

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA  
PEMBELAJARAN ULAR BERUNDAK UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS 5  
DI SDN MAOSPATI 3**

Pramudya Wardhani<sup>1</sup>, Cerianing Putri Pratiwi<sup>2</sup>, Wulan Ika Ashari<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun, <sup>3</sup>SDN Maospati 3

<sup>1</sup>pwardhani76@gmail.com, <sup>2</sup>cerianing@unipma.ac.id),

<sup>3</sup>Wulanashari71@guru.sd.belajar.id)

**ABSTRACT**

*This research to improve the learning outcomes of students in Indonesian subjects, especially the material of sorting events based on stories using the Role Playing method assisted by class V stepped snake at SDN Maospati 3. The ability to sequence events has been seen through test result about events that are in order according to the story. This study is a classroom action research using the Kemmis and Mc Taggart models. This research was conducted in grade 5 of SDN Maospati 3 which amounted to 38 students. The study consisted of 2 cycles. Research data were obtained from observation and test activities. Data analysis in this study was carried out with quantitative and descriptive qualitative. The results of this study show that the application of the Role Playing method assisted by stepped snake media can improve learning outcomes Indonesian grade 5 students at SDN Maospati 3.*

*Keywords: Role Playing, stepped snake, learning outcome*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi mengurutkan peristiwa berdasarkan cerita menggunakan metode *Role Playing* berbantuan media ular berundak kelas V di SDN Maospati 3. Kemampuan mengurutkan peristiwa sudah terlihat melalui hasil tes tentang peristiwa yang urut sesuai dengan cerita. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini dilaksanakan di kelas 5 SDN Maospati 3 yang berjumlah 38 siswa. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Data penelitian diperoleh dari kegiatan observasi dan tes. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* berbantuan media ular berundak dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 5 di SDN Maospati 3.

Kata Kunci: *Role Playing*, ular berundak, hasil belajar

**A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah kegiatan usaha manusia untuk

menumbuhkan dan mengembangkan bakat serta potensi yang dimiliki manusia

sejak lahir baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat dan kebudayaan (Pristiwanti, 2022). Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus kita dapatkan dalam menjalankan kehidupan. Pendidikan juga diartikan sebagai interaksi sosial antara individu satu dengan yang lainnya yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas dari individu tersebut. Tanpa adanya suatu pendidikan tentunya akan berpengaruh pada kehidupan seseorang dalam lingkungannya.

Kualitas pendidikan yang ada di masyarakat tergantung pada kegiatan pendidikan yang dilakukan di sekolah tempat mereka belajar. Pada umumnya kualitas pendidikan dan prestasi belajar siswa di sekolah tergantung pada suatu proses interaksi yang dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain, yaitu kurikulum, guru, siswa, bahan ajar, metodologi pengajaran dan faktor lainnya (Rasdi, 2007).

Kualitas pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar siswa selama mengikuti kegiatan

pembelajaran. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, antara lain : kecerdasan, sikap, motivasi belajar, peran guru, keaktifan siswa ketika berada di kelas, proses kegiatan pembelajaran, cara mengajar, sarana serta prasarana.

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran dari suatu individu yang dilakukan secara berinteraksi aktif dan positif dengan lingkungan pembelajaran di sekolah ( Nurrita, 2018). Jadi, hasil belajar adalah suatu hasil penilaian yang terdiri dari penilaian pengetahuan, sikap serta keterampilan yang diperoleh dari adanya kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru, tentu saja sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa di akhir pembelajaran. Hasil belajar merupakan objek penilaian yang sangat penting dan terdiri atas kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran bersama guru di dalam kelas (Widodo, 2013).

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, seorang guru dituntut untuk dapat meningkatkan literasi kepada siswa dengan baik dan benar. Salah satu muatan pembelajaran yang diajarkan untuk meningkatkan literasi siswa adalah dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu pendidikan yang memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan literasi pada siswa. Muatan Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan siswa terkait literasi yang dimilikinya. Dalam kegiatan pembelajaran, hal yang berkaitan dengan literasi menjadi modal dasar dalam memahami materi yang disampaikan pada kegiatan pembelajaran.

Menurut (Nurhasanah, 2016) metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, kegiatan penguasaan bahan dalam pembelajaran yang berdasarkan pada kreatifitas dan ekspresi siswa dalam menampilkan

imajinasinya terkait materi pelajaran yang sedang dipahami. Jadi, dalam pengaplikasian metode *role playing* siswa dituntut untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Diharapkan dengan menggunakan metode *role playing* ini, siswa lebih antusias serta lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Menurut (Rifki, 2015) pembelajaran yang dilaksanakan di tingkat sekolah dasar sebagai seorang guru harus mampu mengikuti kegiatan pembelajaran yang cenderung menuntun siswa untuk menggunakan media pembelajaran yang konkrit serta lebih berorientasi pada kegiatan bermain, dalam hal ini media pembelajaran lebih ditekankan untuk membantu dalam penyampaian informasi dan materi kepada siswa.

Media pembelajaran permainan ular berundak merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dari media permainan tradisional ular tangga. Permainan ular

berundak sangat sesuai jika diterapkan dalam kegiatan pembelajaran terutama di tingkat sekolah dasar. Kelebihan media pembelajaran ular berundak anatara lain : 1) Siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran sambil bermain, 2) Mengajarkan siswa untuk mengerjakan soal secara diskusi kelompok, 3) Membantu siswa dalam memahami materi, karena media ular tangga disertai dengan gambar, 4) Biaya yang digunakan dalam pembuatan media sangat murah dan terjangkau.

Dengan adanya uraian kelebihan media pembelajaran ular berundak tersebut diharapkan peneliti dapat menumbuhkan motivasi belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, guru juga mendapatkan manfaat yang besar dengan adanya media ular berundak yaitu dapat meningkatkan kualitas guru dan profesionalitas guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas bersama siswa.

Penelitian ini membawa

banyak manfaat. Manfaat tersebut antara lain : bagi siswa, guru dan peneliti. Tujuan bagi siswa dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* dengan berbantuan media pembelajaran ular berundak mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Maospati 3. Tujuan bagi guru adalah dapat membantu dalam upaya penyampaian pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sedangkan tujuan bagi peneliti adalah untuk menambah wawasan terkait media pembelajaran yang sebaiknya digunakan oleh seorang guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut (Sanjaya, 2013) Penelitian Tindakan kelas diartikan sebagai suatu upaya yang dilakukan oleh

seorang guru dalam meningkatkan tugas serta tanggung jawab guru khususnya dalam kegiatan pengelolaan pembelajaran. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model desain PTK Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari 4 tahapan penelitian. Tahapan tersebut antara lain : 1) Perencanaan (*Planning*), 2) Tindakan (*Action*), 3) Pengamatan (*Observing*), 4) Refleksi (*Reflecting*). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian berkelanjutan, yang mana jika dalam siklus pertama target capaian belum tercapai, maka dilanjutkan dengan siklus kedua.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN Maospati 3 yang berjumlah 38 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument tes, observasi dan dokumentasi kegiatan. Instrument tes yang digunakan adalah berupa pertanyaan mengenai teks bacaan yang menuntut siswa untuk berpikir kritis tentang urutan cerita yang telah dibaca sebelumnya. Observasi dilakukan secara

langsung saat kegiatan pembelajaran. Selain itu, dokumentasi selama kegiatan pembelajaran juga sangat penting digunakan sebagai pendukung dalam kegiatan penelitian tindakan kelas ini. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Kegiatan awal dalam penelitian ini adalah kegiatan Pra tindakan. Kegiatan ini dilakukan bertujuan untuk memperoleh data awal kondisi siswa sebelum dilakukan kegiatan penelitian tindakan kelas. Pada kegiatan ini guru kelas sebagai peneliti yang melaksanakan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang terfokus pada kegiatan mengurutkan peristiwa dari cerita yang telah dibaca sebelumnya. Pengamatan yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di pratindakan mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran pratindakan, setelah membaca cerita yang telah

disediakan terdapat sebagian besar siswa yang belum bisa mengurutkan peristiwa sesuai dengan cerita yang telah dibaca sebelumnya. Selain itu, tampak beberapa siswa yang tidak fokus dan kurang antusias saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

**Siklus I**

Peneliti bersama guru pamong berdiskusi untuk menindaklanjuti dari refleksi pada kegiatan pratindakan untuk menentukan langkah-langkah RPP dalam kegiatan siklus I dengan mengimplikasikan pembelajaran model *role playing* berbantuan , media ular berundak. Untuk melakukan kegiatan pengamatan ini, peneliti juga membuat lembar observasi agar guru pamong sebagai pengamat mempunyai fokus pengamatan sehingga kegiatan tidak keluar dari tujuan kegiatan pembelajaran.

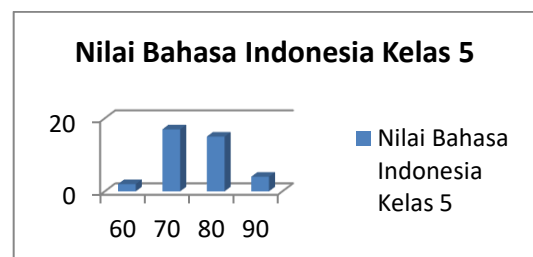
Berikut hasil deskripsi prosentase perolehan nilai dari pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus I.

**Tabel 1. Prosentase Perolehan Nilai Siklus I**

N	KKM	Frekuensi		Prosentase
		T	BT	
1	75	19	-	50 %
2	75	-	19	50 %

Berdasarkan hasil penelitian dalam tabel 1 dapat dijelaskan bahwa pada kegiatan siklus I yang memperoleh nilai tuntas (diatas nilai KKM) sebanyak 19 siswa atau sekitar 50 %. Sedangkan, siswa yang belum tuntas (dibawah nilai KKM) sebanyak 19 siswa atau sekitar 50 %. Melihat dari hasil dekripsi dan prosentase perolehan nilai tersebut, dapat dikatakan sudah peningkatan hasil belajar bahasa indonesia terkait mengurutkan peristiwa berdasarkan cerita. Peneliti juga menyajikan data hasil penelitian dalam bentuk diagram. Adapun diagram hasil penilaian tersebut adalah sebagai berikut :

**Diagram 1. Hasil belajar Bahasa Indonesia**



Berdasarkan data dari tabel dan diagram diatas terlihat dari 38 siswa, nilai tertingginya 90 dan nilai terendahnya adalah 60. Dalam kegiatan penelitian ini, peneliti menggunakan dua macam instrument pengamatan yang digunakan dalam penelitian siklus I ini. Instrument yang digunakan adalah lembar penilaian dan lembar observasi yang sistematis. Lembar penilaian digunakan oleh peneliti untuk menulis hasil nilai siswa yang diperoleh melalui tes saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Format observasi yang digunakan oleh teman sejawat dalam mengamati kinerja peneliti adalah lembar observasi sistematis. Format observasi yang digunakan tercantum beberapa aspek yang menjadi fokus dalam kegiatan pengamatan. Dimana aspek-aspek yang digunakan dalam observasi tersebut yang ditetapkan berdasarkan hasil kesepakatan antara peneliti dengan observer guru pamong. Tetapi, jika dibandingkan dengan sebelum adanyanya penerapan metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan Ular Berundak sudah ada peningkatan.

Walaupun, peningkatan yang terjadi belum sesuai dengan harapan. Berdasarkan data diatas terlihat peningkatan kemampuan siswa dalam mengurutkan peristiwa dari suatu cerita. Berikut adalah hasil observasi yang dilakukan teman sejawat sehingga diperoleh data sebagai berikut :

- a. Latihan mengurutkan peristiwa berdasarkan cerita harus sering dilakukan.
- b. Menggunakan metode pembelajaran yang menuntut siswa terlibat secara aktif saat pembelajaran.
- c. Membuat media pembelajaran interaktif.

Setelah dilaksanakannya pembelajaran siklus 1 dan diperoleh data nilai akhir yang diperoleh siswa kemudian langkah selanjutnya adalah dianalisis. Terdapat beberapa hal yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan dalam siklus 1 masih gagal. Sehingga, peneliti mengingat kembali kejadian yang muncul sehingga dapat menyebabkan kegagalan dalam pembelajaran yang dilakukan pada siklus 1. Selain itu, peneliti juga memikirkan langkah-langkah

yang dapat dilakukan sebagai perbaikan dalam kegiatan pembelajaran berikutnya.

Hasil refleksi yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Siswa kurang fokus saat mengikuti kegiatan pembelajaran.
- b. Saat diberikan tugas kelompok, anggota kelompok tidak mengerjakan tugas sesuai dengan pembagian tugasnya.

Berdasarkan hasil kegiatan refleksi tersebut, memberikan gagasan yang dapat dilakukan dalam pembelajaran siklus 2. Gagasan-gagasan tersebut terdiri dari :

- a. Mendesain pembelajaran melalui tahapan pembelajaran *Role Playing*.
- b. Memberikan motivasi kepada siswa dengan cara memberikan penghargaan baik secara verbal maupun nonverbal.
- c. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.

- d. Membuat media pembelajaran Ular Berundak dengan ukuran yang lebih besar. Sehingga, mudah dijangkau dengan jumlah siswa yang besar.

### **Siklus II**

Peneliti dengan teman sejawat melakukan diskusi terkait tindak lanjut dari refleksi yang telah dilaksanakan dalam siklus I. RPP yang digunakan dalam siklus II kembali mengimplementasikan pembelajaran metode *Role Playing* dengan berbantuan media pembelajaran Ular Berundak. Dalam melakukan kegiatan pengamatan, peneliti juga membuat lembar observasi agar teman sejawat yang berperan sebagai pengamat mempunyai fokus pembelajaran, sehingga tidak keluar dari tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya.

Sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya dengan teman sejawat, maka pada tanggal 27 Maret 2023 dilakukan kegiatan perbaikan pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan telah terlaksana sesuai dengan rencana perbaikan yang



dilaksanakan dalam kegiatan siklus I. Pada kegiatan awal guru telah mempersiapkan siswa 100 % dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Selanjutnya, kegiatan pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya. Kegiatan pembelajaran berjalan cukup lancar, kegiatan tanya jawab dan diskusi berlangsung lebih meningkat. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan mengerjakan tes, penilaian dan analisis nilai yang hasilnya terlampir sebagai berikut :

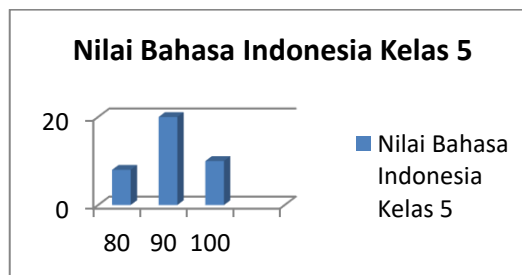
**Tabel 2. Perolehan Nilai Siklus II**

No	KKM	Frekuensi		Prosentase
		T	BT	
1	75	38	-	100 %
2	75	-	0	0 %

Dari tabel 2 dapat dijelaskan bahwa, kegiatan perbaikan kegiatan perbaikan dalam siklus II sudah mengalami banyak peningkatan yang cukup signifikan. Pada tahapan ini, siswa yang mendapatkan nilai tuntas mencapai prosentase 100 %. Melihat deskripsi prosentase perolehan nilai tersebut, dapat

dikatakan bahwa perbaikan pada siklus II dinyatakan berhasil.

**Diagram 2. Hasil belajar Bahasa Indonesia**



Berdasarkan diagram diatas, bahwa terlihat nilai tertinggi adalah 100, sedangkan nilai terendahnya 80. Instrument yang digunakan dalam pembelajaran siklus II terdapat 3 macam :

- a. Lembar Penilaian  
 Lembar penilaian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh data nilai dari tes yang dilakukan oleh siswa,
- b. Lembar Observasi Sistematis  
 Lembar format observasi yang digunakan teman sejawat dalam mengamati kinerja peneliti adalah lembar observasi sistematis. Aspek-aspek yang dijadikan fokus dalam pengamatan telah ditetapkan berdasarkan hasil kegiatan diskusi dan kesepakatan yang terjadi antara peneliti dengan teman sejawat.

c. Lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran siklus II dan nilai akhir dianalisis peneliti mencoba untuk mengingat kembali kejadian-kejadian yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, hasil refleksi dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Pembelajaran yang berlangsung sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- b. Siswa lebih antusias serta termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- c. Diskusi berlangsung cukup baik, tampak dari anggota kelompok ikut berkontribusi dalam menyelesaikan tugas.
- d. Hasil tes mengurutkan peristiwa dalam cerita pada *siklus II, sudah sesuai* harapan.
- e. Nilai rata-rata siswa sudah ada peningkatan. Pada siklus I nilai rata-ratanya 75,5. Sedangkan, pada siklus 2 nilai rata-ratanya 90,5.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan berlangsung selama 2 siklus, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan menurutkan peristiwa berdasarkan cerita dengan menerapkan model *Role Playing* berbantuan media pembelajaran ular berundak dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil tes siswa kelas 5 SDN Maospati 3 menyatakan pada siklus I mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata tes awal sangat rendah. Setelah diterapkannya metode *Role Playing* dengan berbantuan Ular Berundak pencapaian ketuntasan pada siklus I skor rata-ratanya 75,5 dengan kriteria ketuntasan minimum 50 %. Sedangkan pada siklus II, rata-rata tes akhirnya mencapai 90,5 dengan kriteria ketuntasannya minimum sebanyak 100 %.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Affandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. Sisoarjo : Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

- Ekosiswoyo, R. (2007).  
Kepemimpinan Kepala Sekolah  
yang Efektif Kunci Pencapaian  
Kualitas Pendidikan. Semarang  
: Universitas Negeri Semarang
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan  
Media Pembelajaran Untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar  
Siswa. Bandung : Misykat
- Nurhasanah. I.A. (2016). Penerapan  
Metode *Role Playing* untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar  
Siswa pada Materi Hubungan  
Makhluk Hidup dengan  
Lingkungannya. Sumedang :  
Universitas Pendidikan  
Indonesia
- Pristiwanti, D. (2022). Jurnal  
Pendidikan dan Konseling.  
Riau : Universitas Pahlawan  
Tuanku Tambusai
- Sanjaya, W. (2008). Penelitian  
Tindakan Kelas (PTK). Jakarta :  
Prenada Media
- Widodo, L.W. (2013). Peningkatan  
Aktivitas Belajar dan Hasil  
Belajar Siswa dengan Metode  
*Problem Based Learning*.  
Yogyakarta : Universitas  
Ahmad Dahlan