Meningkat
10.	SI	75	80	80	80	85	90	87,5	Meningkat
11.	WD	60	60	75	67,5	75	80	77,5	Meningkat
12.	WA	62	70	80	75	80	85	82,5	Meningkat
Rata-rata		63,58	68,83	73,58	71,20	77,5	81,8	80,0	Meningkat

Ketuntasan secara Klasikal	33,3 %	41,6 %	58,3%	50%	83,3%	91,6%	91,6%	Meningkat
-----------------------------------	---------------	--------	-------	------------	-------	-------	--------------	------------------

Berdasarkan tabel diatas terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dan nilai ketuntasan klasikal dari pratindakan dan setelah tindakan. Pada pratindakan, nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 63,58 dengan ketuntasan secara klasikal 33,3%. Setelah dilaksanakannya tindakan yaitu menerapkan model pembelajaran Role Playing pada pembelajaran tema 8, subtema 1, pembelajaran 1 nilai rata-rata hasil belajar siswa di siklus I meningkat menjadi 71,20 dengan rata-rata ketuntasan secara klasikal sebesar 50 %. Ketuntasan secara klasikal tersebut belum mencapai 75%. Kemudian di siklus II yang merupakan perbaikan dari tindakan sebelumnya nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat lagi menjadi 80,0 dengan ketuntasan klasikal sebesar 91,6%. Berikut ini perbandingan hasil tes pada siklus I dan siklus II pada gambar diagram.



Pembahasan

Berdasarkan masalah tersebut, maka dilakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran Role Playing. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas 2 pada pembelajaran tematik di SDN Parang 4 Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas 2 melalui penerapan model pembelajaran Role Playing pada pembelajaran tematik di SDN Parang 4 Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 2 di SDN Parang 4 Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri dengan jumlah siswa 12 yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 8 siswa

perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2019-2020. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak dua siklus.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Berdasarkan hasil analisis data diketahui aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 14,55. Pada siklus I rata-rata skor aktivitas belajar siswa secara klasikal sebesar 62,43 dan pada siklus II sebesar 76,98 sehingga mengalami peningkatan sebesar 14,55. Skor hasil belajar juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Skor hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I sebesar 71,20 dan pada siklus II sebesar 80,00 mengalami peningkatan sebesar 8,8.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan penerapan model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan aktivitas

belajar siswa. Hal ini berdasarkan peningkatan skor rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I dengan siklus II. Peningkatan siklus I menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 62,43 menjadi 76,98 pada siklus II. Jadi peningkatan skor rata-rata aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 14,55.

2. Hasil belajar siswa secara klasikal juga mengalami peningkatan dari tiap siklusnya yaitu pada siklus I mencapai 50,0% dan siklus II meningkat menjadi 91,6%. Pencapaian hasil belajar ini sudah melampaui batas ketuntasan belajar secara klasikal yang telah ditetapkan yaitu 75% dan hasil belajar ini dapat dikatakan dalam kategorikan baik. Dengan demikian pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran Role Playing dapat dikatakan berhasil.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, Sa'dun. 2010. Penelitian Tindakan Kelas, Filosofi, Metodologi. Yogyakarta: CV Citra Implementasi Media
- Arifin, Zaenal. 2009. Evaluasi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Dimiyati dkk. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

Dwitagama dkk. 2010. Mengenal Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Indeks.

Hamalik, Oemar. 2013. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Hamid, Sholeh. 2011. Metode Edutainment. Yogyakarta: Diva Press.

Hariyanto dkk. 2013. Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Kartini, T.(2007). Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan

Sholeh Hamid. 2011. Metode Edu Tainment. Yogyakarta: DIVA Press