

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA BONEKA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK TEMA 5 PENGALAMANKU KELAS II SEKOLAH DASAR

Sri wahyuni M Gaga<sup>1</sup>., Budi Kurniawan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Kupang, Indonesia  
E-mail: srymulyanigaga@gmail.com , kurniawanbudi012@gmail.com

### INFO ARTIKEL

#### Riwayat Artikel:

Diterima: 27-Mei-2023

Disetujui: 01-Agustus-2023

#### Kata Kunci:

Role Playing., Media Boneka Tangan

### ABSTRAK

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk Menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing* berbantuan media boneka tangan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II MIS Al-Fitrah Oesapa Tahun Ajaran 2021/2022. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MIS Al-fitrah Oesapa yang dilakukan, dengan guru wali kelas II, ditemukan dalam proses pembelajaran guru belum menemukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Tujuan pendidikan menjadi tidak tercapai secara optimal, dan menyebabkan hasil belajar peserta didik tidak mencapai KKM, dapat dilihat dari hasil observasi bersama guru walikelas II, dari 20 peserta didik kelas terdapat 9 peserta didik yang belum mencapai KKM sekolah (KKM 60). Penelitian dilakukan 2 siklus, Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus I maka diperoleh masih banyak peserta didik yang belum mencapai KKM. Dimana Siklus I mencapai ketuntasan 62% dan siklus II mencapai ketuntasan 100%. Implikasi penelitian ini yaitu 1) penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media boneka tangan.

**Abstract:** This study aims to apply the Role Playing Learning Model assisted by hand puppet media to improve the learning outcomes of class II students of MIS Al-Fitrah Oesapa for the 2021/2022 academic year. Based on the results of observations and interviews at MIS Al-fitrah Oesapa conducted with the homeroom teacher for class II, it was found that in the learning process the teacher had not found a learning model that could increase students' enthusiasm for learning. The purpose of education is not achieved optimally, and causes student learning outcomes not to reach the KKM, it can be seen from the results of observations with the homeroom teacher II, from 20 class students there are 9 students who have not reached the school KKM (KKM 60). The research was conducted in 2 cycles. Based on the results of the tests conducted in the first cycle, it was found that there were still many students who had not reached the KKM. Where Cycle I achieved completeness of 62% and cycle II achieved completeness of 100%. The implications of this study are 1) the application of a role playing learning model assisted by hand puppet media



This is an open access article under the **BY-NC-ND** license

### 1. LATAR BELAKANG

Abad 21 memiliki banyak perbedaan dengan abad 20 dalam berbagai hal, diantaranya dalam pekerjaan, hidup bermasyarakat dan aktualisasi diri (Hasibuan et al., n.d.). Abad 21 ditandai dengan berkembangnya teknologi informasi yang sangat pesat serta perkembangan otomasi dimana banyak pekerjaan yang sifatnya pekerjaan rutin dan berulang-ulang mulai digantikan oleh mesin, baik mesin produksi maupun komputer (Arsanti et al., 2021). Sebagaimana sudah diketahui dalam abad ke 21 ini sudah berubah total baik masyarakat maupun dunia pendidikannya. Memasuki abad ke-21, sistem pendidikan nasional menghadapi tantangan yang sangat kompleks dalam menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang mampu bersaing di era global, maka di perlukan penguasaan keterampilan abad ke-21 yang dapat dicapai melalui proses pendidikan, karena pendidikan memiliki peranan dalam mempersiapkan Peserta didik untuk menjadi tunas bangsa yang berkarakter baik dan mampu menghadapi tantangan yang terkait dengan teknologi (Chu, 2018).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia (Yampap & Hasyda, 2021). Karenanya bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting bukan hanya untuk membina

keterampilan komunikasi melainkan juga untuk kepentingan penguasaan ilmu pengetahuan mengingat fungsi penting pembelajaran bahasa, sudah selayaknya pembelajaran bahasa di sekolah dilaksanakan dengan sebaik-baiknya (Oktavia, 2015).

Hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Joahar (2017) menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* berbantuan media tangan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Beberapa hasil penelitian juga menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* berbantuan media tangan dapat meningkatkan hasil belajar lebih tinggi terhadap hasil belajar peserta didik (Famzi 2020) dimana penelitian ini dapat di terapkan dengan adanya bukti adanya kemampuan anak dari pra siklus hingga siklus ketiga mengalami peningkatan. Hal ini mengindikasikan peserta didik belajar lebih senang, lebih menarik, lebih interaktif dan semua faktor pendukung keberhasilan pembelajaran dapat diwujudkan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MIS Al-fitrah Oesapa yang dilakukan, dengan guru wali kelas II, ditemukan dalam proses pembelajaran guru belum menemukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Tujuan pendidikan menjadi tidak tercapai secara optimal, dan menyebabkan hasil belajar peserta didik tidak mencapai KKM, dapat dilihat dari hasil observasi bersama guru walikelas II, dari 20 peserta didik kelas terdapat 9 peserta didik yang belum mencapai KKM sekolah (KKM > 60).

Solusi dari permasalahan di atas, diperlukan suatu inovasi-inovasi pada proses pembelajaran tersebut berupa penerapan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat membantu untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media boneka jari. Model pembelajaran *role playing* atau bermain peran adalah model pembelajaran yang melibatkan interaksi antara dua peserta didik atau lebih tentang suatu topik atau situasi, media Boneka tangan adalah benda tiruan dari bentuk manusia, binatang, atau tumbuhan yang dimainkan dengan satu tangan (Tarigan, 2017).

## 2. METODE PENELITIAN

Model penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Seperti yang dilakukan oleh Arikunto, (2010) yang menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh anak yang bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas tersebut.

### a. Gambaran Umum Siklus 1

#### 1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan yaitu merancang scenario pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *role playing* yaitu dengan memberikan naskah drama, membagi perannya masing-masing, dan membagi media boneka tangan berdasarkan perannya.

#### 2. Tahap Pelaksanaan (*Acting*)

Sebelum diadakan penelitian, terlebih dahulu dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

##### A. Kegiatan awal (10 menit)

- a). Membuka pelajaran (salam, do'a, dan mengecek kehadiran Peserta didik)
- b). Menyampaikan tujuan pembelajaran
- c). Melakukan apersepsi dan motivasi.

##### B. Kegiatan Inti (50 menit)

- a).Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil (7-8 orang )
- b).Guru meminta peserta didik mengatur tempat duduk sesuai kelompok masing-masing
- c).Guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran *role playing*
- d).Guru membagikan materi diskusi pada masing-masing kelompok
- e).Guru memandu jalannya diskusi menggunakan model pembelajaran *role playing*
- f).Setelah diskusi selesai, mereka mulai memainkan perannya masing-masing.

##### C. Kegiatan Akhir (10 menit)

- a). Guru memberikan penguatan materi
- b). Guru melakukan refleksi dan evaluasi
- c). Menutup pelajaran (do'a dan salam)

### 3. Observasi (*Observing*)

Observasi dilakukan selama proses tindakan berlangsung, pengamatan mencakup kegiatan peserta didik dan guru selama kegiatan pembelajaran dan mengidentifikasi kendala-kendala peserta didik dalam proses pembelajaran.

### 4. Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap ini dilakukan analisis data yang diperoleh dari lembar observasi, wawancara, dan evaluasi tindakan pertama. Hasil analisis ini akan memberikan gambaran bagaimana dampak dari tindakan yang dilakukan. Ketidakberhasilan peserta didik, maka dilakukan proses pengkajian kembali melalui siklus berikutnya. Pembelajaran pada siklus II sama menggunakan langkah-langkah seperti siklus I dengan model pembelajaran *role playing*, tetapi yang berbeda materi pelajarannya.

#### b. Gambaran Siklus II

Adapun kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dalam tahap pra siklus, antara lain:

##### 1. Tahap Perencanaan

- a). Guru dan peneliti secara berkolaborasi merancang kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran *role playing*
- b). Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dalam melaksanakan rencana pembelajaran selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung dan menyiapkan tes untuk mengukur hasil belajar dan angket untuk mengukur ketrampilan berbicara peserta didik.
- c). Menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.
- d). Membagi peserta didik dalam kelompok atau tim

##### 2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap tindakan ini merupakan penerapan dari perencanaan yang telah dibuat yang dapat berupa suatu penerapan model pembelajaran terutama yang bertujuan untuk memperbaiki atau menyempurnakan model pembelajaran *role playing* yang sedang dijalankan. Pada tahap pelaksanaan dalam kegiatan tersebut pengamat tidak mengganggu kegiatan pembelajaran.

##### 3. Tahap Observasi

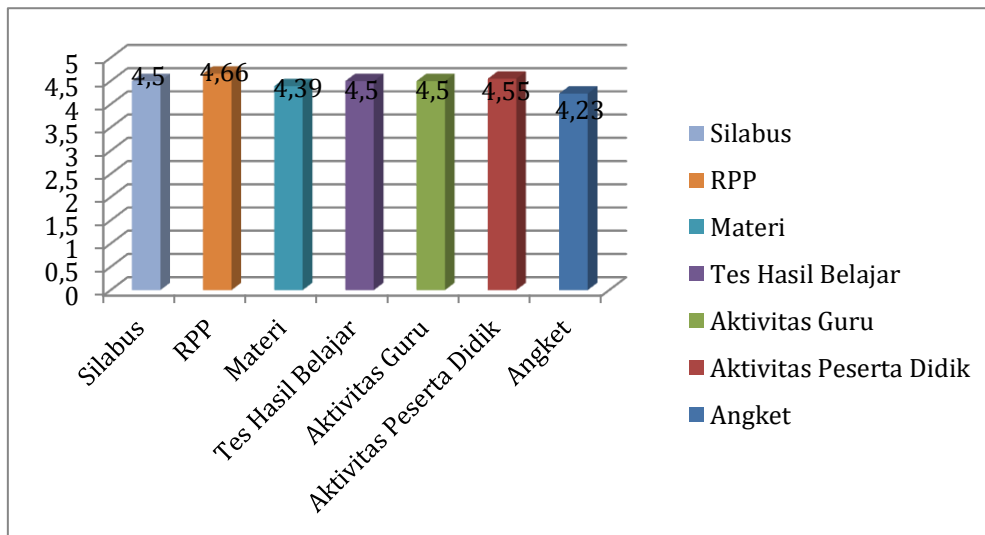
Pada bagian observasi, akan dilakukan pengamatan yang meliputi proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan. Tujuan dilakukannya observasi adalah untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan agar dapat dievaluasi dan dijadikan sebagai landasan dalam melakukan refleksi.

##### 4. Tahap Refleksi

Pada kegiatan refleksi ini, peneliti bersama guru mata pelajaran menganalisis dan merefleksikan hasil belajar Bahasa Indonesia. Adapun hasil yang didapat pada tahap ini antara peneliti dengan guru mata pelajaran setuju untuk mencoba menggunakan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga dapat mendorong motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, agar peserta didik lebih semangat, lebih aktif serta lebih mudah untuk memahami materi dan tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

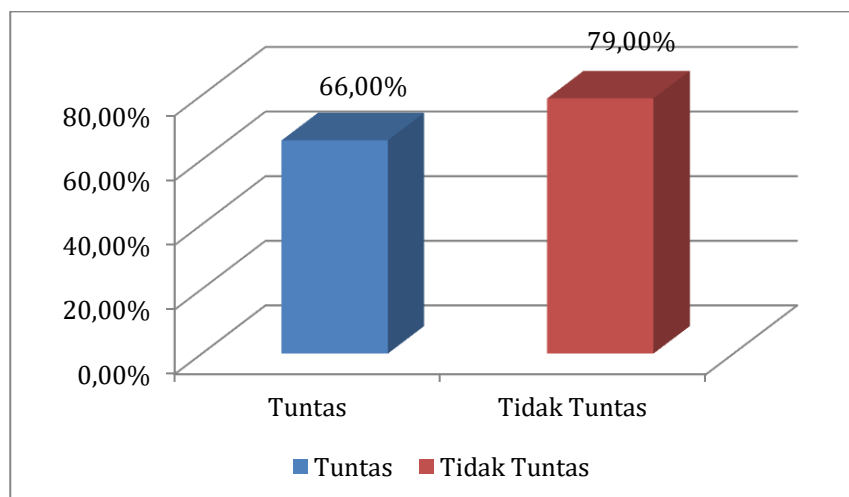
Akumulasi dari penilaian yang dilakukan oleh para validator, dan menunjukkan penilaian setiap prototype Silabus, RPP, Materi, Tes Hasil Belajar, Aktivitas Guru, Aktivitas Peserta Didik, dan Angket. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada diagram dibawah ini: Gambar diberi nomor dengan menggunakan angka romawi. Keterangan gambar harus dalam font biasa ukuran 11 pt. Nama/keterangan untuk tabel diletakkan rata tengah (*centered*),



**Gambar 1 Hasil Validasi Perangkat Validator 1 dan 2**

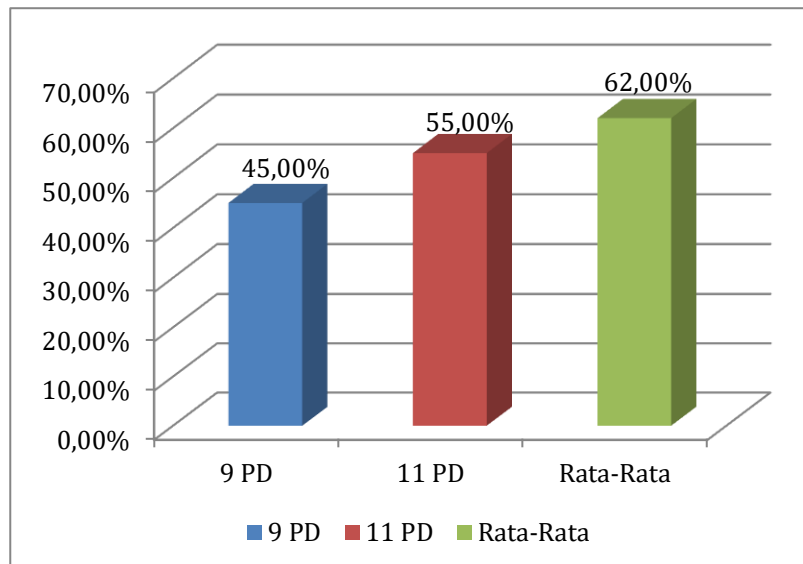
**a). Data Hasil Observasi Aktivitas Guru dan peserta didik**

Dilakukan saat proses belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media boneka tangan pada kelas II. Pengamatan peserta didik dengan menggunakan format pengamatan yang telah disusun.



**Gambar 2 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik Siklus I**

Hasil penelitian siklus I pada kelas 2 MIS Al-Fitrah Oesapa, dalam siklus I masih banyak peserta didik yang belum mencapai standar kelulusan atau KKM yang ditentukan oleh sekolah sesuai dengan mata pelajarannya masing-masing, untuk lebih jelas dapat dilihat pada diagram berikut ini:

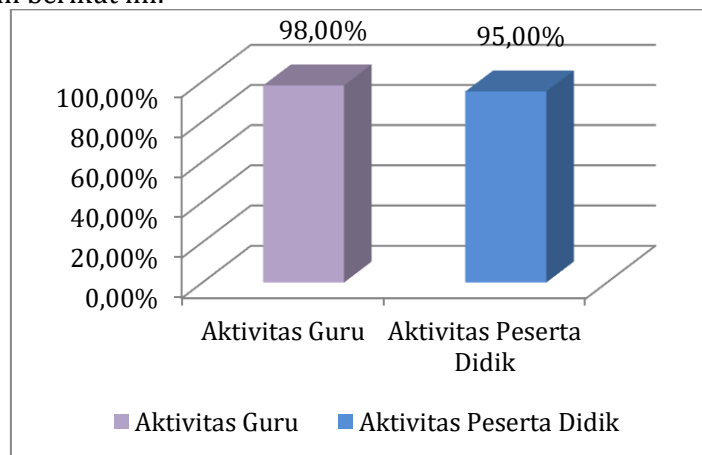


**Gambar 3 Hasil Penelitian Siklus I**

Hal ini dikarenakan guru masih menyesuaikan diri dengan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sedangkan pada peserta didik masih belum terlihat semua peserta didik aktif, karena peserta didik masih menyesuaikan model pembelajaran *role playing* berbantuan media boneka tangan yang diterapkan oleh guru, oleh karena dari data observasi aktivitas guru dan peserta didik perlu meningkatkan kualitas aktivitas dengan melakukan perbaikan-perbaikan pada beberapa kegiatan, misalnya pengelolaan kelas untuk guru dan peserta didik harus lebih memberikan perhatian serta meningkatkan keaktifannya agar memperoleh nilai yang lebih baik pada pelaksanaan siklus selanjutnya.

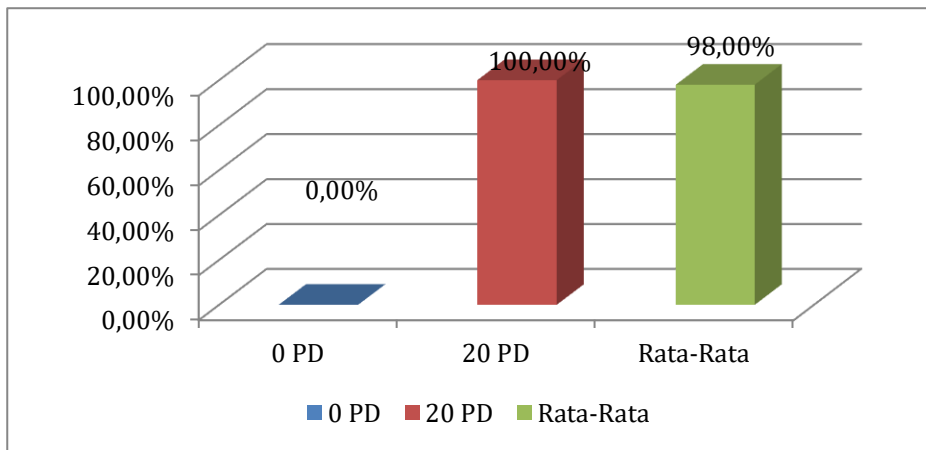
**b. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik**

Hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik siklus II, hasil observasi guru dan peserta didik dapat di pada diagram berikut ini:



**Gambar 4 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik Siklus II**

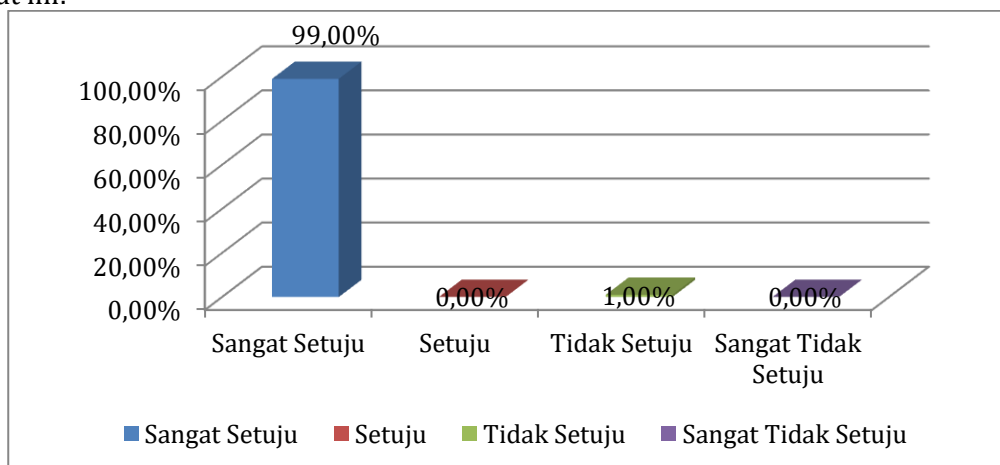
Hasil penelitian siklus II pada kelas 2 MIS Al-Fitrah Oesapa, dalam siklus II semua peserta didik mencapai standar kelulusan dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 70, untuk lebih jelas dapat dilihat pada diagram berikut ini:



**Gambar Hasil Tes Siklus II**

### Deskripsi Angket Respon Peserta Didik

Data angket yang dianalisis secara deskriptif yang merupakan jawaban peserta didik dalam menanggapi pertanyaan-pertanyaan dari daftar angket tersebut tentang penggunaan model pembelajaran role playing berbantuan media boneka tangan. Persentase jawaban peserta didik yang dianalisis pada kelas II yang menunjukkan sejauh mana model pembelajaran role playing berbantuan boneka tangan telah diterapkan di MIS Al-Fitrah Oesapa. Hasil analisis angket respon peserta didik pada setiap aspek kelas dapat dilihat pada diagram berikut ini:



### PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran role playing berbantuan media boneka tangan dengan materi study tour di tempat wisata di MIS Al-Fitrah Oesapa. Model pembelajaran *role playing* merupakan model yang tepat untuk melatih daya ingat pada Peserta didik. Model pembelajaran role playing suatu penguasaan materi melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan Peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan Peserta didik dengan memerankan tokoh, dengan berbantuan media boneka tangan. Boneka tangan adalah benda tiruan dari bentuk manusia, binatang, atau tumbuhan yang dimainkan dengan satu tangan. Boneka tangan dapat dijadikan media pendidikan, boneka dapat dimainkan dalam bentuk sandiwara boneka. Hal ini sejalan dengan prinsip belajar yang menekankan pada aktivitas peserta didik yang dikemukakan oleh hasniyati (2013) yakni prinsip pembelajaran seperti memberikan perhatian, motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan dan perbedaan individu. Berdasarkan prinsip belajar yang dikemukakan merupakan sebagai landasan dalam roses belajar untuk mencapai hasil.

Siklus hasil tes peserta didik mencapai 55% yang belum tuntas hal ini dikarenakan peserta didik masih menyesuaikan model pembelajaran dan media yang diterapkan oleh penelitidalam bentuk apapun. sehingga peserta didik belum terlihat aktif dalam kegiatan belajar dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media boneka tangan, karena masih ada peserta didik yang belum terlihat dalam melakukan pengamatan dan masih ditemukan peserta didik yang kurang perhatian ketika guru atau

temannya melakukan pengamatan sehingga dalam proses belajar kurang efektif dan efisien. Sedangkan pada siklus II hasil tes peserta didik mencapai ketuntasan 100% dengan rata-rata 98%. Sesuai dengan penelitian Lestari (2021) dengan hasil penelitiannya menunjukkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media boneka tangan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori belajar *vigotsky* yang proses belajarnya menekankan pada perkembangan intelektual peserta didik yang berhadapan langsung dengan pengalaman baru dan menantang sehingga peserta didik dapat memecahkan masalah yang dimunculkan.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil tindakan dan pembahasan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media boneka tangan dapat diambil kesimpulan bahwa: 1) Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media boneka tangan dapat merangsang peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan pengamatan atau eksperimen pada kehidupan sehari-hari dengan ketrampilan yang dimiliki peserta didik sesuai dengan situasi nyata; 2) Adanya peningkatan dalam kemampuan kognitif dari siklus I ke siklus II. Hal ini terlihat dari persentase ketuntasan siklus I sebesar 45% dan siklus II sebesar 100%. Dari hasil ketuntasan tersebut, terlihat jelas bahwa melalui model pembelajaran *role playing* berbantuan media boneka tangan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) dengan penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media boneka tangan peserta didik kelas II MIS Al-Fitrah Oesapa maka saran-saran yang dapat diberikan untuk meningkatkan mutu pendidikan serta meningkatkan potensi peserta didik MIS Al-Fitrah Oesapa adalah sebagai berikut: 1) Bagi guru kelas, hendaknya dapat memilih model atau metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik maka pelajaran dan kemampuan peserta didik serta dapat membangun komunikasi dan interaksi yang baik dengan peserta didik agar pada saat proses pembelajaran berlangsung dapat diterima dengan baik oleh peserta didik; 2) Bagi peserta didik, dalam kegiatan pembelajaran peserta didik hendaknya aktif dalam berpartisipasi terhadap materi yang dipelajari sehingga ilmu yang diperoleh dapat dipahami dalam peningkatan kemampuan kognitif sehingga meningkatnya hasil belajar; 3) Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan pertimbangan dan referensi untuk penelitian, dan sebagai bahan pertimbangan untuk lebih memperhatikan alokasi waktu yang telah ditetapkan, dan proses pembelajaran yang lebih menarik lagi agar memperoleh hasil yang lebih baik lagi serta dapat mengembangkan judul ini dengan menggunakan mata pelajaran selain bahasa Indonesia.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arsanti, M., Zulaeha, I., & Subiyantoro, S. (2021). *Tuntutan Kompetensi 4C Abad 21 dalam Pendidikan di Perguruan Tinggi untuk Menghadapi Era Society 5.0*.
- Chu, S, Reynolds R, Notari M, Taveres N, Lee C. 2018. *21st Century Skill Development Through Inquiry Based Learning From Theory to Proctice. Singapore: Springer science*.
- Gani, Hasniyati. 2013. Prinsip-Prinsip Pembelajaran dan Implikasinya Terhadap Pendidikan dan Peserta Didik. *Jurnal Al-Ta'dib*. Vol. 6, No. 1. Pp. 31-34.
- Hasibuan, A. R. H., Khairunnisa, L., Siregar, W. A., & Adha, H. (n.d.). *Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak SDN 104231 Sugiharjo Kecamatan Batang Kuis*.
- Lestari, D. P. (2021). Pengaruh Model Role Playing Berbantuan Media Boneka Tangan Terhadap Ketrampilan Berbicara Pada Kelas IV SD Negeri Surodadi 3 Candimulyo. *Proceeding of The URECOL*, 1152-1163.
- Octavia, Shilphy A. Model-model pembelajaran. Deepublish, 2020.
- Tarigan, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iii Sd Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 102..3898
- Yampap, U., & Hasyda, S. (2021). Penggunaan Media Kartu Suku Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2(2), 187–191. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v2i2.457>