

IMPLEMENTASI MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTU BONEKA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BER CERITA SISWA KELAS II TEMA PAHLAWANKU

Nourma Oktaviarini
Program Studi PGSD STKIP PGRI Tulungagung
nourmaoktavia@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is (1) to describe the application of Role Playing models assisted by hand puppet and (2) to determine the enhanced ability of storytelling by implementing hand puppet Role Playing models in grade II students SDN Talun 05. The method established in this study is class action research (PTK) consisting of four phases: planning, implementation, observation, and reflection. The data collection techniques in this study have observed and test sheets. research results in pre-activity results of students ' storytelling with an average of 356 44.5% With the need for guidance (PB) criteria. At the I-cycle I Meeting Observation model implementation of Role Playing helped hand puppet media acquire the final score number 49 percentage average value of 71.5% good criteria whereas in the Sikulus I meeting II gained a score of 52 storytelling ability Students with an average amount of 547 to 68.3% with sufficient criteria, whereas the outcome of the student storytelling ability with an average of 52.8 423% of the need for guidance (PB) to cycle I The meeting II gained an average 547 amount of 68.3% with sufficient criteria. Implementation of Model Role Playing assisted doll Media hand on cycle II meeting I gained a score of 56 percentage value of 84% good criterion, on cycle II of meeting II with a score of 60 percentage 87% criterion very good. Ability to tell students cycle II meeting I total score 598 percentage 74.75% of the criteria is sufficient, while the II cycle of meeting II score 663 percentage 82.87% good criterion. Based on the above data that implementation of Role Playing model assisted by hand doll can improve the storytelling skills of class II students Modern Mutiara Iman Ngunut Sub District Tulungagung Regency

Keywords: Role Playing; Hand puppets; Storytelling skills

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mendeskripsikan penerapan model *Role Playing* berbantu media boneka tangan dan (2) untuk mengetahui peningkatan kemampuan bercerita dengan mengimplementasikan model *Role Playing* berbantu boneka tangan pada siswa kelas II SDN Talun 05. Metode yang ditetapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini lembar observasi dan lembar tes kemampuan bercerita siswa. Hasil Penelitian pada pra kegiatan hasil kemampuan bercerita siswa dengan jumlah 356 rata-rata 44,5% dengan kriteria Perlu Bimbingan (PB). Pada siklus I pertemuan I pelaksanaan model, diperoleh jumlah skor akhir 49 prosentasi nilai rata-rata 71,5% kriteria Baik sedangkan pada siklus I pertemuan II memperoleh skor 52 kemampuan bercerita siswa dengan jumlah 547 rata-rata 68,3% dengan kriteria cukup, sedangkan hasil kemampuan bercerita siswa dengan jumlah 423 rata-rata 52,8% Kriteria Perlu Bimbingan (PB) untuk siklus I pertemuan II memperoleh jumlah 547 rata-rata 68,3% dengan kriteria cukup. Implementasi penerapan model *Role Playing* berbantu media boneka tangan pada Siklus II pertemuan I memperoleh skor 56 prosentase nilai 84% kriteria baik, pada siklus II pertemuan II dengan skor 60 prosentase 87% kriteria sangat baik. Kemampuan bercerita siswa siklus II pertemuan I jumlah skor 598 prosentase 74,75% kriteria cukup, sedangkan siklus II pertemuan II skor 663 prosentase 82,87% kriteria baik. Berdasarkan data diatas bahwa implementasi model *Role Playing* berbantu boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas II MI Modern Mutiara Iman Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung.

Kata Kunci: Model *Role Playing*; boneka tangan; kemampuan bercerita

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran dalam kurikulum 2013 di Sekolah Dasar kelas I sampai VI dilakukan dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Tema merupakan wadah atau wahana untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada siswa secara menyeluruh. Tematik diberikan dengan maksud menyatukan konten kurikulum dalam unit-unit atau satuan-satuan yang utuh sehingga membuat pembelajaran sarat akan nilai, bermakna dan mudah dipahami oleh siswa. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada konsep pembelajaran sambil melakukan sesuatu sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Trianto, 2013:147). Maka dari itu guru harus dapat merancang pembelajaran yang yang mempengaruhi kebermaknaan siswa mendapat pengalaman belajar. Salah satunya dengan melakukan pembelajaran dengan bercerita.

Menurut Amelia (2014:236) Bercerita dapat dipahami sebagai suatu tuturan yang memaparkan/menjelaskan bagaimana terjadinya suatu hal, peristiwa, dan kejadian, baik yang dialami sendiri maupun orang lain. Menurut (Nurgiyantoro, 2013: 409) bercerita merupakan salah satu bentuk dari keterampilan berbicara yang bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan berbicara yang bersifat pragmatis. Bercerita juga memberikan informasi kepada orang lain dengan cara menyampaikan berbagai macam ungkapan, berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dan dibaca. Kegiatan bercerita termasuk kegiatan berbicara yang disenangi oleh siswa. Apalagi jika dibawakan secara menarik. Bercerita juga melibatkan pikiran, kesiapan mental, keberanian, perkataan yang jelas sehingga mudah dipahami oleh orang lain. Melalui kegiatan bercerita siswa-siswa dapat mengembangkan daya imajinasi dan memperluas minatnya, siswa belajar mengenal manusia dan kehidupan, serta dirinya sendiri, meluaskan dunia dan pengalaman hidupnya (Bunanta, 2008, p.22)

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bercerita adalah pengutaraan cerita atau penyampaian isi cerita yang disampaikan kepada penyimak atau pendengar. Penyampaian isi cerita yang runtut dan jelas dapat membuat pendengar menjadi terbawa ke dalam suasana cerita yang disampaikan oleh pencerita. Sehingga penyampaian cerita akan tercapai tujuannya dengan baik. Kemampuan bercerita menjadi hal yang penting untuk seorang siswa. Karena dengan bercerita siswa dapat mengungkapkan perasaan, keadaan dan emosi yang sesuai dengan cerita yang disampaikan.

Hasil observasi awal yang telah dilakukan di MI Modern Mutiara Iman Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung, peneliti memperoleh data siswa kelas 2 berjumlah 8 siswa. Dengan siswa perempuan berjumlah 4 siswa dan siswa laki-laki berjumlah 4 siswa. Pada siswa kelas II mengalami kesulitan pada pembelajaran bercerita hal tersebut ditandai dengan rendahnya kemampuan bercerita siswa kelas II MI Modern Mutiara Iman dengan kriteria penilaian masih rendahnya volume suara, belum lancarnya dalam menyampaikan kalimat dan artikulasi yang kurang jelas. Ketiga kriteria tersebut direntangkan nilai 1-4 berdasarkan skala penilain dengan kriteria interprestasi skor yaitu; 0-65 = perlu bimbingan, 66-77 = cukup, 77-88 = baik, 89-100 =

baik sekali. Dari rentang nilai 1-4 tersebut rata-rata siswa kelas II masih berada pada rentang 1-2 yaitu perlu bimbingan dan cukup yang meliputi ketiga kriteria penilaian bercerita di kelas II. Hal tersebut terjadi karena guru masih menerapkan pembelajaran yang bersifat monoton dan hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi. Hal tersebut berpengaruh terhadap kemampuan bercerita siswa yang masih kurang.

Sesuai dengan pengalaman belajar diatas, suatu model pembelajaran yang dapat mengoptimalkan proses belajar siswa dengan mengikut sertakan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran salah satunya yaitu dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Role Playing* berbantu boneka tangan. *Role Playing* berbantu media boneka tangan adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang di gunakan unruk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain (Depdikbud, 2009:171). Melalui *Role Playing* siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Dengan kata lain *Role Playing* ini berupaya membantu individu melalui proses kelompok sosial. Melalui *Role Playing* para siswa mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya. Hasilnya didiskusikan dalam kelas.

Proses belajar dengan menggunakan *Role Playing* diharapkan siswa mampu menghayati tokoh yang dikehendaki, keberhasilan siswa dalam menghayati peran itu akan menentukan apakah proses pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai berkembang (Hasan, 1996: 266). Dari beberapa pengertian Bermain Peran atau *Role Playing* di atas dapat disimpulkan bahwa *Role Playing* adalah suatu kegiatan menyenangkan yang di dalamnya melakukan perbuatan-perbuatan yaitu gerakan-gerakan wajah (ekspresi) sesuai apa yang diceritakan. Namun yang penting untuk diingat bahwa *Role Playing* yang dikembangkan di Sekolah Dasar adalah kegiatan sebagai media bermain peran. Kemampuan berperan di sini meliputi kemampuan menghayati emosi, kesukaan, kesedihan dan kebiasaan lain dari tokoh yang diperankan. Kemudian penghayatan terhadap mimik, gerak tubuh, intonasi suara yang dimiliki tokoh.

Media boneka tangan sering sekali digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media bercerita. Disamping itu anak akan lebih tertarik ketika mereka melihat bermacam-macam bentuk dari boneka tangan tersebut. Media boneka tangan sangat membantu guru dalam proses pengajaran. Untuk lebih jelasnya akan dibahas tentang media boneka tangan. Media boneka yang dimaksud adalah boneka dijadikan sebagai media atau alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran. Jenis boneka yang digunakan adalah boneka tangan yang terbuat dari potongan kain.

Pengertian boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka (Gunarti, 2010:5.20). Penerapan metode *role playing* berbantu media boneka tangan bagi anak sekolah dasar akan mampu membantu anak membangun keterampilan bahasa seperti saling mendengarkan cerita teman/kakak/adik, menceritakan pengalaman sendiri, dan melakukan percakapan baik dengan teman sebaya maupun orang dewasa lainnya. Mendorong anak untuk berani berimajinasi

karena imajinasi penting sebagai salah satu kemampuan mencari pemecahan masalah. Untuk kesehatan emosi, anak dapat mengekspresikan emosi dan kekhawatirannya melalui boneka tangan tanpa merasa takut ditertawakan atau diolok-olok teman lain. Permainan boneka tangan juga membantu anak membedakan fantasi dan realita.

Model *Role Playing* berbantu boneka tangan adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain (Depdikbud, 2009:171). Model *Role Playing* berbantu boneka tangan merupakan model mengajar dengan cara mempertunjukkan kepada siswa tentang masalah-masalah hubungan sosial, untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu yang disertai dengan ada pertunjukkan cerita melalui boneka tangan. Masalah hubungan sosial, untuk mencapai pengajaran tertentu. Masalah hubungan sosial tersebut didramatisasikan oleh siswa di bawah pimpinan guru, melalui metode ini, guru ingin mengajarkan cara-cara bertingkah laku dalam hubungan antara sesama manusia. Cara yang paling baik untuk memahami nilai *Role Playing* berbantu boneka tangan adalah mengalami sendiri bermain peran, mengikuti peraturan terjadinya bermain peran, dan mengikuti langkah-langkah guru pada saat memimpin bermain peran dengan boneka tangan. (Murtadlo, 2016, hal. 185)

Menurut (Murtadlo, 2016, hal. 188) mengemukakan langkah-langkah bermain peran sebagai berikut: (1) persiapan (2) penentuan pelaku atau pemeran; (3) pemeranan; (4) diskusi dan evaluasi; (5) pemeranan ulang; (6) membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan. Dalam metode bermain peran diharapkan dapat menjadikan siswa lebih termotivasi dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga pembelajaran bisa lebih bermakna. Pembelajaran yang bermakna menjadikan siswa lebih paham dengan materi yang diberikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan mengetahui peningkatan kemampuan bercerita dengan implementasi model *Role Playing* berbantu boneka tangan.

METODE

Metode yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian akan dilaksanakan dalam dua siklus. Menurut (Arikunto, 2013:131) menyatakan terdapat empat tahapan yang dilalui dalam melaksanakan penelitian tindakan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Lokasi penelitian di MI Modern Mutiara Iman Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung dengan jumlah 8 siswa. Dalam penelitian ini pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan data yang benar-benar *valid* sebagai penunjang keberhasilan penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ada observasi pelaksanaan model *role playing* berbantu media boneka tangan dan lembar tes kemampuan bercerita siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan perencanaan pada siklus I dan II adalah menentukan jadwal penelitian, menyusun RPP siklus I dan siklus II (pertemuan 1 dan 2) berdasarkan kurikulum 2013 sesuai dengan KI, KD dan indikator. Selanjutnya menyiapkan lembar observasi

keterlaksanaan pembelajaran guru, menyiapkan media boneka tangan untuk menyampaikan materi, menyiapkan instrument peningkatan kemampuan bercerita.

Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan siklus I pada saat proses pembelajaran berlangsung para observer melakukan pengamatan, baik terhadap guru maupun siswa. Untuk mempermudah pengamatan maka peneliti menggunakan pedoman observasi untuk mempermudah kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh observer pertama dan kedua.

Tabel 1. Rekapitulasi Observasi Aktivitas belajar siswa siklus I

No	Aspek yang diamati	Skor Siklus I	
		Per 1	Pert 2
A	Mempersiapkan masalah situasi hubungan sosial yang akan dipergakan atau pemilihan tema cerita	2	2
B	Fase Penentuan pelaku atau pemain/pemeran	3	5
C	Fase Permainan bermain peran	2	2
D	Fase diskusi	1	2
E	Fase ulangan permainan	2	2
F	Fase berbagi pengalaman dan mengambil kesimpulan	4	5
	Skor	14	18
	%Skor Akhir	58%	71%
	Kriteria Tingkat Keberhasilan	Cukup	Baik
	Rata-rata Prosentase Siklus I	64%	

Berdasarkan tabel 1.1 rekapitulasi dari peningkatan hasil dari aktivitas belajar siswa. Pada siklus 1 dengan skor 58% dengan kategori cukup. Sedangkan pada pertemuan II sudah ada peningkatan menjadi 71% dengan kriteria baik. Lebih rendahnya siklus 1 karena kegiatan belajar siswa pada poin D yaitu fase diskusi dan evaluasi.

Tabel 2. Rekapitulasi Observasi Aktivitas Guru/Peneliti Siklus I

No	Aspek yang diamati	Skor Siklus I	
		Per 1	Pert 2
A	Komponen Pengelolaan kelas	7	8
B	Kegiatan awal	6	7
C	Fase Mempersiapkan masalah situasi hubungan sosial yang akan dipergakan atau pemilihan tema cerita	7	7
D	Fase Penentuan pelaku atau pemain/pemeran	5	5
E	Fase permainan bermain peran	7	7
F	Fase diskusi	4	5
G	Fase ulangan permainan	3	3
H	Fase berbagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan	2	2
I	Penutup	8	8
	Skor	49	52
	%Skor Akhir	71,5%	78%
	Kriteria Tingkat Keberhasilan	Baik	Baik
	Rata-rata Prosentase Siklus I	74,75%	

Berdasarkan table diatas dapat dijelaskan skor keterlaksanaan pembelajaran oleh guru pada pertemuan 1 sebesar 49 dengan prosentase 71,5%, dan pertemuan 2 sebesar 52 dengan prosentase 78%. Pada pertemuan 1 dan 2 kriteria tingkat keberhasilan

mencapai hasil “baik”. Berdasarkan tabel diatas tampak bahwa pada pertemuan ke-1 dan ke-2 rata-rata keterlaksanaan pembelajaran oleh guru mencapai 74,75%.

Setelah melakukan tindakan, peneliti memberikan tes akhir siklus I untuk menguji kemampuan bercerita siswa. Berikut hasil nilai siswa yang diperoleh pada tes akhir siklus I.

Tabel 3 Rekapitulasi dari hasil nilai kemampuan bercerita siklus I

No	Nama siswa	Skor Siklus I		Ket
		Per 1	Pert 2	
1	AJK	50	75	C
2	RWW	75	83	B
3	KGA	58	83	B
4	RA	41	66	Pb
5	NOR	50	58	Pb
6	BAA	41	58	Pb
7	EYS	33	41	Pb
8	NLY	75	83	B
Jumlah skor		423	547	
%Skor akhir		52,8%	68,3%	
Kriteria tingkat keberhasilan		PB	C	
Rata-rata prosentase siklus I		63,5%		

Berdasarkan tabel diatas (hasil akhir nilai tes siklus I) di atas, menunjukkan bahwa siswa yang perlu bimbingan terdapat 4 siswa dengan kriteria perlu bimbingan , 1 siswa mendapat kriteria cukup dan 3 siswa mendapat kriteria baik. Dengan jumlah skor pada siklus I pertemuan 1 sebesar 423 dengan rata-rata 52,8% mendapat kriteria perlu bimbingan dan pada pertemuan 2 dengan jumlah skor 547 dengan rata-rata 68,3% dan kriteria cukup. Jadi rata-rata siklus adalah 63.5%.

Refleksi Siklus I

Kekurangan dan kelemahan yang ditemukan dan dialami selama pelaksanaan pembelajaran siklus I menjadi acuan untuk dilakukan perbaikan atau penyempurnaan sebelum pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Beberapa kelemahan dan kekurangan selama siklus I sebagai berikut: (1) Guru (peneliti) kurang maksimal dalam memberikan pemahaman kepada siswa tentang model *role playing*, (2) Siswa kurang tertib dalam proses pembelajaran dan menggagu teman yang lain, dan (3) Siswa kurang bisa mengkondisikan diri dalam pembentukan kelompok.

Tindak Lanjut Siklus I

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, maka peneliti perlu memperbaiki kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu penelitian dilanjutkan pada siklus II. Hal-hal yang perlu dilakukan pada siklus II oleh guru (peneliti) adalah: (1) Guru memberi motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran misalnya dengan memberi pujian atau hadiah, (2) Guru memperbaiki langkah pembelajaran serta latihan soal dalam rencana pembelajaran dan (3) Mengubah anggota kelompok agar terjadi interaksi yang berbeda dengan kelompok pada siklus 1.

Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan siklus II pada saat proses pembelajaran berlangsung para observer melakukan pengamatan, baik terhadap guru maupun siswa. Untuk mempermudah pengamatan maka peneliti menggunakan pedoman observasi untuk mempermudah kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh observer pertama dan kedua. Hasil pengamatan terhadap aktifitas dapat dilihat dalam tabel :

Tabel 4. Rekapitulasi Observasi kegiatan belajar siswa siklus II

No	Aspek yang diamati	Skor Siklus II	
		Per 1	Pert 2
A	Fase Mempersiapkan masalah situasi hubungan sosial yang akan dipergakan atau pemilihan tema cerita	3	3
B	Fase Penentuan pelaku atau pemain/pemeran	3	3
C	Fase Permainan bermain peran	3	3
D	Fase diskusi	2	2
E	Fase Ulangan permainan	2	3
F	Fase berbagi pengalaman dan mengambil kesimpulan	5	5
	Skor	20	21
	%Skor Akhir	80%	85%
	Kriteria Tingkat Keberhasilan	Baik	Sangat Baik
	Rata-rata Prosentase Siklus I	82%	

Berdasarkan tabel diatas rekapitulasi dari peningkatan hasil dari kegiatan belajar siswa. Kegiatan belajar siswa mengalami peningkatan sebanyak 5% pada pertemuan 1 80% dan pada pertemuan 2 85%. Dengan kriteria baik dan sangat baik.

Tabel 5. Rekapitulasi Observasi Guru/Peneliti Siklus II

No	Aspek yang diamati	Skor Siklus II	
		Per 1	Pert 2
A	Komponen Pengelolaan kelas	8	9
B	Kegiatan awal	8	8
C	Fase Mempersiapkan masalah situasi hubungan sosial yang akan dipergakan atau pemilihan tema cerita	7	8
D	Fase Penentuan pelaku atau pemain/pemeran	5	5
E	Fase Permainan bermain peran	7	8
F	Fase diskusi	5	6
G	Fase Ulangan permainan	3	3
H	Fase berbagi pengalaman dan mengambil kesimpulan	3	3
I	Penutup	10	10
	Skor	56	60
	%Skor Akhir	84%	87%
	Kriteria Tingkat Keberhasilan	Baik	Sangat Baik
	Rata-rata Prosentase Siklus I	85%	

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan skor keterlaksanaan pembelajaran oleh guru pada pertemuan 1 sebesar 56 dengan prosentase 85%, dan pertemuan 2 sebesar 60 dengan prosentase 87%. Pada pertemuan 1 dan 2 kriteria tingkat keberhasilan mencapai hasil “baik”.

Tabel 6. Rekapitulasi dari hasil nilai kemampuan bercerita siklus II

No	Nama siswa	Skor Siklus II		Ket
		Per 1	Pert 2	
1	AJK	75	91	BS
2	RWW	83	91	BS
3	KGA	83	83	B
4	RA	75	83	B
5	NOR	75	83	B
6	BAA	58	75	B
7	EYS	41	66	C
8	NLY	83	91	BS
Jumlah skor		598	663	
%Skor akhir		74,75%	82,87%	
Kriteria tingkat keberhasilan		C	B	
Rata-rata prosentase siklus II		78,81%		

Berdasarkan tabel 6.(hasil akhir nilai tes siklus II) di atas, dengan jumlah skor 598 dngan rata-rata 74,75% dengan kriteria cukup. Sedangkan pada pertemuan 2 hanya ada 1 siswa dengan kriteria cukup. Dengan jumlah menunjukkan bahwa siswa pada pertemuan 1 masih ada 2 anak yang perlu bimbingan skor 663 dengan rata-rata 82,87% dengan kriteria Baik. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan model role playing berbantu boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa secara signifikan.

Refleksi Siklus II

Berdasarkan kegiatan refleksi terhadap siklus II hasil akhir kemampuan bercerita dan pengamatan maka dapat diperoleh dalam beberapa hal yaitu: (1) Siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan sangat berantusias dalam role playing berbantu boneka tangan, (2) Penggunaan model *role playing* berbantu boneka tangan dalam pembelajaran sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran, dan (3) Penerapan model *role playing* berbantu boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa dengan baik dan efisien.

Berdasarkan paparan data di atas implementasi model *role playing* berbantu media boneka tangan untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas II MI Modern Mutiara Iman Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung mengalami peningkatan dapat dilihat kemampuan bercerita siswa pada pra tindakan terdapat 7 siswa yang perlu bimbingan sedangkan 1 siswa mendapat kriteria cukup dan tidak ada yang mendapat kriteria baik dengan jumlah presentase rata-rata sebesar 44,5%. Selanjutnya pada siklus 1 terdapat 3 siswa yang mendapat kriteria perlu bimbingan, 1 siswa dengan kriteria cukup dan 4 siswa mendapat kriteria baik. Dengan jumlah presentase rata-rata sebesar 63,5% Kemudian pada siklus II terdapat 1 siswa dengan kriteria cukup, 4 siswa dengan kriteria baik dan 3 siswa dengan kriteria baik sekali. Dengan jumlah presentase rata-rata sebesar 78,81%. Hal ini sejalan dengan pendapat Murtadlo (2016:190) yang menyatakan bahwa salah satu kelebihan model *role playing* berbantu media boneka tangan adalah dapat memupuk keberanian siswa berpendapat di depan kelas.

Model role playing berbantu media boneka tangan adalah cara mengajar yang memberikan peran tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat. Hal ini sejalan dengan kegiatan sehari-hari siswa yang bercerita. Menurut (Nurgiyantoro, 2013, hal 409) bercerita merupakan salah satu bentuk dari keterampilan berbicara yang bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan berbicara yang bersifat pragmatis. Bercerita juga memberikan informasi kepada orang lain dengan cara menyampaikan berbagai macam ungkapan, berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dan dibaca. Kegiatan bercerita termasuk kegiatan berbicara yang disenangi oleh siswa. Apalagi jika dibawakan secara menarik dan dilengkapi dengan adanya media pembelajaran yang menyenangkan seperti misalnya media boneka tangan. Siswa akan banyak memperoleh kata-kata baru sehingga dapat pula meningkatkan keterampilan berbicaranya. Jadi menurut peneliti pembelajaran menggunakan model *role playing* berbantu media boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan bercerita.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Implementasi model *role playing* berbantu media boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas II MI Modern Mutiara Iman Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan siswa pada PraSiklus, siklus I dan siklus II. Hasil presentase siklus 1 pertemuan I siswa yang masih perlu bimbingan terdapat 6 siswa sedangkan 2 siswa mendapatkan kriteria nilai cukup. Dengan jumlah 423 dengan rata-rata 52,8% dengan kriteria perlu bimbingan. Pada pertemuan II siklus I siswa yang mendapat kriteria cukup 2 siswa dan 2 siswa kriteria baik dan 4 siswa masih dengan kriteria perlu bimbingan. Dengan jumlah 547 dengan rata-rata 68,3% dengan kriteria cukup. Untuk siklus II pertemuan I terdapat 4 siswa dengan kriteria baik dan 2 siswa dengan kriteria cukup dan 2 siswa lagi dengan kriteria perlu bimbingan. Dengan jumlah 598 dengan rata-rata 74,75% dengan kriteria cukup. Pada siklus II pertemuan 2 siswa yang mendapat kriteria sangat baik ada 3 siswa dan 4 siswa mendapatkan kriteria baik, dan 1 siswa mendapatkan kriteria cukup. Dengan jumlah 663 dengan rata-rata 82,87 dan kriteria baik.

Saran

- a. Guru hendaknya dapat membiasakan penggunaan model atau media pada proses pembelajaran karena dapat mengaktifkan dan meningkatkan berbagai kemampuan belajar siswa pada proses pembelajaran.
- b. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi harus terus ditingkatkan agar dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.
- c. Implementasi model *role playing* berbantu media boneka tangan hendaknya dapat menjadi salah satu upaya untuk mengembangkan sekolah ke arah yang lebih baik terutama kualitas pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Amelia, S. (2014). Peningkatan Kemampuan Bercerita melalui Media Kartu Skenario pada Siswa Kelas III di SD Negeri 08 VI Suku Solok. Retrieved from <https://eprints.uny.ac.id/30233/>
- Arikunto, P. D. S. (2013). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Hasan, Said Hamid. 1996. "Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial". Bandung: Rineka Cipta
- Majid, Abdul Aziz Abdul. (2017). *Mendidik Dengan Cerita*. (S. Sandiasih, Ed.). Bandung: Rosda.
- Murtadlo, Z. A. dan A. (2016). *Kumpulan Metode Kreatif dan Inovatif* (1st ed.). Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Nurgiyantoro, B. (2013). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Tematik, B. guru. (2017). *Peristiwa Alam*. (Y. dk. Kusumawati, Ed.). Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
- Tematik buku siswa. (2017). *Peristiwa Alam*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Trianto. (2013). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka Karya