

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN
MELALUI MODEL *ROLE PLAYING* DENGAN MEDIA GAMBAR SERI
PADA SISWA KELAS IV SDN 1 JERUKAGUNG
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Ratih Laila Istiqomah¹, Suhartono², Joharman³

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jln. Kepodang No. 67A Kebumen

e-mail: ratihistiqomah729@gmail.com

1 Mahasiswa, 2, 3 Dosen PGSD FKIP UNS

Abstract: Improving Story-Writing Skill through *Role Playing* Model Using Series Picture as Media for Fourth Grade Students of SDN 1 Jerukagung in The Academic Year of 2016/2017.

The objective of this research was to improve story-writing skill for fourth-grade students of SDN 1 Jerukagung in the academic year of 2016/2017 through *role playing* model using the series picture as media. This research is a collaborative Classroom Action Research (CAR) conducted within three cycles. Subjects of the research were 21 fourth grade students of SDN 1 Jerukagung. The validity of data in this research was analyzed using triangulation of sources and triangulation of technique. The results of the study show that use of *role playing* model using the series picture as media can improve story-writing skill.

Keywords: *role playing*, series picture as media, writing skill

Abstrak: Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan melalui Model *Role Playing* dengan Media Gambar Seri pada Siswa Kelas IV SDN 1 Jerukagung Tahun Ajaran 2016/2017.

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan pada kelas IV SD melalui penerapan model *role playing* dengan media gambar seri. Penelitian ini merupakan PTK kolaboratif yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN 1 Jerukagung yang berjumlah 21 siswa. Jenis validitas pada penelitian ini yaitu validitas isi, triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* dengan media gambar seri dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan.

Kata kunci: *role playing*, media gambar seri, keterampilan menulis

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tiang penyangga dalam kemajuan suatu bangsa, sebab melalui pendidikan inilah para generasi penerus bangsa dicetak dan dididik untuk menjadi pribadi yang

mampu bersaing dan menjaga kehormatan negara dengan ketangguhan kepribadian dan ilmu yang dimiliki. Tetapi fakta lapangan menunjukkan kualitas pendidikan di Indonesia masih belum sesuai harapan.

Upaya yang dilakukan untuk memperbaiki kualitas pendidikan Indonesia salah satunya melalui peningkatan keterampilan menulis. Suryani (Listiyarini, 2015: 10) berpendapat bahwa “Keterampilan berarti kemampuan untuk mengoperasikan suatu pekerjaan secara mudah dan cermat yang membutuhkan kemampuan dasar.” Menurut Tarigan (2008: 3) menulis digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung berupa kegiatan yang mengungkapkan ide, gagasan, pikiran, dan pengetahuan yang dimiliki penulis kepada pembaca. Jadi, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis adalah kemampuan untuk berkomunikasi secara tidak langsung berupa kegiatan yang mengungkapkan ide, gagasan, pikiran, dan pengetahuan yang dimiliki penulis kepada pembaca.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti di SDN 1 Jerukagung kelas IV pada Selasa, 8 November 2016, menunjukkan bahwa keterampilan menulis karangan siswa kelas IV SDN 1 Jerukagung masih belum mencapai harapan, hal tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai ulangan harian yang didapat saat melakukan observasi, terdapat 8 siswa yang tidak tuntas dari 21 siswa yang berarti terdapat 38,09% siswa yang belum menguasai pelajaran Bahasa Indonesia dengan baik. Hasil demikian disebabkan kurangnya minat dan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia karena belum menggunakan model dan media pembelajaran yang memudahkan siswa untuk menulis karangan.

Model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan, salah satunya melalui model *role playing*. Huda (2013: 209)

berpendapat bahwa model *role playing* adalah suatu cara mengembangkan imajinasi dengan berperan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Menurut Shoimin (2014: 161-162) menyatakan bahwa model *role playing* bertujuan untuk meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan siswa dengan menempatkan diri/berperan sebagai tokoh-tokoh dan situasi-situasi sesuai kehidupan sehari-hari. Sedangkan Uno (2014: 26) berpendapat, model *role playing* bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model *role playing* adalah suatu cara yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan imajinasi dan menemukan jati diri dengan berperan sebagai tokoh-tokoh dan situasi-situasi nyata dalam kehidupan.

Selain penerapan model pembelajaran yang inovatif dan tepat, penggunaan media pembelajaran juga sangat penting sebagai pengantar pesan antara guru dengan siswa, dalam kegiatan menulis karangan, salah satu media yang cocok digunakan yaitu media gambar seri.

Daryanto (2013: 4) mengemukakan bahwa media dapat didefinisikan sebagai, “Perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.” Menurut Depdiknas (2014: 409) gambar adalah tiruan barang, sedangkan seri adalah rangkaian yang berturut-turut. Rahmawati (Rahayu, 2013: 25) berpendapat bahwa media gambar seri adalah serangkaian gambar yang terdiri atas dua gambar atau lebih yang merupakan satu kesatuan cerita, suatu gambar seri dapat dijadikan bahan menyusun paragraf. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media

gambar seri adalah pengantar pesan dari guru ke siswa dalam bentuk rangkaian gambar berurutan yang menceritakan suatu kesatuan cerita yang dapat dijadikan bahan menyusun paragraf.

Penerapan model *role playing* dengan media gambar seri adalah suatu cara yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan imajinasi dan menemukan jati diri dengan berperan sebagai tokoh-tokoh dan situasi-situasi nyata dalam kehidupan dengan bantuan rangkaian gambar berurutan melalui langkah-langkah sebagai berikut: (1) pemanasan, (2) pemilihan pemain dan penataan panggung, (3) pembentukan kelompok pengamat, (4) peragaan cerita pada gambar seri, (5) pendiskusian peragaan cerita, (6) peragaan ulang cerita pada gambar seri, (7) pendiskusian dan presentasi, (8) penyimpulan hasil diskusi.

Berdasarkan uraian, di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah penerapan model *role playing* dengan media gambar seri dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan kelas IV SDN 1 Jerukagung tahun ajaran 2016/2017?

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan kelas IV SDN 1 Jerukagung tahun ajaran 2016/2017 melalui penerapan model *role playing* dengan media gambar seri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Jerukagung. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Jerukagung tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 21 siswa yang terdiri

dari 7 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki.

Alat pengumpul data yaitu lembar tes, lembar observasi dan pedoman wawancara. Analisis data terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Guru bertindak sebagai penanggungjawab sekaligus pelaksana tindakan saat pembelajaran. Observer dalam penelitian ini yaitu peneliti dan dua orang teman sejawat.

Jenis validitas pada penelitian ini yaitu validitas isi dengan menggunakan teknik triangulasi teknik dan sumber Tipe penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilaksanakan sebanyak 3 siklus dengan dua kali pertemuan melalui empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Indikator kinerja penelitian pada aktivitas guru, respon siswa, dan tes keterampilan menulis karangan dengan KKM=75 sebesar 85%.

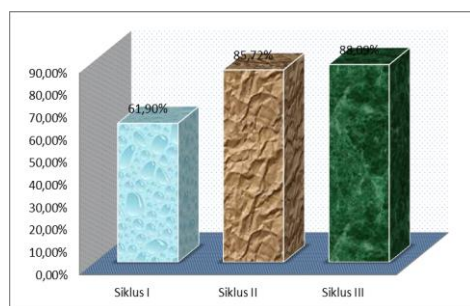
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian tindakan ini dilaksanakan selama tiga siklus. Setiap siklus terdiri atas dua pertemuan. Adapun Langkah-langkah penerapan model *role playing* dengan media gambar seri sebagai berikut: (1) pemanasan, (2) pemilihan pemain dan penataan panggung, (3) pembentukan kelompok pengamat, (4) peragaan cerita pada gambar seri, (5) pendiskusian peragaan cerita, (6) peragaan ulang cerita pada gambar seri, (7) pendiskusian dan presentasi, (8) penyimpulan hasil diskusi

Data hasil perbandingan persentase ketuntasan hasil tes menulis karangan pada pada siklus I,II dan III sebagai berikut.

Tabel 1. Perbandingan Persentase Hasil Tes Menulis Karangan Tiap Siklus

Siklus	Ketuntasan Hasil Tes (%)	
	Tuntas	Belum Tuntas
Siklus I	61,90	38,1
Siklus II	85,72	14,28
Siklus III	88,09	11,91



Gambar 1. Perbandingan Persentase Hasil Tes Menulis Karangan Tiap Siklus

Berdasarkan tabel dan gambar 1, dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan hasil tes menulis karangan mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Pada siklus I 61,90%, siklus II 85,72%, dan siklus III 88,09%, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil tes keterampilan menulis karangan dengan KKM=75 sudah mencapai indikator kinerja penelitian sebesar 85%.

Penerapan model *role playing* dengan media gambar seri dapat membuat siswa menjadi lebih semangat dan kreatif, hal tersebut sesuai dengan pendapat Huda (2013: 210) yang menyatakan bahwa kelebihan model *role playing* yaitu: (1) memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan

tahan lama, (2) pengalaman belajar menyenangkan yang sulit dilupakan, (3) suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias, (4) meningkatkan semangat optimisme dan gairah dalam diri siswa juga menimbulkan rasa kebersamaan antarsiswa, dan (5) melibatkan siswa secara langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media gambar seri yaitu memperjelas suatu masalah yang dihadapi, sesuai pendapat yang disampaikan oleh Hamdani (2011: 250-251).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: Penerapan model *role playing* dengan media gambar seri dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan pada siswa kelas IV SDN 1 Jerukagung tahun ajaran 2016/2017.

Peneliti memberikan beberapa saran agar kualitas pembelajaran semakin meningkat yaitu: (1) bagi guru, guru sebaiknya secara intensif harus mengkondisikan siswa, melatih dan mempersiapkan siswa untuk melakukan peragaan agar siswa lebih percaya diri dan berani, memberikan motivasi, arahan, dan penghargaan agar siswa lebih aktif saat berdiskusi dan bertanya; (2) bagi siswa, siswa harus lebih fokus, aktif, kreatif, percaya diri, berani dan disiplin selama proses pembelajaran; (3) bagi sekolah, sekolah hendaknya mendukung dan memfasilitasi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang inovatif; (4) bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini bisa menjadi referensi dalam memberikan informasi tentang pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *role playing* dengan media gambar seri dan melaksanakan

penelitian pengembangan mengenai penerapan model *role playing* dengan media gambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto, (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamdani, (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Listiyarini, P. (2015). *Penggunaan Metode Mendongeng dengan Media Scrabble dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Siswa Kelas I SD Negeri 2 Kalirejo Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi Tidak Dipublikasikan, Universitas Sebelas Maret.
- Rahayu, H. (2013). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Materi Membuat Karangan Deskripsi dengan Menggunakan Gambar Berseri Siswa Kelas IV SD N Caturtunggal 3*. Skripsi Tidak Dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tarigan, H.G. (2008). *Menulis: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Uno, H.B. (2014). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.