

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA WAYANG KREASI PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA SD

Endang Sri Maruti¹, Rezky Ungki Yanna Opsari²

^{1,2}PGSD, Universitas PGRI Madiun

Surel: endang@unipma.ac.id & rezkyungki14@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode role playing dengan menggunakan media Wayang Kreasi pada materi unsur intrinsik cerita dongeng pada siswa kelas IV SDN Malang Kecamatan Maospati tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini berjenis penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes. Teknik analisis data menggunakan metode alir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *role playing* berbantuan media *wayang kreasi* pada siswa kelas IV SDN Malang Kecamatan Maospati tahun ajaran 2021/2022 berjalan efektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar yang positif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi unsur intrinsik cerita dongeng. Antusiasme siswa dalam pembelajaran juga cukup bagus, siswa aktif dalam bertanya apabila terdapat materi yang dianggap sulit.

Kata Kunci : Metode Role Playing, Media Wayang Kreasi, penilaian bahasa

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah program pembelajaran yang berkompentensi mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Standar kompetensi mendengar adalah memahami berbagai makna (interpersonal, ideational, dan textual) dalam berbagai teks lisan interaksional. Kompetensi berbicara mencakup kemampuan mengungkapkan berbagai makna (interpersonal, ideational, dan textual) dalam berbagai teks lisan interaksional. Kompetensi membaca meliputi kemampuan memahami berbagai makna (interpersonal, ideational, dan textual) dalam berbagai teks tulis interaksional. Adapun kompetensi menulis meliputi kemampuan mengungkapkan berbagai makna (interpersonal, ideational, dan textual) dalam berbagai teks tulis interaksional (Depdiknas, 2004: 16-17).

Pembelajaran saat ini tidak lepas dari media pembelajaran. Karena pada setiap materi yang di sampaikan guru, dapat di permudah pengajarannya dengan media pembelajaran. Guru membutuhkan media pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan informasi. Sehingga media pembelajaran sangat mempermudah tercapainya tujuan proses belajar-mengajar. Pembelajaran yang menggunakan media yang tepat, akan memberikan hasil yang optimal bagi siswa untuk memahami materi yang sedang dipelajarinya.

Berdasarkan observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV di SDN Malang Maospati, bahwa intensitas peserta didik dalam pemahaman materi unsur intrinsik cerita dongeng kurang. Guru memberikan pembelajaran tanpa menggunakan media Wayang Kreasi, siswa terlihat tidak fokus dan kurang aktif. Guru hanya menjelaskan pelajaran dengan metode konvensional diskusi saja, siswa cenderung bosan terhadap materi yang diberikan guru. Menurut Bachtiar Bahri 2005: 33 bahwa media wayang adalah media yang dibuat seperti tiruan orang atau gambar dan sebagainya yang dibuat dari kulit,

kayu, kertas dan sebagainya untuk mempertunjukkan sesuatu lakon yang dapat mengkongkritkan isi materi pembelajaran kepada siswa sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi dengan menggunakan media Wayang Kreasi.

Penggunaan media Wayang Kreasi di SDN Malang Kecamatan Maospati dipilih karena sesuai dengan materi unsur intrinsik cerita dongeng pada salah satu materi pelajaran di kelas 4 Sekolah Dasar, Tema 4 Berbagai Pekerjaan Guru, Sub Tema 3, Pekerjaan Orang Tuaku, Pembelajaran 1 yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini adalah kurikulum 2013, dengan materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita dongeng. Di dalam mengidentifikasi unsur-unsur cerita dongeng harus mengetahui dahulu tentang unsur intrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur yang membangun cerita dari dalam.

Wayang adalah sebuah cerita yang pada intinya mengisahkan kepahlawanan para tokoh yang berwatak baik menghadapi dan menumpas tokoh yang berwatak jahat (Nurgiyantoro, 2011). Kenyataan bahwa wayang yang telah melewati berbagai peristiwa sejarah, dari generasi ke generasi, menunjukkan betapa budaya pewayangan telah melekat dan menjadi bagian hidup bangsa Indonesia. Pada dasarnya masyarakat mengenal wayang hanya dalam cerita atau legenda dari Jawa. Namun dengan perkembangan zaman wayang dapat digunakan sebagai media yang edukatif dan efektif dalam pembelajaran dengan kemasan yang berbeda dan menarik minat belajar siswa. Media wayang dapat diciptakan dengan bahan-bahan yang mudah. Media wayang kreasi terbuat dari print gambar animasi dari tokoh cerita dongeng Tupai dan Ikan Gabus. Kemudian di tempel di karton/kardus, dan di beri penyangga dari sterofom. Di buat gambar animasi agar lebih menarik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini bagaimana penerapan metode role playing berbantuan media wayang kreasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas SD? Adapun tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan metode role playing dengan menggunakan media Wayang Kreasi pada materi unsur intrinsik cerita dongeng pada salah satu materi pelajaran di kelas 4 Sekolah Dasar, Tema 4 Berbagai Pekerjaan Guru, Sub Tema 3, Pekerjaan Orang Tuaku, Pembelajaran 1 di SDN Malang Kecamatan Maospati.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjenis penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes. Pengambilan data observasi dilakukan dengan pengamatan langsung di kelas. Hasil observasi akan dicatat pada lembar pengamatan yang berupa sistem penilaian keaktifan siswa. Tes dalam penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data hasil belajar di SDN Malang Kecamatan Maospati. Siswa kelas IV diberikan 20 butir dalam bentuk pilihan ganda. Soal disusun dengan mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar. Teknik analisis data menggunakan metode alir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Metode Role Playing berbantuan Media Wayang Kreasi

Berdasarkan pemaparan tentang media wayang diatas, media wayang yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pengembangan dari wayang modern yang bentuknya dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan. Wayang ini menggunakan bahan karton atau kardus yang ditemplei atau digambari tokoh cerita. Gambar tokoh yang ada dalam

cerita ditempelkan atau digambar diatas karton atau kardus kemudian dibentuk sesuai dengan gambar tokoh dalam cerita dan diberi tangkai atau gagang bambu untuk menggerakannya, menurut Eka Sumaryanti, dkk (2017:2) Media wayang yang digunakan dalam penelitian ini merupakan media wayang yang berbentuk animasi hewan Tupai dan Ikan Gabus, sebagai tokoh cerita.

Penerapan media wayang kreasi dalam pembelajaran meliputi langkah pembuatannya sebagai berikut, Menyiapkan bahan untuk pembuatan media wayang kreasi: (1) bambu yang dipotong, diraut dihaluskan sebagai penyangga wayang kreasi, lem, pisau/cutter dan gunting; (2) Gambar print out animasi Tupai dan Ikan Gabus, serta dongeng cerita Tupai dan Ikan Gabus; (3) Menempelkan pada penyangga bambu untuk membuat wayang kreasi; (4) Wayang yang sudah jadi, siap untuk di gunakan sebagai media pembelajaran dengan dongeng Tupai dan Ikan Gabus dan (5) Siswa yang akan di ajar, untuk penelitian di kelas 4 untuk kelas 4A diajarkan tanpa menggunakan media sedangkan kelas 4B menggunakan media Wayang Kreasi.

Penggunaan media wayang dalam pembelajaran menyimak cerita dapat membantu mengkonkretkan isi cerita melalui gambaran tokoh cerita yang digambarkan melalui bentuk wayang. Selain itu penggunaan media wayang juga dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat lebih berkonsentrasi dalam menyimak cerita. Dengan penggunaan media wayang dalam pembelajaran menyimak cerita, tidak hanya unsur audio namun unsur visual juga dilibatkan dalam pembelajaran. Cara menggunakan media wayang dalam pembelajaran menyimak cerita sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah dibuat.

Pembelajaran pada model Role Playing berbantuan media Wayang Kreasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik, pembelajaran dilanjutkan dengan mengingatkan peserta didik untuk berdo'a sebelum memulai pembelajaran, kemudian menyanyikan lagu Indonesia Raya dan satu lagu nasional yang dipilih guru supaya peserta didik senantiasa menjunjung rasa nasionalisme , lalu menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik.

Pada kegiatan inti Sebelumnya guru menempelkan gambar tupai dan ikan gabus di papan tulis, guru menyampaikan bahwa hari ini siswa akan membaca dongeng dari daerah Kalimantan Barat, yaitu 'Tupai dan Ikan Gabus', meminta siswa untuk membuat prediksi ceritanya. Prediksi tidak harus benar, kemudian siswa diminta untuk membaca teks tentang 'Tupai dan Ikan Gabus' dalam hati , setiap siswa menemukan unsur cerita dan menuliskannya kedalam peta pikiran, siswa kemudian mendiskusikan hasilnya dengan teman satu kelompok, guru mengajak satu atau dua siswa untuk menyampaikan hasil diskusinya dan mempraktekkan cerita "Ikan gabus dan Tupai" , lalu memberi penguatan kepada seluruh siswa mengenai jawaban yang diharapkan , guru akan memberikan reward kepada siswa yang sudah menyampaikan hasil diskusi di depan kelas , guru dapat memberi kesempatan kepada seluruh siswa untuk memberikan komentar dari jawaban yang ada , guru dapat menguatkan jawaban-jawaban yang ada.

Kegiatan penutup guru memberikan refleksi, penguatan dan kesimpulan, peserta didik diberikan kesempatan berbicara/bertanya dan menambahkan informasi dari penyampain guru selama pembelajaran berlangsung, menyanyikan salah satu lagu daerah yang dipilih guru untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi, mengingatkan peserta didik untuk senantiasa menjaga kesehatan selama masa pandemi covid-19, kemudian salam dan do'a penutup dilakukan secara mandiri dengan instruksi dari guru.

Pembahasan

Hasil analisis pada penelitian ini menyatakan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* berbantuan media *wayang kreasi* pada siswa kelas IV SDN Malang Kecamatan Maospati cukup menarik dan efektif. Hasil belajar siswa kelas IV SDN Malang menyatakan hasil yang positif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi unsur intrinsik cerita dongeng. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar tentang materi unsur intrinsik cerita dongeng pada siswa yang mengikuti pembelajaran *role playing* berbantuan media *wayang kreasi* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Menurut Fathurrohman dan Wuryandari (2011:41) metode pembelajaran *role playing* adalah suatu cara yang diterapkan dalam proses pembelajaran, siswa diberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan untuk menjelaskan sikap dan nilai-nilai serta memainkan tingkah laku (peran) tertentu sebagai mana yang terjadi dalam kehidupan masyarakat. Djamarah dan Zain (2002:100) menyatakan bahwa beberapa keunggulan dari metode pembelajaran *role playing* di antaranya untuk melatih, memahami, menghayati dan mengingat isi bahan yang didramakan.

Melalui metode pembelajaran *role playing* berbantuan media *wayang kreasi* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, pengetahuan yang didapat siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, karena siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan proses pembelajaran. Kehadiran media *wayang kreasi* dalam pembelajaran dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, pembelajaran lebih menarik perhatian siswa yang dapat menumbuhkan motivasi belajar, serta materi pembelajaran lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berbeda dengan pembelajaran yang menggunakan pembelajaran konvensional, selama proses pembelajaran siswa terlihat kurang aktif. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centre*) yang lebih banyak memberikan ceramah daripada kegiatan yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran konvensional mengakibatkan siswa sangat tergantung pada guru, hal ini dapat mengakibatkan hasil belajar siswa kurang optimal. Sehingga siswa hanya menerima apa yang disampaikan guru dan proses pembelajaran cenderung membosankan.

Hasil penelitian ini didukung dengan hasil penelitian Rai Ariwati, Putra, dan Rini Kristiantari (2014) yang berjudul “Implementasi Metode *Role Playing* berbantuan media *Wayang kreasi* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik” yang menyatakan bahwa metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS siswa. Metode pembelajaran *role playing* adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk melakukan kegiatan memainkan peran tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat (Mulyasa, 2004:139). Selain itu hasil penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian Siswi Utaminingsih yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Panjatan Kulon Progo”.

Menurut B. Hamjah (2007:28) *role playing* adalah suatu metode pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri di dalam lingkungan sosial dan memecahkan masalah dengan bantuan kelompok. Roestyah (2001:90) menyatakan bahwa pentingnya bermain peran adalah untuk menjelaskan peristiwa psikologis atau sosial yang sulit dijelaskan dengan kata-kata belaka, maka perlu di

dramatisasikan atau siswa diparticipasikan untuk berperan dalam peristiwa sosial. Dengan *role playing* siswa dapat memahami perasaan orang lain seperti tepo seliro dan toleransi. Dengan demikian maka, metode *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Siswi Utaminingsih karena dalam penelitian ini menggunakan media wayang kreasi. Kehadiran wayang kreasi dalam pembelajaran dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, pembelajaran lebih menarik perhatian siswa yang dapat menumbuhkan motivasi belajar, serta siswa dapat melihat secara nyata atau langsung media pembelajaran. *Wayang Kreasi* mampu meningkatkan keterampilan menyimak cerita, efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan, dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas siswa dalam suasana gembira, penggunaan wayang yang sesuai langsung mengenai sasaran serta dapat mengembangkan suatu ide, media yang mudah dibuat, murah, dan praktik, bentuknya unik dan menarik, dan mudah penggunaannya, mengasah kreativitas guru, menurut Sumaryanti, dkk (2017:2). Untuk dapat memainkan peran agar sesuai dengan skenario, maka media wayang kreasi sangat membantu siswa untuk mengetahui cara-cara bermain peran. Media Wayang juga mempunyai nilai-nilai tradisional, di zaman sekarang anak-anak sudah lupa akan nilai-nilai tradisional jadi dengan adanya media Wayang Kreasi siswa lebih tertarik melihat media wayang. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kelebihan dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Utaminingsih (2018).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, simpulan dari penelitian adalah bahwa menggunakan metode pembelajaran *role playing* berbantuan media *wayang kreasi* pada siswa kelas IV SDN Malang Kecamatan Maospati tahun ajaran 2021/2022 berjalan efektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar yang positif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi unsur intrinsik cerita dongeng. Antusiasme siswa dalam pembelajaran juga cukup bagus, siswa aktif dalam bertanya apabila terdapat materi yang dianggap sulit.

Adapun saran yang dapat diberikan yaitu: (1) Bagi guru yaitu dengan diadakan penelitian ini, guru disarankan untuk lebih menambah wawasan atau pengetahuan tentang pembelajaran inovatif, dan mampu mengembangkan inovasi pembelajaran dengan menerapkan strategi, metode, model maupun media pembelajaran sehingga memberikan kontribusi yang baik terhadap hasil belajar siswa; (2) Bagi siswa yaitu dengan diterapkannya metode pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kreasi dalam penelitian ini, disarankan siswa menjadi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran serta mampu membangun pengetahuannya sendiri untuk mencapai hasil belajar yang optimal; dan (3) Bagi Sekolah yaitu disarankan dengan hasil penelitian ini sekolah dapat menciptakan kondisi yang mampu mendorong para guru untuk mencoba menerapkan model-model pembelajaran yang baru untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah

DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo Robertus dan Kosasih A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta. PT Grasindo.
- Arikunto, Suharsini. (2013). *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsini. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsini. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiyono. 2013. *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta: UPT Penerbitan dan Pencetakan UNS.
- E. Worowirastrri Dyah, dkk. 2018. *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Tematik di SD Muhammadiyah 9 Kota Malang* JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), Volume 4, Nomor 1, Mei 2018.
- Kadir, Abd dan Asrohah Hanun. 2014 *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mohamad Muklis. 2012. *Pembelajaran Tematik*. Fenomena, Vol. IV No. 1, 2012
- Nurlaili Fthri Aulia, dkk. 2016. *Pengembangan Multimedia Untuk Pengenalan Tokoh Wayang Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa*. Vol: 1 Nomor: 7 Bulan Juli Tahun 2016.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rohidi Rohendi Tjetjep. 2014, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal (Wayang Sebagai Sumber Gagasan)* Vol. VIII No. 1 - Januari 2014
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaryanti Eka. 2017. *Penggunaan Media Wayang Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar*.
- Vuri Devita. 2016. *Penerapan Pendekatan Pengalaman Berbahasa dalam Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar Kelas Rendah*. Vol. No. 01/Tahun XX/Mei 2016.
- Zafira Hersa dan Artharina Prima F. 2017. *Pengembangan Media Wayang Tematik pada Tema Indahnya Negeriku sebagai Pendukung Scientific Approach Kelas IV Sekolah Dasar*. Vol. 8 (1) (2017)