

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE-PLAYING* DENGAN MEDIA  
WAYANG KERTAS TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA  
SEKOLAH DASAR**

Hilda Arta Dwi Antika<sup>1</sup>, Nina Sofiana<sup>2</sup>, Dwiana Asih Wiranti<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup> PGSD FTIK Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

<sup>2</sup> PBI FTIK Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

<sup>1</sup> [201330000599@unisnu.ac.id](mailto:201330000599@unisnu.ac.id) , <sup>2</sup> [ninasofiana@unisnu.ac.id](mailto:ninasofiana@unisnu.ac.id) ,

<sup>3</sup> [wiranti@unisnu.ac.id](mailto:wiranti@unisnu.ac.id)

**ABSTRACT**

*Listening skills are an important foundation for students before reading, speaking, and writing. However, in elementary schools, students' listening skills are not given much attention so what happens is that student achievement in listening skills in Indonesian subjects is low. This study aims to determine the effect of applying a role-playing learning model using paper puppets media on listening skills of fifth grade students of SD Negeri 1 Mayonglor. This type of research is quantitative using the Pre-Experimental Research Design method with a one-group pretest and posttest model. The sample amounted to 17 fifth grade students with the use of saturated sampling technique. Data collection techniques using tests and analyzed using the T-test and simple regression test. The results showed that there was a difference between the average pre-test and post-test scores of students after using the role-playing learning model and paper puppet media. The average score of students in the pre-test amounted to 61.47 rose to 80.29 in the post-test. Then the results of the T-test show the value of T count = 10.799 and T table = 2.120 at a 0,05 significant level 0,05. Because T count > T table (10.799 > 2.120) means Ho is rejected and Ha is accepted. The meaning is that this role-playing learning model using paper puppet media has a significant effect on students' listening skills, with variables (X1) and (X2) contributing 94.3% to (Y).*

*(Keywords: Listening Skills, Role-playing learning model, Paper puppet media)*

**ABSTRAK**

Keterampilan menyimak adalah landasan penting bagi siswa sebelum membaca, berbicara, dan menulis. Namun di sekolah dasar keterampilan menyimak siswa tidak begitu diperhatikan sehingga yang terjadi adalah pencapaian siswa dalam keterampilan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia rendah. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *role-playing* dengan mempergunakan media wayang kertas terhadap ketrampilan menyimak siswa kelas V SD Negeri 1 Mayonglor. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif menggunakan metode *Pre-Experimental Research Design* dengan model one-group pretest dan posttest. Sampelnya berjumlah 17 siswa kelas V dengan penggunaan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dianalisis menggunakan uji T serta uji regresi sederhana. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* siswa setelah penggunaan model pembelajaran *role playing* dan media wayang kertas. Nilai rata-rata siswa dalam pre-test sebesar 61.47 naik

menjadi 80.29 dalam post-test. Kemudian hasil dari uji T menunjukkan nilai  $T_{hitung} = 10,799$  serta  $T_{tabel} = 2,120$  pada tingkat signifikan 0,05. Karena  $T_{hitung} > T_{tabel}$  ( $10,799 > 2,120$ ) artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maknanya adalah bahwa model pembelajaran *role-playing* ini dengan menggunakan media wayang kertas berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menyimak siswa, dengan variabel (X1) dan (X2) memberikan kontribusi sebesar 94,3% terhadap (Y).

(Kata kunci: Keterampilan Menyimak, Model pembelajaran *role-playing*, Media wayang kertas)

## A. Pendahuluan

Sekolah Dasar (SD) adalah pendidikan dasar yang memberikan pendidikan kepada anak-anak sebelum mereka ke sekolah tinggi. Pelajaran yang diajarkan di SD salah satunya yaitu Bahasa Indonesia. Tujuan pembelajaran ini untuk meningkatkan kemampuan siswa berinteraksi dan komunikasi dengan orang lain. Dalam pengajaran, terdapat empat keterampilan bahasa (1) Menyimak, (2) Berbicara, (3) Membaca, (4) Menulis (Deliyana & Fitriani, 2019). Empat keterampilan bahasa ini saling mempengaruhi dan bergantung satu dengan yang lainnya.

Satu keterampilan yang perlu untuk dimiliki siswa adalah keterampilan menyimak. Solihati (dalam Budiman & Sriyanto, 2022) menyatakan bahwa menyimak adalah bentuk kegiatan

mendengar yang melibatkan pemerolehan informasi secara aktif dan kreatif serta memahami makna pesan yang disampaikan secara langsung. selain itu, menyimak termasuk dalam kategori reseptif dan dianggap sebagai dasar bagi keterampilan bahasa yang lainnya (Mianawati et al., 2019). Ini berarti seseorang mula-mula belajar menyimak, lalu berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan ini digunakan oleh orang sepanjang waktu dalam kehidupan sehari-hari termasuk di keluarga, komunitas, dan sekolah.

Lingkungan sekolah, memiliki peran penting dalam keterampilan menyimak. karena siswa menghabiskan sebagian besar waktu untuk menyimak pembelajaran dari guru. Oleh karena itu, siswa harus fokus dan konsentrasi penuh dalam keterampilan menyimak agar pesan yang disampaikan memiliki

dampak yang baik bagi pendengar dan dapat disampaikan kembali. (Aryani et al., 2021) juga menekankan bahwa tujuan keterampilan menyimak adalah untuk menguasai dan memahami makna, ide atau gagasan yang terkandung dalam apa yang didengar.

Siswa memerlukan keterampilan menyimak yang baik dan benar agar berhasil memahami dan menguasai apa yang telah dipelajarinya. Baik dan benar artinya, siswa perlu melewati tahapan-tahapan. (Astuti & Amri, 2021) mengungkapkan tahapan-tahapan menyimak yaitu, (1) mendengar, (2) memahami, (3) menginterpretasi, (4) evaluasi, dan (5) menanggapi.

Walaupun keterampilan menyimak merupakan kegiatan yang dominan dan memiliki peran yang besar, namun kenyataan yang terjadi di sekolah masih kurang diperhatikan oleh guru. Penugasan, tanya jawab, dan ceramah masih dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. sehingga menyebabkan siswa tidak fokus atau memperhatikan apa yang

disimak. Hal serupa terjadi di kelas V SD N 1 Mayonglor. Berdasarkan observasi dan wawancara terhadap guru, terlihat bahwa keterampilan menyimak siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Tampak terlihat dari prestasi akademik belajar siswa yang belum mencapai KKTP yang telah ditetapkan adalah 70. Dari penetapan tersebut siswa yang belum mencapai KKTP berjumlah 60%.

Penting untuk guru dalam memilih strategi dan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Model pembelajaran adalah jenis pembelajaran yang melibatkan aktivitas guru dari awal hingga selesai untuk mencapai kompetensi siswa (Arasy & Zulfahmi, 2020). Sejalan dengan pendapat (Nina & Husni, 2019) dengan menggunakan model pembelajaran yang mengajarkan bagaimana hakikat suatu strategi/model pembelajaran dipahami sebagai teknik atau keterampilan yang dipilih oleh guru untuk menyelesaikan suatu tugas belajar.

Solusi yang diberikan peneliti adalah penggunaan model pembelajaran *role-playing*. Menurut Dharmawan, et al (dalam Rezky et al., 2023) *role-playing* adalah model untuk menguasai mata pelajaran dengan memanfaatkan imajinasi dan penghayatan siswa melalui permainan peran yang melibatkan lebih dari satu orang, yang sesuai dengan cerita yang diperankan. Penerapan model ini memungkinkan untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan baru kepada siswa.

Menurut (Yusnarti & Suryaningsih, 2021) manfaat *role-playing* antara lain menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan materi, memudahkan guru dalam menjelaskan, dan menciptakan suasana ruang kelas menjadi senang untuk siswa. Dengan latar suasana yang senang, siswa menjadi bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Model ini cocok diterapkan oleh guru terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, dikarenakan siswa dapat berpartisipasi aktif, menerapkan langsung pengetahuan dalam situasi

kehidupan nyata ( Deliyana & Fitriani, 2019).

Pemakaian penerapan model pembelajaran *role-playing* bagi peningkatan keterampilan menyimak terhadap siswa memerlukan media pendukung yang baik dan tepat. Sesuai dengan pandangan (Nur Haqiqi & Benny Angga Permadi, 2022) Media pembelajaran yang baik dapat membantu mewujudkan pembelajaran menjadi menarik atau menyenangkan. (Julia et al., 2022) mengungkapkan media pembelajaran mencakup berbagai alat atau materi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan mempengaruhi motivasi, perhatian, dan kemajuan siswa dalam proses belajar mengajar.

Media yang dapat dipadukan dengan model pembelajaran *role-playing* merupakan media wayang kertas. Media ini termasuk kedalam jenis media gambar. Wayang kertas adalah media yang digunakan untuk bercerita melalui gerakan (Mukodas & Mubarock, 2020). Penggunaan media ini bertujuan untuk membuat proses penceritaan lebih menarik, dan siswa merasa puas serta tertarik

menyimak cerita dari awal hingga akhir.

Media wayang kertas yang digunakan peneliti adalah wayang dari gambar yang dicetak kemudian ditempel pada kardus. wayang tersebut diberikan penyangga dari kayu dan disesuaikan dengan cerita yang akan disampaikan. Tujuan utama dari penerapan model dan media ini adalah untuk memperoleh perhatian dan konsentrasi yang lebih baik dari siswa saat mereka melakukan kegiatan menyimak materi pelajaran, khususnya pada materi unsur instrinsik cerita dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan pernyataan diatas peneliti menjalankan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Role-Playing* Dengan Menggunakan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar".

## **B. Metode Penelitian**

Peneliti melakukan penelitian di SD N 1 Mayonglor, Kabupaten Jepara, Provinsi Jawa Tengah. Penelitian ini dilakukan secara kuantitatif, dengan desain *Pre-*

*Experimental Research* dan model *one-group pretest* dan *posttest*. Sebelum diberikan (*treatment*) perlakuan, maka diberikan tes awal (*Pretest*). Dengan itu, peneliti bisa bandingkan hasil dari keadaan sebelum diberikan dan selesai diberikannya (*treatment*). Setelah perlakuan (*treatment*) selesai, maka selanjutnya peserta didik diberikan tes akhir (*Posttest*).

Pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh. Sebanyak 17 siswa kelas V digunakan sebagai sampel. Data dikumpulkan menggunakan tes pilihan ganda 20 soal. Sebelum menggunakan soal *pretest-posttest*, di uji terlebih dahulu validitas dan realibitas. Teknik analisis data yang dipergunakan peneliti adalah Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji-t dan Regresi sederhana. Dan dianalisis menggunakan SPSS version 26.

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

### **Hasil**

Hasil dari penelitian ini adalah menguji apakah model pembelajaran *role-playing* dengan

media wayang kertas mempengaruhi menyimak siswa sekolah dasar di kelas V Bahasa Indonesia materi unsur instrinsik cerita. Dari perolehan nilai tes *Pretest* dan *Posttest* yang telah dilaksanakan kemudian dianalisis dengan aplikasi pengolah data SPSS versi 26. Sebelum menjalankan uji-t dan regresi sederhana, pertama-tama uji normalitas kemudian homogenitas.

Berdasarkan penentuan keputusan dari uji normalitas, jika nilai signifikansi  $> (0,05)$  menunjukkan bahwa data normal, dan jika  $(0,05)$  menunjukkan data bukan normal. Nilai yang didapat dari uji normalitas *One-Sample Komologorov Smirnov Test* adalah  $(0,200 > 0,05)$ , maknanya yaitu data tersebut berdistribusi normal. Kemudian lanjut uji homogenitas memperlihatkan nilai signifikansi sebesar  $(0,932 > 0,05)$ , maknanya nilai data dianggap berdistribusi homogen.

Dua hasil uji tersebut menunjukkan bahwa data distribusi normal dan homogenitas. Hal ini memungkinkan peneliti untuk melanjutkan analisis statistik.

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	61.47	17	21.269	5.159
	posttest	80.29	17	15.559	3.774

**Tabel 1 Paired Samples Statistic**

Berdasarkan hasil uji *paired sampel statistic* table 1 diatas nilai mean (rata-rata) sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) adalah 61.47 dan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) adalah 80.29. maka nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan (*treatment*) lebih besar dibandingkan sebelum diberikan (*treatment*). Sehingga dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan *treatment* terjadi perubahan kenaikan terhadap hasil ketrampilan menyimak peserta didik kelas V.

**Tabel 2 paired sampel T-test**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-18.824	7.187	1.743	-22.519	-15.128	-10.799	16	.000

Berdasarkan table 2 paired sampel T test menunjukkan  $T_{hitung}$  10,799. Nilai tersebut dapat dibandingkan oleh  $df (n-1)$ ,  $17-1 = 16$  taraf signifikan 0,05 maka  $T_{tabelnya}$  adalah 2,120 ( $10,799 > 2,120$ ), kita dapat menyimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maknanya yaitu pemakaian model

pembelajaran *role-playing* dengan media wayang kertas memberikan pengaruh besar terhadap keterampilan menyimak siswa.

**Table 3 Uji Regresi**

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
.971 <sup>a</sup>	.943	.939	3.828

Berdasarkan table 3 diatas diketahui nilai dari R Square sebesar 0,943 (94,3%) itu artinya bahwa pengaruh variabel (X1) model *role playing* dengan media wayang kertas (X2) terhadap variabel (Y) keterampilan menyimak siswa sebesar 94,3%. Sisanya sekitar 5,7% dipengaruhi oleh faktor lain.

### **Pembahasan**

Untuk mengukur peningkatan ketrampilan menyimak peserta didik yaitu dengan memberikan *pretest* (diawal) dan *posttest* (diakhir). Sebelum diberikan perlakuan (*treatmen*) peserta didik diberi *pretest*, setelah itu kemudian diberikan perlakuan (*treatmen*)

penerapan model pembelajaran *role-playing* dengan media wayang kertas dan di akhiri dengan *posttest*. Berdasarkan analisis data menunjukkan hasil *pretest* peserta didik mendapatkan nilai akhir dengan rata-rata (*mean*) 61.47. kemudian setelah itu peserta didik diberikan perlakuan (*treatment*) dengan tujuan ingin mengetahui apakah ada perbedaan apa tidak hasil dari *pretest* dan *posttest*. Dari hasil *posttest* terlihat bahwa rata-rata (*mean*) nilai siswa yaitu 80.29. maka terdapat peningkatan dari hasil nilai *posttest* siswa. Selanjutnya dilakukan uji T-test menunjukkan nilai dari  $T_{hitung} = 10,799$  dengan df  $(n-1) 17-1 = 16$  pada taraf signifikan 0,05 sehingga  $T_{table} = 2,120$ . Karena  $T_{hitung} (10,799) > T_{table} (2,120)$ . Hasil ini menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, serta pengaruh variabel (X1) dan (X2) terhadap (Y) sebesar 94,3%.

Artinya bahwa penerapan model pembelajaran *role-playing* dengan menggunakan media wayang kertas memiliki pengaruh baik kepada peningkatan menyimak siswa di sekolah dasar. Adanya model dan media pembelajaran

tersebut, siswa dapat fokus, memahami apa yang disimak, menangkap, menyimpulkan dan menjawab pertanyaan.

Penelitian ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya (Mila & Anafiah, 2021) hasil ini diambil dari *pretest-posttest* kelas eksperimen 78,80 dan control 73,72 dan  $T_{hitung} = 2,612$  yaitu  $p = 0,013$  lebih kecil 0,05. Berarti ditemukan perbedaan besar dalam hasil menyimak siswa kelas eksperimen dengan media wayang dan kelas control wayang boneka. Selain itu, penelitian dilakukan (Rawung & Merentek, 2022) bahwa penerapan pembelajaran *role-playing* meningkatkan kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran menulis teks dialog. Hasil belajar siklus 1 (60,2%) meningkat menjadi siklus 2 (80,6%). Hal itu menunjukkan bahwa terdapat dampak baik dari model pembelajaran *role-playing* dan media wayang kertas.

### **E. Kesimpulan**

Penelitian menyatakan penerapan model pembelajaran *role-playing* dengan menggunakan media wayang Kertas bisa menaikkan

ketrampilan menyimak siswa sekolah dasar (SD) terhadap pelajaran Bahasa Indonesia. Dari hasil uji statistik memperlihatkan nilai  $T_{hitung} = 10,799$ , dengan taraf signifikan 0,05  $T_{table} = 2,120$  ( $10,799 > 2,120$ ). Sehingga  $H_0$  tidak diterima dan  $H_a$  diterima. Model dan media berpengaruh kepada keterampilan menyimak siswa sebesar 94,3%. artinya penerapan model pembelajaran dan media mempunyai pengaruh signifikan kepada keterampilan menyimak siswa kelas V SD N 1 Mayonglor.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arasy, Z., & Zulfahmi. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Mis Muhammadiyah Rambai Kota Pariaman. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 10(1), 15–29.
- Aryani, S., Rodiyana, R., & Mahpudin. (2021). Media Audio Visual untuk Keterampilan Menyimak Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2021*, Vol. 3, 266–270.
- Astuti, S., & Amri, N. A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Reseptif Anak Melalui Metode Bercerita Dengan Menggunakan



- Media Papan Flanel. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(2), 214–220.
- Budiman, N. A., & Sriyanto, S. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Melalui Media Audio Visual Pada Kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(2), 101.
- Deliyana, E., & Fitriani, H. S. H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sd Negeri Sukasari li Kabupaten Tangerang. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 31.
- Julia, C., Saputra, E. R., Wiranti, D. A., & Kunci, K. (2022). Penggunaan Media Berbasis Ict Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Tunas Nusantara*, 4(1), 449–457.
- Mianawati, R., Hayati, T., & Kurnia, A. (2019). Keterampilan Menyimak pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita. (JAPRA) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 2(1), 1–14.
- Mila, M., & Anafiah, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V Di Sd 1 Petir Piyungan Bantul. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-*
- SD-An*, 7(2), 1145–1150.
- Mukodas, M., & Mubarock, W. F. (2020). Efektivitas Mendongeng Melalui Media Wayang Kertas Di Rumah Baca Sang Pembelajar. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(1), 41.
- Nina, S., & Husni, M. (2019). *Task-Based Learning; Learning Model for Improving Students Ability in English*. 287(Icesre 2018), 123–130.
- Nur Haqiqi, & Benny Angga Permadi. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I Di Mi The Noor. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 164–172.
- Rawung, J. J., & Merentek, R. M. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar Jennej J. Rawung 1 , Risal M. Merentek 2 Dosen Prodi PGSD FIP Universitas Negeri Manado*. 8(20), 60–64.
- Rezky, Y., Kadir, A., Karmila, W., Achmad, S., Faisal, M., & Berbicara, K. (2023). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat di*

*Kota Makassar. 3(1), 142–155.*

Yusnarti, M., & Suryaningsih, L.  
(2021). Pengaruh Model  
Pembelajaran Role Playing  
Terhadap Hasil Belajar Siswa  
Sekolah Dasar. *Ainara Journal  
(Jurnal Penelitian Dan PKM  
Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3),  
253–261.