

KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTU MEDIA WAYANG KULIT TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA JAWA PADA SISWA SDN KEDUNGMUNDU SEMARANG

Haningray

PGSD UPGRIS Semarang

Email :

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya minat siswa dalam mengenal tokoh-tokoh pewayangan. Untuk itu perlu adanya media yang membantu menumbuhkan motivasi siswa dalam mengenal tokoh-tokoh pewayangan. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantu Media Wayang Kulit untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil analisis data dengan uji banding dua sampel (beda rata-rata prestasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) menunjukkan bahwa rata-rata prestasi belajar kelompok eksperimen berbeda dengan prestasi belajar kelompok kontrol. Nilai rata-rata kelompok eksperimen adalah 76,83 sedangkan nilai rata-rata kelompok kontrol 67,96. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model *role playing* berbantuan media wayang kulit terbukti lebih baik dari pembelajaran ekspositori di kelompok kontrol. Saran yang dapat peneliti berikan sehubungan dengan hasil penelitian adalah hasil penelitian pada pembelajaran menggunakan model *role playing* berbantuan media wayang kulit telah memenuhi kriteria efektif. Dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran di sekolah, khususnya untuk materi dan tujuan pembelajaran yang sama.

Kata Kunci: Hasil Belajar Bahasa Jawa, Media Wayang Kulit, Model *Role Playing*

A. Pendahuluan

Salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar adalah Bahasa Jawa. Bahasa Jawa salah satu mata pelajaran mulok dalam struktur kurikulum tingkat SD/MI, SMP/MTS, SMA/MA/SMK, bahkan di Propinsi Jawa Tengah menjadi salah satu mulok wajib bagi semua jenjang pendidikan. Bahasa Jawa melalui pendidikan formal di sekolah dasar merupakan sarana pelestarian. Keberhasilan pembelajaran ini akan menentukan eksistensi Bahasa Jawa di masa depan. Sampai saat ini pembelajaran itu kurang memuaskan.

Pembelajaran Bahasa Jawa pada materi tokoh wayang kurang diminati oleh siswa SD khususnya kelas III, karena dalam materi tokoh wayang siswa sulit mengetahui gambar-gambar wayang dan watak-watak tokoh pewayangan karena gambar-gambar di dalam tokoh wayang hampir sama atau serupa. Kendalanya dalam materi tokoh pewayangan ini, siswa hanya mengenal sebagian wayang saja, karena wayang-wayang pada gambar tidak bisa dibedakan, dan juga guru tidak mampu menunjukkan secara nyata asal-usul wayang, seperti dari mana wayang berasal, dimana kerajaan para tokoh pewayangan. Karena dalam cerita pewayangan,

ceritanya seperti sebuah khayalan yang dibuat oleh manusia dan tidak ada peninggalan atau bukti yang nyata, jadi hasil belajar siswa di kelas III banyak yang kurang, seperti pengetahuan siswa tentang tokoh-tokoh wayang kurang, karena siswa sekarang lebih cenderung mengenal tokoh-tokoh superhero luar negeri dibandingkan tokoh-tokoh dalam pewayangan.

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) dapat memberikan pengalaman belajar berupa pengalaman melalui drama pewayangan, jadi siswa dapat memerankan watak, perilaku tokoh-tokoh pewayangan. Pengalaman yang diperoleh dari model pembelajaran ini meliputi kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Oleh karena penyampaian materi yang bersifat konsep dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* diharapkan dapat melibatkan siswa dan menarik minat siswa sehingga siswa menyukai tokoh-tokoh pewayangan Indonesia dari pada menyukai tokoh superhero luar negeri dan tokoh-tokoh pewayangan semakin disukai oleh anak-anak karena wayang adalah warisan budaya tradisional Indonesia.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka rumusan masalah yang dapat diajukan adalah bagaimana Model *Role Playing* berbantu media wayang kulit efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi tokoh wayang di SDN Kedungmundu Kota Semarang. Oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah untuk

meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi tokoh wayang di kelas III SDN Kedungmundu Kota Semarang.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan cara membandingkan hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Penelitian dilaksanakan di SDN Kedungmundu Semarang tahun ajaran 2016/2017. Sumber data dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III dengan jumlah 56 siswa dan terbagi kedalam dua rombongan belajar, yaitu kelas III A berjumlah 26 siswa dan kelas III B berjumlah 30 siswa. Data diperoleh dengan observasi, wawancara, dan tes yang kemudian dianalisis menggunakan analisis kuantitatif. Analisis data kuantitatif digunakan pada tahap analisis uji coba instrumen. Analisis data kuantitatif untuk menganalisis butir soal yang akan digunakan sebagai soal tes. Untuk memperoleh kelengkapan data, digunakan instrumen penunjang yaitu lembar pengamatan, pedoman wawancara, dan soal tes.

C. Hasil dan Pembahasan

Uji banding satu sampel dilakukan untuk mengetahui keberhasilan siswa kelompok eksperimen memenuhi syarat ketuntasan belajar secara klasikal, yaitu 80% siswa mencapai nilai ketuntasan individu yaitu 70. Uji banding dua sampel digunakan untuk membandingkan

prestasi belajar siswa kelompok eksperimen dan siswa kelompok kontrol. Dalam pengujian digunakan bantuan SPSS versi 16.0.

1. Tes Kemampuan Pemecahan Masalah

Soal uji coba terdiri dari 10 butir soal. Soal uji coba harus diselesaikan para siswa dalam waktu 70 menit. Dari hasil uji coba tes ini dilakukan analisis untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda. Berdasarkan analisis tersebut, dari sepuluh butir soal diambil enam butir soal untuk tes akhir pada kelompok eksperimen.

2. Efektivitas Pembelajaran

a. Ketuntasan Kemampuan Pemecahan Masalah

Hasil uji banding satu sampel menunjukkan bahwa ketuntasan prestasi belajar siswa secara klasikal memenuhi 80%, artinya lebih dari 80% dari seluruh siswa di kelompok eksperimen telah mencapai skor 70 (KKM). Apabila dicermati dari proses pembelajarannya maka ketercapaian ketuntasan klasikal tersebut dapat terwujud karena pembelajaran dengan model *role playing* berbantuan media wayang kulit telah berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya materi wayang.

b. Perbedaan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Hasil analisis data dengan uji banding dua sampel (beda rata-rata prestasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) menunjukkan bahwa rata-rata prestasi belajar kelompok eksperimen berbeda dengan prestasi belajar kelompok kontrol. Nilai rata-rata

kelompok eksperimen adalah 76,83 sedangkan nilai rata-rata kelompok kontrol 67,96. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model *role playing* berbantuan media wayang kulit terbukti lebih baik dari pembelajaran ekspositori di kelompok kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan model *role playing* berbantuan media wayang kulit menyebabkan ketuntasan tercapai sehingga prestasi belajar siswa di kelompok eksperimen lebih baik dari kelompok kontrol. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media wayang kulit adalah efektif.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data seperti yang telah disajikan pada Bab IV, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran dengan model *role playing* berbantuan media wayang kulit efektif terhadap prestasi belajar siswa kelas III berdasarkan kriteria tersebut:

1. Rata-rata hasil prestasi belajar siswa yang mencapai nilai KKM mencapai 80% secara klasikal.
2. Rataan prestasi belajar siswa yang menggunakan model *role playing* berbantuan media wayang kulit lebih tinggi dari pada prestasi belajar siswa yang diajarkan dengan pembelajaran ekspositori.

Daftar Pustaka

Arikunto, S. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Faisal, Muh. 2014. *Tokoh Wayang Populer*. Klaten: Hafamira

Huda, Miftahul. 2003. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta:

Kustawan, Dedy. 2013. *Analisis Hasil Belajar*. Jakarta Timur: Luxima Pustaka Pelajar.

Siregar, Eveline dan Nara Hartini, 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Soegeng, A.Y. 2013. *Filsafat Pendidikan*. Semarang: IKIP PGRI Semarang Press.

Soetarno, 1995. *Wayang Kulit Jawa*. Surakarta: CV Cendrawasih.

Sudjana, Nana. 1995. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugandi, Achmad. 2006. *Teori Pembelajaran*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.

Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Sukestiyarno. 2014. *Stastistika Dasar*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Zuldafrial. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta: Cakrawala Media.