

## Pengaruh Media Audiovisual berbasis *Youtube* terhadap Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran Tematik

Mailatul Azizah<sup>1</sup>, Rohmat Widiyanto<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, FITK, UIN Jakarta

Jl. H. Juanda No 95, Kota Tangerang Selatan

E-mail: [mailah.azizah@mhs.uinjkt.ac.id](mailto:mailah.azizah@mhs.uinjkt.ac.id)<sup>1</sup>, [rohmat.widiyanto@uinjkt.ac.id](mailto:rohmat.widiyanto@uinjkt.ac.id)<sup>2</sup>

### Corresponding

**Author:** Mailatul Azizah<sup>1</sup>,  
Rohmat Widiyanto<sup>2</sup>

**Submit:** 18 Januari 2022

**Revisi:** 14 Juni 2022

**Approve:** 4 Juli 2022

**Pengutipan:** Azizah, A.,  
Widiyanto, R. 2022.  
Pengaruh Media  
Audiovisual berbasis  
Youtube terhadap  
Pemahaman Konsep dalam  
Pembelajaran Tematik,  
*Elementar (Elementary of  
Tarbiyah): Jurnal Pendidikan  
Dasar*, 2 (1), 2022, 38-55.  
10.15408/elementar.v2i1.  
24301.

### Abstract

*This study aims to determine the significant effect of using YouTube-based audiovisual media on students' understanding of concepts in thematic learning. The sample was taken by nonprobability sampling consisting of class II B (experimental class) and class II A (control class). The total sample in this study was 64 students. The research method used is a quasi-experimental research design with a non-equivalent control group design. The results of hypothesis testing on the results of post test data using t-test at a significance level of 5% ( $\alpha = 0.05$ ) with the conclusion that  $H_0$  is rejected. The Effect of YouTube-Based Audiovisual Media Affects Concept Understanding in Thematic Learning. The results of the null hypothesis test ( $H_0$ ) the post-test data of the experimental class and control class have a value of Sig. (2-tailed) which is smaller than the significance level ( $\alpha = 0.05$ ). Thus, it can be concluded that there is an influence of YouTube-based audiovisual media on understanding concepts in thematic learning for class II SDN Pinang 3.*

**Keywords:** Audiovisual media, YouTube, concept understanding

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dari penggunaan media audiovisual berbasis *YouTube* terhadap pemahaman konsep peserta didik dalam pembelajaran tematik. Sampel diambil secara *non-probability sampling* yang terdiri dari kelas II B (kelas eksperimen) dan kelas II A (kelas kontrol). Total sampel pada penelitian ini adalah 64 peserta didik. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuasi eksperimen dengan desain penelitian *non-equivalent control group design*. Hasil uji hipotesis terhadap hasil data *posttest* menggunakan uji-t pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha=0,05$ ) dengan kesimpulan  $H_0$  ditolak. Pengaruh Media Audiovisual Berbasis *YouTube* Berpengaruh terhadap Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran Tematik. Hasil uji hipotesis nol ( $H_0$ ) data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai Sig. (2-tailed) yang lebih kecil dari taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media audiovisual berbasis *YouTube* terhadap pemahaman konsep dalam pembelajaran tematik kelas II.

**Kata Kunci:** Media audiovisual, *YouTube*, pemahaman konsep

## PENDAHULUAN

Pemahaman konsep membuat siswa lebih mudah dalam menyelesaikan permasalahan karena siswa akan mampu mengaitkan serta memecahkan permasalahan tersebut dengan berbekal konsep yang sudah dipahaminya. Sebaliknya, jika siswa kurang memahami suatu konsep yang diberikan maka siswa akan cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep dalam pembelajaran selanjutnya. Menyadari pentingnya pemahaman konsep dalam pembelajaran, maka pembelajaran tersebut perlu direncanakan sedemikian rupa sehingga pada akhir pembelajaran siswa dapat memahami konsep yang dipelajarinya.

Tantangan dan kendala adalah bagian dari dinamika dunia pendidikan yang *encourage* partisipan pendidikan untuk senantiasa meng-*explore* dan melahirkan teori-teori pendidikan agar tetap *survive* dalam menghadapi tantangan dunia kini.<sup>1</sup> Tantangan yang baru-baru ini muncul ialah bagaimana para pendidik mampu memanfaatkan teknologi yang saat sangat dibutuhkan ketika dimasa pandemi. Teknologi selama ini semakin berinovasi dalam mewarnai peradaban manusia.

Teknologimenunjukkan kecanggihannya berkat kecerdasan manusia yang selalu berkembang seiring berjalannya waktu. Tidak terkecuali dalam dunia pendidikan, yang sangat membutuhkan keberadaan teknologi, baik media, fasilitas, maupun ruang belajar.

Tentu saja hal tersebut diharapkan untuk mempermudah bagi kegiatan pendidikan baik belajar maupun mengajar. Terlebih dalam konteks pemahaman konsep yang sangat berpengaruh dalam mencerna dan mengaktualisasikan materi yang telah dipelajari. Pemahaman konsep menjadi acuan motivasi belajar bagi peserta didik apakah materi yang pendidik sampaikan dapat diterima dengan baik atau tidak.

Menurut Novitasari “Pemahaman dapat diartikan kemampuan untuk menangkap makna dari suatu konsep. Pemahaman juga dapat merupakan kesanggupan dalam menanyakan suatu definisi dengan bahasa sendiri. Peserta didik dikatakan paham apabila dia dapat menerangkan apa yang ia pelajari dengan menggunakan kata-katanya sendiri yang berbeda dengan yang terdapat di dalam buku”. Sedangkan menurut Arnadha “Konsep adalah representasi intelektual yang abstrak yang memungkinkan seseorang untuk dapat mengelompokkan atau mengaplikasikan dari objek-objek atau kejadian-kejadian ke dalam contoh atau bukan contoh dari ide tersebut”

Indikator pemahaman konsep pada dominan kognitif memahami (*understand*) sebagai berikut: (1) Menafsirkan (*Interpreting*) merupakan kemampuan peserta didik untuk mengubah informasi yang disajikan dari satu bentuk ke bentuk lain. 2) Memberi contoh (*Exemplifying*), (2)

*Exemplifying* merupakan kemampuan peserta didik untuk memberikan contoh yang spesifik atau contoh mengenai konsep secara umum, (3) Mengklasifikasikan (*Classifying*), ketika peserta didik mengetahui bahwa sesuatu merupakan bagian dari suatu kategori, (4) Meringkas (*Summarizing*), peserta didik dikatakan memiliki kemampuan *summarizing* ketika peserta didik dapat memberikan pernyataan tunggal yang menyatakan informasi yang disampaikan atau topik secara umum, (5) Menarik inferensi (*Inferring*), yaitu berarti dapat mencari pola dari beberapa contoh kasus, (6) Membandingkan (*Comparing*), mendeteksi persamaan dan perbedaan yang dimiliki dua objek, ide, ataupun situasi, (7) Menjelaskan (*Explaining*), mengkonstruksi dan menggunakan model sebab-akibat dalam suatu sistem. Termasuk dalam menjelaskan adalah menggunakan model tersebut untuk mengetahui apa yang terjadi apabila salah satu bagian sistem tersebut diubah. Istilah lain untuk menjelaskan adalah mengkonstruksi model.

Media audiovisual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio. Menurut Wina Sanjaya media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur

gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara dan sebagainya. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain jenis media audiovisual terbagi menjadi dua kategori, yaitu: (1) Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti bingkai suara (*sound slide*), (2) Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film dan video.

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2019 pada siswa kelas 4 SDN Pesanggrahan 02 Bintaro Tahun Ajaran 2019/2020. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Metode ini dilakukan terhadap kelompok yang homogen, dengan membagi kelompok yang diteliti menjadi dua kelompok pengamatan. Kelompok yang pertama adalah kelompok dengan penerapan metode Role Playing dan Picture and Picture.

Tabel 1. Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Groups	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	XE	YE	ZE
Kontrol	XC	YC	ZC

Keterangan:

XE= Tes yang akan diberikan sebelum pemberian perlakuan pada proses pembelajaran di kelas eksperimen.

XC= Tes yang akan diberikan sebelum pemberian perlakuan pada proses pembelajaran di kelas control.

YE= Pemberian perlakuan dengan Metode Role Playing and Picture and Picture.

YC= Pemberian perlakuan tidak dengan Metode Role Playing and Picture and Picture.

ZE= Tes yang akan diberikan setelah pemberian perlakuan pada proses pembelajaran di kelas eksperimen.

ZC= Tes yang akan diberikan setelah pemberian perlakuan pada proses pembelajaran di kelas control

Kemudian kelompok yang kedua adalah kelompok yang tidak diberi perlakuan metode Role Playing dan Picture and Picture. Penggunaan metode quasi experiment dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang pengaruh penerapan metode Role Playing dan Picture and Picture terhadap Keterampilan Menulis siswa.

Desain penelitian eksperimen yang akan digunakan adalah two group pretest-posttest design, dimana untuk dapat mengetahui variabel dependen dalam penelitian ini, data yang akan diambil berdasarkan pada hasil pretest dan posttest siswa yang akan menjadi objek penelitian.

Menurut Punaji rancangan penelitian two group pretest-posttest design ini meliputi tiga langkah, yaitu: (1) pelaksanaan pretes untuk mengukur variable terikat; (2) pelaksanaan perlakuan atau eksperimen; dan (3) pelaksanaan posttes untuk mengukur hasil atau dampak terhadap variabel terikat. (Setyosari, 2012 : 174).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah : (1) Instrument tes, Tes

dalam penelitian ini adalah tes tulis dalam bentuk soal essay. Tes ini merujuk pada kisi-kisi di lampiran 7 halaman 130. Soal untuk tes kemampuan menulis siswa telah divalidasi oleh ahli, tes dilakukan sebanyak dua kali, yang pertama sebelum diberikan perlakuan (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal siswa, yang kedua setelah diberikan perlakuan (post-test) untuk mengetahui perbedaan kemampuan setelah diberikan perlakuan. Lalu kedua hasil tersebut dibandingkan apakah ada pengaruh atau tidak dari metode pembelajaran Role Playing dan Picture and Picture, (2) Non-test, Instrumen non-test yang digunakan adalah wawancara dan observasi, kegiatan wawancara dilakukan pada saat pra-penelitian, begitu juga dengan observasi. Observasi dilakukan langsung oleh peneliti kepada sumber data.

a) Lembar Wawancara, wawancara dilakukan pada pra penelitian, wawancara ini dilakukan oleh peneliti dengan respondennya adalah guru B.Indonesia kelas 4A dan 4B. Peneliti membacakan soal sesuai dengan

pedoman wawancara dan guru menjawabnya. Wawancara lampiran 4 hal 124 terdiri dari 10 pertanyaan.

- b) Lembar Observasi, dilakukan pada pra penelitian, observasi ini dilakukan oleh peneliti yang mengamati kegiatan pembelajaran di dalam kelas, observasi ini dilakukan sesuai dengan pedoman Observasi yang terdapat di lampiran 5 hal 125. Observasi diisi langsung oleh peneliti sesuai apa yang dilihat saat observasi di dalam kelas.
- c) Lembar Penilaian Siswa diambil dari penilaian pada saat tes mata pelajaran B. Indonesia, lembar penilaian siswa ini untuk mengetahui nilai rata-rata dari kelas A dan B. Lembar penilaian siswa terdapat di lampiran 6 hal 126 setelah dihitung rata-rata dari seluruh anak, kelas 4A dan 4B memiliki nilai rata-rata (Pretest) yang hampir sama.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses penelitian, peneliti membaginya ke beberapa tahap yakni :

Pada Pertemuan pertama, menjelaskan materi yang akan di pelajari hari itu. Kemudian guru mengkondisikan siswa untuk menyimak sebuah peristiwa yang ada dalam sebuah teks percakapan, kemudian guru membacakan sebuah teks percakapan. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan isi dari teks percakapan tersebut. Selanjutnya guru memberikan soal pre test mengenai

keterampilan menulis kepada siswa untuk dikerjakan masing- masing siswa. Di kegiatan akhir guru bersama peserta didik memberikan kesimpulan dari pembelajaran hari itu.

Pada pertemuan kedua, ini merupakan pertemuan pertama guru menerapkan metode role playing (bermain peran) dan picture and picture. deskripsi kegiatan pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut: guru menjelaskan materi yang akan di pelajari pada hari itu, guru mengkondisikan siswa untuk membentuk kelompok kecil sebanyak 5 orang berdasarkan absen untuk menyimak sebuah cerita, kemudian guru membacakan sebuah cerita di depan kelas, setelah itu guru mengkondisikan siswa dan menentukan tokoh-tokoh yang akan diperankan oleh siswa, guru menggunakan kelas sebagai tempat pementasan, kemudian guru meminta siswa untuk mulai memerankan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita sembari membawa gambar yang sudah guru sediakan tersebut sesuai peran yang telah dipilih sebelumnya, guru meminta siswa yang tidak ikut berperan untuk mengamati permainan peran temannya sembari menunggu giliran kelompok berikutnya maju. Setelah bermain peran selesai, guru bersama siswa mendiskusikan pemeranan yang telah dilakukan dan memberikan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Kemudian guru mengajak siswa untuk berbagi pengalamannya tentang tema pementasan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan

menuliskan kembali cerita yang diperaanakan oleh temannya di depan kelas.

Pada pertemuan ketiga. Yakni hari ke dua penggunaan metode role playing dan picture and picture sama seperti pertemuan kedua yang menggunakan metode pembelajaran, guru mengkondisikan kelas dengan kembali berkumpul dengan kelompok masing-masing dan ice breaking. Deskripsi kegiatan pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut: guru menjelaskan materi yang akan di pelajari pada hari itu, kemudian guru mengkondisikan siswa untuk menyimak sebuah cerita, guru membacakan sebuah cerita di depan kelas. Setelah itu guru mengkondisikan siswa dan menentukan tokoh-tokoh yang akan diperankan oleh siswa, guru menggunakan kelas sebagai tempat pementasan, dan kemudian guru meminta siswa untuk mulai memerankan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita tersebut sesuai peran yang telah dipilih sebelumnya, guru meminta siswa yang tidak ikut berperan untuk mengamati permainan peran temannya. Setelah bermain peran selesai, guru bersama siswa mendiskusikan pemeranan yang telah dilakukan dan memberikan evaluasi terhadap peranperan yang dilakukan. Kemudian guru mengajak siswa untuk mengisi soal tentang tema pementasan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan menuliskn kembali cerita yang diperankan oleh temannya.

Pertemuan ke empat merupakan pertemuan terakhir penggunaan metode role playing dan picture and picture sama seperti pertemuan sebelumnya yang menggunakan metode pembelajaran, guru berusaha mengkondisikan kelas semaksimal mungkin, kemudian guru meminta siswa kembali berkumpul dengan kelompok masing-masing. Deskripsi kegiatan pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut: Guru menjelaskan materi yang akan di pelajari pada hari itu, kemudian guru mengkondisikan siswa untuk menyimak sebuah cerita, guru membacakan sebuah cerita di depan kelas. Setelah itu guru mengkondisikan siswa dan menentukan tokoh-tokoh yang akan diperankan oleh siswa, guru menggunakan kelas sebagai tempat pementasan, dan kemudian guru meminta siswa untuk mulai memerankan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita tersebut sesuai peran yang telah dipilih sebelumnya, guru meminta siswa yang tidak ikut berperan untuk mengamati permainan peran temannya. Setelah bermain peran selesai, guru bersama siswa mendiskusikan pemeranan yang telah dilakukan dan memberikan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Kemudian guru mengajak siswa untuk mengisi soal tentang tema pementasan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan menuliskan kembali cerita yang diperankan oleh temannya.

Tahapan Metode Role Playing dan Picture and Picture dalam Pembelajaran

Bahasa Indonesia. Sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun peneliti. Pada pertemuan pertama penggunaan metode role playing dan picture and picture terhadap keterampilan belajar siswa kelas 4A SDN Pesanggrahan 02 pada mata pelajaran bahasa Indonesia, ada enam indikator yang akan dilaksanakan pada pertemuan pertama ini diantaranya adalah : Menyusun daftar pertanyaan wawancara, mengartikan hasil wawancara, menghubungkan hasil wawancara dengan lingkungan sekitar, menuliskan hasil wawancara sesuai daftar pertanyaan, menjelaskan hasil wawancara sesuai daftar pertanyaan, menghasilkan Informasi sesuai dengan daftar pertanyaan. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode role playing dan gambar ini peneliti bertindak sebagai guru.

Pelajaran diawali dengan pra kegiatan yaitu guru mengajak siswa bersama-sama membaca doa untuk memulai pelajaran, mengucapkan salam, mengkondisikan kelas dengan memberikan ice breaking, menyampaikan tentang materi pelajaran yang akan dipelajari hari ini, guru melakukan tanya jawab, setelah itu kegiatan eksplorasi yaitu bercerita tentang pengalaman bertanya yang pernah siswa lakukan dengan tema “Hewan dan Tumbuhan di lingkunganku”. Dilanjutkan dengan kegiatan elaborasi, pada kegiatan ini barulah penggunaan metode role playing dan picture and picture pada

pembelajaran bahasa Indonesia. Pertama-tama guru mengkondisikan beberapa siswa untuk menentukan tokoh-tokoh yang akan diperankan oleh siswa, guru bersama siswa menggunakan kelas sebagai tempat pementasan, guru memerintahkan siswa untuk mulai memerankan tokoh-tokoh dalam cerita, guru bersama siswa mendiskusikan pemeranan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.

Pemeranan tokoh ini dilakukan dengan bergantian oleh beberapa siswa, pada kegiatan ini siswa terlihat antusias karena baru pertama kali menerapkan metode belajar bermain peran menggunakan gambar. Namun, karena baru diterapkan masih ada siswa yang ramai sendiri saat pemeranan tokoh dilaksanakan, ada yang masih kurang fokus saat teman-temannya memerankan tokoh yang ada dalam cerita pendek. Siswa yang fokus saat menyimak penjelasan guru dan aksi temannya bermain peran akan mampu menyelesaikan lembar kerja siswa yang sudah disiapkan oleh guru.

Guru mengevaluasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode role playing dan picture and picture pada kegiatan konfirmasi. Setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan simpulan dan terakhir penutup. Guru mengajak siswa bersama-sama berdoa untuk menutup pelajaran. Pada pertemuan kedua penggunaan metode role playing dan picture and picture terhadap keterampilan menulis siswa kelas 4A SDN

Pesanggrahan 02 pada mata pelajaran bahasa Indonesia, ada enam indikator yang akan dilaksanakan pada pertemuan kedua ini diantaranya adalah menyusun daftar pertanyaan wawancara, menjelaskan informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan, menemukan informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan, membaca hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis, menjelaskan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis, menyajikan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.

Pelajaran diawali dengan pra kegiatan yaitu guru mengajak siswa bersama-sama membaca doa untuk memulai pelajaran, mengucapkan salam, mengkondisikan kelas dengan memberikan ice breaking, menyampaikan tentang materi pelajaran yang akan dipelajari hari ini, guru melakukan tanya jawab, setelah itu kegiatan eksplorasi yaitu bercerita tentang cerita pendek yang berjudul "Bagian Tubuh Bunga Matahari". Dilanjutkan dengan kegiatan elaborasi, pada kegiatan ini barulah penggunaan metode role playing (bermain peran) pada pembelajaran bahasa Indonesia. Pertama-tama guru mengkondisikan beberapa siswa untuk menentukan tokoh-tokoh yang akan diperankan oleh siswa, guru bersama siswa

menggunakan kelas sebagai tempat pementasan, guru memerintahkan siswa untuk mulai memerankan tokoh-tokoh dalam cerita, guru bersama siswa mendiskusikan pemeranan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.

Pemeranan tokoh ini dilakukan dengan bergantian oleh beberapa siswa, pada pertemuan kedua ini siswa lebih antusias dan lebih semangat dalam belajar dibandingkan pada pertemuan sebelumnya. Ini terbukti ketika guru mengkondisikan siswa untuk menentukan tokoh-tokoh yang akan diperankan, siswa berebut ingin segera memainkan tokoh tersebut.

Walaupun masih saja ada yang ramai sendiri saat pemeranan, tapi itu sudah sedikit berkurang, karena siswa sudah mulai fokus terhadap pementasan yang sedang diperankan oleh temannya di depan kelas. Guru mengevaluasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode role playing dan picture and picture pada kegiatan konfirmasi. Setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan simpulan dan terakhir penutup. Guru mengajak siswa bersama-sama berdoa untuk menutup pelajaran. Pada pertemuan ketiga penggunaan metode role playing dan picture and picture terhadap keterampilan menulis siswa kelas 4A SDN Pesanggrahan 02 pada mata pelajaran bahasa Indonesia, ada enam indikator yang akan dilaksanakan pada pertemuan ketiga ini diantaranya adalah menyusun daftar pertanyaan wawancara,

menjelaskan informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan, menemukan informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan, membaca hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis, menjelaskan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis, menyajikan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.

Pelajaran diawali dengan pra kegiatan yaitu guru mengajak siswa bersama-sama membaca doa untuk memulai pelajaran, mengucapkan salam, mengkondisikan kelas dengan memberikan ice breaking, menyampaikan tentang materi pelajaran yang akan dipelajari hari ini, guru melakukan tanya jawab, setelah itu kegiatan eksplorasi yaitu bercerita tentang cerita pendek yang berjudul "Moli Hewan Peliharaanku". Dilanjutkan dengan kegiatan elaborasi, pada kegiatan ini barulah penggunaan metode role playing (bermain peran) pada pembelajaran bahasa Indonesia. Pertama-tama guru mengkondisikan beberapa siswa untuk menentukan tokoh-tokoh yang akan diperankan oleh siswa, guru bersama siswa menggunakan kelas sebagai tempat pementasan, guru memerintahkan siswa untuk mulai memerankan tokoh-tokoh dalam cerita, guru bersama siswa mendiskusikan

pemeranan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.

Pemeranan tokoh ini dilakukan dengan bergantian oleh beberapa siswa, pada pertemuan terakhir ini siswa lebih antusias dan lebih semangat dalam belajar dibandingkan pada pertemuan sebelumnya. Ini terbukti ketika guru mengkondisikan siswa untuk menentukan tokoh-tokoh yang akan diperankan, siswa berebut ingin segera memainkan tokoh tersebut. Sudah hampir tidak ada siswa yang ramai sendiri hampir semua siswa mengamati, siswa fokus terhadap pementasan yang sedang diperankan oleh temannya di depan kelas. Guru mengevaluasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode role playing dan picture and picture pada kegiatan penugasan. Setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan simpulan dan terakhir penutup. Guru mengajak siswa bersama-sama berdoa untuk menutup pelajaran. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara di sekolah SDN Pesnggrahn 02, pada tanggal 10 september 2019 dengan responden Ibu Siti Alimah selaku perwakilan Wali Kelas. Dalam wawancara tersebut peneliti menanyakan terkait:

1. Kurikulum yang digunakan di sekolah. Menurut responden kurikulum yang digunakan sekolah SDN Pesanggrahan 02, adalah K13 sesuai ketentuan dari dinas pendidikan, kurikulum tersebut sudah

- diterapkan di sekolah SDN Pesanggrahan 02 setahun yang lalu.
2. Fasilitas di Sekolah. Fasilitas yang ada di sekolah menurut responden cukup lengkap dan dalam keadaan bagus atau layak pakai, fasilitas yang disediakan antara lain: Marawis, Rebana, Drum Band, Keyboard Yamaha, Bola Basket, Bola Volli, Sepak Bola, Bola Kasti, Mushollah, perlengkapan Shalat, tempat wudlu yang memadai, Tempat cuci tangan di setiap lantai, kamar mandi siswa setiap lantai, 4 Kipas angin di setiap kelas, alat kebersihan di setiap kelas, tempat sampah di dalam dan diluar kelas, lapangan yang luas kemudin siswapun difasilitasi guru ekskul yang mumpuni yang siap menghntarkan mereka untuk memenangkan lomba.
  3. Strategi/Pendekatan/Metode pembelajaran apa yang dipakai di sekolah ?. Metode yang digunakan adalah small grup discution, ceramah dan penugasan. Metode small grup discution digunakan pada kelas tinggi namun tidak setiap pembelajaran digunakan karena beberapa guru masih menerpkn metode ceramah tanpa menggunakan small grup discution. Apalagi di kelas rendah guru di sekolah SDN Pesanggrhan 02 mers metode tersebut kurang efektif dilakukn di kelas rendah. Sementara itu, metode yang paling sering digunakan oleh guru adalah ceramah, metode ceramah adalah penyajian informasi lisan baik formal maupun imformal, metode ceramah juga diartikan sebagai penuturan secara lisan oleh guru terhadap kelasnya, dengan guru menjadi satu-satunya sumber informasi dan siswa sebagai audience. Metode ini membuat pembelajaran kurang interaktif dan sedikit monoton. Adapun metode penugasan atau metode pemberian tugas adalah cara dalam proses belajar mengajar dengan cara memberi tugas kepada siswa, penggunaan metode ini memerlukan pemberian tugas dengan baik, baik ruang lingkup maupun bahannya. Pelaksanaannya dapat diberikan secara individual maupun kelompok. Metode ini hampir selalu digunakan oleh semua guru untuk mengevaluasi pengetahuan siswa di setiap pembelajaran.
  4. Apakah pernah menggunakan metode role playing dan picture and picture ?. Seperti yang di jelaskan sebelumnya bahwa guru sekolah dasar pesanggrahan 02, menggunakan metode caramah, small grup discution dan penugasan. Sekolah ini belum pernah menggunakan metode role playing dan picture and picture.
  5. Bagaimana sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran ? mengapa demikian ?. Sikap siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar cukup antusias. Jika guru memberi stimulus dengan baik

maka respon yang diberikan siswa pun baik. Itu karena pada usia MI/SD proses pembelajaran sangat bergantung pada stimulus yang diberikan oleh guru. (Hasil wawancara dengan ibu sisti alimah). Berdasarkan wawancara mengenai bagaimana sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa sikap siswa sangat bergantung pada stimulus yang diberikan guru, oleh karena itu metode belajar yang tepat sangat penting untuk keberhasilan suatu pembelajaran. Contohnya menggunakan metode Role Playing dan Picture and Picture.

6. Berapa standar KKM mata pelajaran B.Indonesia disekolah ini ?. KKM (pengetahuan, sikap, keterampilan) untuk mata pelajaran B.indonesia yang termuat dalam tematik adalah 75 baik untuk penilaian pengetahuan, sikap maupun keterampilan.
7. Berapakah peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM ?. Dalam satu kelas siswa yang mendapat nilai dibawah 75 adalah 4 dari jumlah total 24 siswa.
8. Kendala apa yang dihadapi saat pembelajaran berlangsung ?. Siswa terlalu aktif atau bisa disebut kurang bisa diatur, contohnya seperti ketika guru menjelaskan siswa mengobrol dengan temannya, sehingga ketika guru memberi tugas untuk dikerjakan mereka tidak

mengerti padahal isi soal evaluasi tersebut sudah dijelaskan oleh guru.

9. Apakah ada siswa yang bermasalah dengan keterampilan menulis ? Ada 4 orang siswa, siswa tersebut juga memiliki nilai di bawah KKM, ketika ada kegiatan menulis mereka sering tidak mengerjakannya, mereka mengaku tidak suka menulis.
10. Mengapa siswa tidak suka menulis ?. Menurutnya, mereka bingung apa yang harus ditulis dan tidak tahu bagaimana cara memulainya.

### **Observasi**

Peneliti masuk ke dalam kelas dan mengamati guru mengajar secara langsung, dalam observasi, aspek yang diamatai adalah: pendahuluan, kegiatan pokok, dan penutup. Pada pendahuluan guru mengabsen siswa dan memimpin do'a, mengkomunikasikan tujuan pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran yaitu buku paket guru siswa dan mengemukakan alur yang akan dilakukan siswa, yaitu mendengarkan membaca dan latihan.

Pada kegiatan pokok guru tidak menggunakan alat, bahan atau media pembelajaran dalam pelajaran B. Indonesia, guru hanya menggunakan media buku paket guru dan siswa. Selain itu Guru mengajar sesuai dengan materi, memotivasi siswa untuk bertanya, guru selalu menanyakan kepada siswa "apakah ada pertanyaan". Guru

juga berperan sebagai fasilitator, mengaktifkan diskusi, dengan membagi siswa dalam beberapa kelompok. Guru memantau kesulitan/kemajuan belajar siswa, dengan mengunjungi kelompok.

Pada penutup siswa tidak membuat rangkuman selama belajar, guru memberikan tugas yang dikerjakan disekolah, jika tidak selesai maka jadi PR dan guru melakukan refleksi dengan menanyakan pelajaran yang dipelajari hari itu. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa guru belum pernah menggunakan media atau metode pembelajaran dalam Bahasa Indonesia selain metode ceramah dan penugasan.

### **Tes Uraian (Evaluasi)**

Pada penelitian ini, peneliti mencoba mengukur atau menilai keterampilan menulis siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode role playing (bermain peran) dan Picture and Picture melalui soal (evaluasi). Guru meminta siswa untuk bermain peran dan membawa gambar yang disiapkan oleh guru, setelah itu siswa diminta mengisi soal dan menuliskan kembali cerita dengan meringkasnya.

Dalam keterampilan menulis terdapat 7 indikator yaitu:

1. Memahami isi atau maksud cerita, indikator ini menilai aspek pemahaman isi cerita.

2. Menunjukkan isi cerita secara detail indikator ini menilai ketepatan penunjukan detail isi cerita.
3. Membuat daftar pertanyaan yang sesuai dengan teks cerita indikator ini menilai aspek Ketepatan argumentasi.
4. Dapat menyusun tulisan atau laporan hasil wawancara yang bermakna indikator ini menilai aspek Kebermaknaan keseluruhan tulisan.
5. Menggunakan kata yang tepat indikator ini menilai aspek Ketepatan kata.
6. Membuat laporan hasil wawancara menggunakan kalimat yang tepat indikator ini menilai aspek Ketepatan kalimat.
7. Membuat ringkasan cerita dengan ejaan yang sesuai EYD, indikator ini menilai aspek

### **Ejaan dan tata tulis.**

Setiap indikator bernilai 2 dan 3, memiliki skala 1-5 dengan jumlah responden 24 siswa. Total pertanyaan sebanyak 3 soal yang dapat mengukur 7 indikator yang telah disebutkan. Pertanyaan pertama: mengukur indikator 1 dan 3, pertanyaan kedua: mengukur indikator 2, pertanyaan ketiga: mengukur indikator 4 dan 6, pertanyaan ke empat: mengukur indikator 5 dan 7. Soal tersebut disebarkan di kelas kontrol dan eksperimen, yang terdiri dari soal pre test dan post test.

### Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat dilakukan menentukan jenis statistik uji yang akan digunakan, uji tersebut meliputi uji normalitas dan uji homogenitas

### Uji Normalitas

Digunakan untuk mengetahui apakah dua data hasil tes berdistribusi normal atau tidak,

dalam penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah kolmogrov-smirnov. Dengan menggunakan perangkat lunak SPSS. Berikut disajikan hasil perhitungan uji normalitas pada bagan 2:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Test Keterampilan Menulis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Tests of Normality		
	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	Df	Sig
Pre-Test Eksperimen	0,175	24	0,056
Post-Test Eksperimen	0,158	24	0,124
Pre-Test Kontrol	0,096	24	0,200
Post-Test Kontrol	0,154	24	0,144

Berdasarkan bagan 2 dapat diketahui sig. pada pretest dan posttest di kedua kelas baik eksperimen maupun kelas kontrol lebih besar dari  $\alpha$  (0,05). Pretest eksperimen 0,056 pretest kelas kontrol 0,200 sedangkan post test kelas eksperimen 0,124 dan kelas control 0,144. Sehingga dapat disimpulkan dua tes keterampilan menulis pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Setelah diketahui bahwa hasil pengujian kemampuan keterampilan menulis berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah varians kedua kedua sampel sama (homogen) atau tidak. Uji homogenitas ini menggunakan perangkat lunak yaitu SPSS. Berikut disajikan hasil homogenitas pada bagan 3 sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Test Keterampilan Menulis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance				
	Levence Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	3.488	1	46	0,068
Based on Median	2.091	1	46	0,155
Based on Median and with adjusted df	2.091	1	34,2	0,157
Based on trimmed mean	3.462	1	46	0,069

Berdasarkan bagan 3 dapat diketahui hasil uji homogenitas *Levence Statistic* pada *post test* memperoleh nilai signifikan lebih dari (0,05). Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai keterampilan menulis kedua sampel tersebut memiliki varians yang homogen. Hasil uji prasyarat tersebut menunjukkan bahwa kedua sampel tersebut berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen, maka Langkah selanjutnya dilakukan uji hipotesis parametik

### Uji Hipotesis

Setelah mengetahui kedua sampel tersebut berdistribusi berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen. Sehingga langkah selanjutnya melakukan uji hipotesis

dengan menggunakan uji statistik parametrik melalui Independent sample t-Tes.

Uji hipotesis hipotesis dalam penelitian ini menggunakan perangkat lunak yaitu SPSS Independent sample t-Tes. Berikut adalah dasar pengambilan keputusan uji Independent sample t-Tes :

1. Jika nilai sig. (2 tailed) > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_2$  ditolak, yang berarti tidak ada perbedaan rata-rata hasil pretest dan posttest antara kelas Eksperimen dan kelas Kontrol
2. Jika nilai sig. (2 tailed) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_2$  diterima, yang berarti ada perbedaan rata-rata hasil pretest dan posttest antara kelas Eksperimen dan kelas Kontrol Berikut hasil hipotesis pada tabel

4

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis *Independent sample t-Test Keterampilan Menulis*

Independent Sample Test					
	Levene's Test for Equality of Variance		T-test for Equality of Means		
	F	Sig.	T	df	Sig (2-tailed)
Equal Variances assumed	3,488	0,68	6,851	46	0,000
Equal Variances not Assumed		6,851	39,047	0,000	10,375

Karena data posttest memiliki varians homogen maka untuk menentukan kesamaan nilai dua rata-rata dapat dilihat dari baris Equal variances assumed. Berdasarkan bagan 4 diketahui bahwa harga  $t = 6.851$  dan harga  $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,000$ , nilai  $\text{Sig. (2-tailed)}$  yang diperoleh  $< 0,05$ .

Maka uji rata-rata kedua posttest keterampilan menulis  $H_0$  ditolak dan  $H_2$  diterima, sehingga dapat disimpulkan rata-rata keterampilan menulis siswa kelas eksperimen dan kelas control berbeda secara signifikan. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan Metode Pembelajaran Picture and Picture berpengaruh terhadap keterampilan menulis siswa kelas IV SD Pesanggrahan 02.

Tabel 5. Hasil Belajar Keterampilan Menulis

Group Statistic Kelas	N	Mean	Std.Deviation	Std.Error Mean
Post-Test Kelas Eksperimen	24	85.58	3,998	0,814
Post-Tets Kelas Kontrol	24	75.21	6,255	1,227

Salah satu cara untuk mengukur keterampilan menulis siswa kelas IV SD Pesanggrahan 02, peneliti menggunakan soal evaluasi. Soal tersebut mengukur 7 indikator keterampilan menulis siswa. Terdapat perbedaan yang signifikan pada post tes,

yakni nilai rata-rata kelas kontrol adalah 75,21 dan kelas eksperimen adalah 85,58. Data tersebut menunjukkan bahwa siswa yang mendapat tindakan berupa metode pembelajaran role playing dan picture and picture, memiliki keterampilan menulis lebih

baik Selain itu dari hasil wawancara, peneliti menemukan bahwa di SD Pesanggrahan 02 belum pernah menggunakan metode pembelajaran role playing dan picture and picture baik untuk mata pelajaran bahasa Indonesia, ataupun yang lainnya.

Hal tersebut dikarenakan kebanyakan siswa SD Pesanggrahan 02 susah untuk dikondisikan, selain itu guru mengaku butuh persiapan lebih untuk menggunakan metode pembelajaran role playing dan picture and picture. Dalam proses belajar metode yang digunakan oleh guru di SD Pesanggrahan 02 adalah metode small grup discution, penugasan dan yang paling sering digunakan adalah metode ceramah.

Adapun hasil observasi, peneliti melihat bahwa sarana dan prasarana belajar di SD Pesanggrahan 02 cukup memadai, akan tetapi penunjang keberhasilan dalam proses belajar siswa bukan hanya ada pada sarana dan prasarana saja, melainkan juga dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan.

## **KESIMPULAN**

Terlihat dari perbandingan rata-rata hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata pretest yang diperoleh kelas eksperimen yaitu 67,87 sedangkan rata-rata pretest yang diperoleh kelas kontrol yaitu 67. Setelah dilakukan tindakan pada kedua kelas, maka diperoleh rata-rata posttest kelas eksperimen yaitu

85,58. sedangkan rata-rata posttest kelas kontrol yaitu 75,21 Dari perhitungan uji hipotesis dengan bantuan SPSS 20 antara kelompok eksperimen dengan kelas kontrol, dapat dilihat jika signifikansi (2-tailed)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima. Sedangkan jika signifikansi (2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_2$  diterima. Terlihat bahwa nilai probabilitas pada signifikansi (2-tailed) = 0,00 nilai Signifikansi (2-tailed) yang diperoleh  $< 0,05$ . Maka uji rata-rata kedua posttest keterampilan menulis  $H_0$  ditolak dan  $H_2$  diterima. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran Role Playing dan Picture and Picture berpengaruh terhadap keterampilan menulis siswa kelas 4 SDN Pesanggrahan 02.

## **REFERENSI**

- Alimatus Sa'diah. (2017) "Peningkatan Keterampilan Menulis Permulaan dengan Media Gambarn Pada Siswa Kelas I MI Ri'ayatul Athfal Krukut Depok Jawa Barat Tahun Pelajaran 2016/2017" Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Anitah, Sri. (2008). Media Pembelajaran. Surakarta: UNS Press.
- Arief S, Sadiman dkk. (2006). Media pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka.

- Asrori, Muhammad. (2008). Psikologi Pembelajaran. Bandung: Wacana Prima.
- Aunurrahman. Belajar dan Pembelajaran. (2019). Bandung : Alfabeta.
- Dalman. (2018). Keterampilan Menulis. Depok: Rajawali Pers.
- Dani, Vardiansyah. (2004). Pengantar Ilmu Komunikasi, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Effendi, Uchjana Onong. Dinamika Komunikasi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2000.
- Effendi, Uchjana Onong. Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1998.
- Effendi, Uchjana Onong. Dimensi-Dimensi Komunikasi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004.
- Fauzi Afifi, "Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Terpadu di Kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo Ii Tahun Ajaran 2016/2017", Skripsi S1 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Lampung : 2017.
- Hamalik, Oemar. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2003.
- Hamdayama, Jumanta. Metode dan Metode Pembelajaran Kreatif. Jakarta: Ghalia Indonesia, 2014.
- Haryadi dan Zanzami. Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia. Jakarta: Depdikbud, 1997.
- Huda, M. Metode-metode Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Iskandarwassid dan Sunendar, Dadang. Strategi Pembelajaran Bahasa. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Komalasari, Kokom. Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi. Bandung: Rafika Aditama, 2010.
- Marwan, Moh. Suardi, Strategi pembelajaran. Yogyakarta : Parama Ilmu, 2019.
- M. Huda. Metode-metode Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014
- Mutiah, Diana. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012.
- Ngalimun, Konsep Dasar Keterampilan Menulis. Yogyakarta : Parama Ilmu, 2017.
- Nurudin. Dasar-dasar Penulisan. Malang: UMM Press, 2010.
- Nurdin, Syafruddin dan Adriantoni. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016.
- Rahyubi. Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik Deskripsi dan Tinjauan Kritis. Bandung, 2016.

- Setyosari, Punaji. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana, 2012.
- Slamet, St Y. Dasar-dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar. Surakarta: UNS Press, 2007.
- Subyantoro, Arief. Metode & teknik Penelitian Sosial. Yogyakarta: Andi, 2007.
- Sudin, Ali, Nurhasanah, Ismawati Alidha, Sujana, Atep. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya". Jurnal Pena Ilmiah. Vol. 1, No. 1 2016.
- Sudirin, Bahasa Indonesia Buku Ajar Mahasiswa. Metro: STAIN, 2015.
- Sumiati & Asra. Metode Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima, 2009.
- Suparno dan Yunus, Mohamad. Keterampilan Dasar Menulis. Jakarta: Universitas Terbuka, 2009.
- Susetyo, Budi. Statistika Untuk Analisis Data Penelitian. Bandung : PT Refika Aditama, 2010.