

**PENINGKATAN APRESIASI CERITA RAKYAT MELALUI MEDIA KOMIK DAN
MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS IV SD AL
AZHAR SYIFA BUDI SAMARINDA**

Rizky Putri Ramadhani
SD Al Azhar Syifa Budi Samarinda
rizky_Putri2903@yahoo.com

M. Ilyas
Universitas Mulawarman
m.ilyas@fkip.unmul.ac.id

Yudo Dwiyono
Universitas Mulawarman
yudodwiyono@yahoo.ci.id

Abstrak: Latar belakang masalah yang mendasari penelitian tindakan kelas ini yaitu rendahnya apresiasi cerita siswa kelas IV SD Al Azhar Syifa Budi Samarinda pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan apresiasi cerita kelas IV SD Al Azhar Syifa Budi Samarinda dengan menggunakan media komik dan model pembelajaran role playing tahun pembelajaran 2017-2018. Penelitian ini menggunakan rancangan Classroom Action Research (Penelitian Tindakan Kelas) yang terdiri dari 4 tahap, meliputi tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi dan tahap refleksi. Penelitian ini menggunakan 3 siklus yang terdiri dari 4 pertemuan. Sumber data dalam penelitian ini adalah kelas IV A SD Al Azhar Syifa Budi Samarinda dengan jumlah siswa 19 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi.

Kata Kunci: *Apresiasi Cerita, Media Komik, Role Playing*

**PENINGKATAN APRESIASI CERITA RAKYAT MELALUI MEDIA KOMIK DAN
MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS IV SD AL
AZHAR SYIFA BUDI SAMARINDA**

Abstract: The background to the problem that underlies this class action research is the low appreciation of the story of grade IV students of Al Azhar Syifa Budi Samarinda Elementary School on Indonesian language content. This study aims to increase the appreciation of the fourth grade story of Al Azhar Syifa Budi Samarinda Elementary School by using comic media and role playing learning models for the 2017-2018 academic year. This study uses a Classroom Action Research design consisting of 4 stages, including the planning stage, the implementation phase of the action, the observation phase and the reflection stage. This study uses 3 cycles consisting of 4 meetings. The data source in this study was class IV A Al Azhar Syifa Budi Samarinda elementary school with 19 students. Data collection techniques used were tests and observations.

Keywords: *Story Appreciation, Comic Media, Role Playing*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan masalah yang selalu menarik untuk dibahas, sebab pendidikan merupakan salah satu bidang yang mendapat perhatian yang serius baik dari pemerintah, masyarakat maupun para ahli pendidikan dalam usaha merealisasikan pembangunan bangsa

dan negara. Melalui pendidikan manusia dapat meningkatkan serta mengembangkan kapasitas dirinya. Dalam proses pembelajaran membutuhkan komunikasi yang baik dan benar antara guru dengan peserta didik, agar materi pembelajaran dapat diserap dengan baik oleh peserta didik. Untuk dapat berkomunikasi dengan baik seseorang perlu belajar berbahasa yang baik dan benar. Pembelajaran tersebut akan lebih baik manakala dipelajari sejak dini.

Dalam pembelajaran, bahasa disertakan di dalam kurikulum. Pengajaran bahasa Indonesia mencakup keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan mendengarkan dan keterampilan menyimak. Keempat keterampilan tersebut sangat berkaitan. Dari keempat keterampilan tersebut, keterampilan membaca dan keterampilan mendengarkan merupakan keterampilan reseptif, sedangkan keterampilan berbicara dan keterampilan menyimak merupakan keterampilan produktif. Keempat keterampilan berbahasa tersebut harus dikuasai oleh peserta didik untuk memahami materi yang diberikan pada peserta didik kelas IV. Berikut ini peta konsep tentang jenis keterampilan bahasa.

Untuk meningkatkan apresiasi cerita rakyat, peneliti berupaya melakukan pembelajaran menggunakan media komik dan model pembelajaran role playing. Penggunaan media komik dan model pembelajaran role playing dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar yang aktif. Apresiasi itu sendiri merupakan sikap seorang pembaca dalam mengamati, menilai dan menghargai dengan bersungguh-sungguh sehingga tumbuh pengertian, penghargaan, kepekaan pikiran kritis, dan kepekaan perasaan yang baik terhadap nilai-nilai keindahan yang diungkapkan dalam suatu karya sastra baik cerota, puisi, prosa maupun drama.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Al Azhar Syifa Budi Samarinda, apresiasi cerita siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). KKM yang ditetapkan di SD Al Azhar Syifa Budi Samarinda adalah 70. Hasil Pembelajaran awal di SD Al Azhar Syifa Budi Samarinda menunjukkan 12 siswa dari 19 siswa tidak tuntas dalam belajar karena mendapat nilai di bawah standar yaitu > 70 , sementara 7 siswa tuntas dalam belajar. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa terdapat 63,2% siswa kelas IV yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hal tersebut dikarenakan peserta didik masih sulit memahami bacaan yang disajikan dalam teks bacaan dan kemampuan peserta didik untuk memahami isi dalam sebuah bacaan masih rendah. Dari masalah yang peneliti temukan yaitu banyak peserta didik yang mampu membaca, tetapi tidak mengetahui maksud dari apa yang dibacanya. Misalnya, ketika pendidik memberikan bacaan kemudian peserta didik diberi kesempatan untuk membaca, tetapi anak belum dapat memahami isi bacaannya tersebut dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi bacaan. Hal ini disebabkan pendidik selalu memberikan pembelajaran dengan cara konvensional. Pendidik kurang melibatkan peserta didik secara langsung dalam kegiatan membaca, pendidik hanya menterjemahkan arti kata per kata dari teks bacaan pada peserta didik sehingga peserta didik menjadi pasif dan sulit untuk mengemukakan gagasan dari isi bacaan, karena pembelajaran bahasa Indonesia dalam memahami isi teks suatu bacaan masih banyak didominasi oleh pendidik tanpa melalui partisipasi aktif peserta didik.

Dengan cara tersebut mengakibatkan pemahaman terhadap suatu isi teks bacaan menjadi monoton dan tidak menarik bagi peserta didik. Bahan bacaan yang diberikan pada peserta didik pun hanya berupa tulisan, sehingga abstrak bagi peserta didik. Padahal peserta didik tingkat sekolah dasar masih dalam tahap operasional konkret sehingga membutuhkan gambaran nyata terhadap apa yang dipelajarinya baik itu alat peraga ataupun media.

Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran media yang diperlukan oleh pendidik untuk meningkatkan pemahaman terhadap suatu isi teks bacaan salah satunya media komik. Media komik sebagai alat untuk menyampaikan imajinasi nyata kepada peserta didik. Dalam hal ini media komik membantu peserta didik mendapatkan gambaran visual dari bahan

bacaan yang dibacanya. Selain itu, komik dapat menjadi pilihan sebagai media untuk mengatasi kejenuhan peserta didik ketika membaca bacaan yang disajikan dalam bahasa Indonesia dan membantu peserta didik untuk mempunyai gambaran terhadap cerita yang dibacanya sehingga membuat peserta didik mudah paham dan mengerti terhadap isi bacaan.

Komik dapat menjadi pilihan untuk dijadikan sebagai salah satu media visual komunikatif dalam membaca, karena penggunaan komik dapat memfokuskan perhatian peserta didik dan menghasilkan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Keberadaan komik di sekolah ada namun jarang dijadikan alat yang mempunyai fungsi dalam penyampaian pesan pembelajaran. Menjadikan komik sebagai media pembelajaran merupakan contoh penerapan teknologi pendidikan. Oleh karena itu peneliti tertarik menggunakan komik sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini. Selain media komik peneliti juga mengkolaborasikan dengan menggunakan model bermain peran (*role playing*). Model bermain peran merupakan suatu bentuk strategi pelaksanaan pengajaran yang dapat digunakan oleh guru agar peserta didik dapat lebih terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan pada uraian latar belakang masalah, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul tentang: “Peningkatan apresiasi cerita rakyat melalui media komik dan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas IV SD Al Azhar Syifa Budi Samarinda”.

Untuk mengatasi permasalahan belajar di SD Al Azhar Syifa Budi Samarinda, guru perlu mengubah proses kegiatan belajar. Salah satunya dengan mengganti media dan model pembelajaran. Solusi terhadap permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan media komik dan model pembelajaran *Role Playing*. Penggunaan media komik dan model pembelajaran *Role Playing*, dapat menarik perhatian siswa sekolah dasar yang pada umumnya familiar dan gemar dengan hal tersebut.

Adapun beberapa jurnal yang relevan dengan penelitian ini adalah Gema Suprainov (dalam 2013) dengan judul “Media Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Mata Pelajara Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas III SDN 12 Langkai Tahun 2013/2014”. Menyimpulkan bahwa penggunaan media komik dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas III SD Palangka Raya.

Jurnal Kedua yaitu Wahyu Nunung Budiarti, Haryanto (dalam 2016) dengan judul “Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa dan keterampilan membaca siswa.

Jurnal Ketiga yaitu Zare, P. (2013) dengan judul “Exploring reading strategy use and reading comprehension success among EFL learners dalam bahasa Indonesia “ Menelaah penggunaan strategi membaca dan keberhasilan membaca pemahaman pada pelajar ELF” Menyimpulkan jika seorang guru dapat menggunakan strategi membaca dengan menggunakan metode dan media yang tepat maka hal tersebut dapat meningkatkan keberhasilan siswa dalam memahami suatu bacaan.

Jurnal keempat yaitu Indaryati, I., & Jailani, J. (2015) dengan judul “Pengembangan media komik pembelajaran matematika meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V” Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang ini mendapatkan penilaian dari para ahli dengan kategori “baik”, penilaian guru dan siswa yang menggunakan media komik menyatakan praktis, sehingga media pembelajaran ini layak digunakan. Hasil uji lapangan menunjukkan media komik pembelajaran matematika yang digunakan dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa sebesar 0,65 tergolong dalam kategori sedang menurut skala gain, sedangkan prestasi belajar siswa sebesar 0,73 tergolong dalam kategori tinggi menurut skala gain.

Jurnal kelima yaitu Zulfadhli (2005) dengan judul “ Pengajaran Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa apresiasi dongeng yang dilaksanakan bertujuan untuk mengenalkan kearifan lokal kepada siswa dan dapat lebih memahami serta mengenal budaya pada daerahnya sendiri. Tujuan dari jurnal ini adalah diharapkan studi tentang peningkatan apresiasi cerita rakyat melalui media komik dan model pembelajaran role playing pada siswa kelas IV SD Al Azhar Syifa Budi Samarinda tahun pelajaran 2017/2018 akan membuka jalan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terfokus pada situasi kelas, atau disebut dengan Classroom Action Research.

Wardhani (2008:1.14) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru sehingga, hasil belajar siswa meningkat. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Djamarah (2002: 8) Penelitian Tindakan Kelas merupakan sebuah kegiatan yang dilaksanakan untuk mengamati kejadian-kejadian dalam kelas untuk memperbaiki praktek dalam pembelajaran agar lebih berkualitas dalam proses sehingga hasil belajarpun menjadi lebih baik. Arikunto (2007: 3) menyatakan penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Suhardjono dkk (2007:58) mendefinisikan penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki/ meningkatkan mutu praktik pembelajaran

Berdasarkan beberapa pemahaman mengenai PTK diatas dapat disimpulkan bahwa PTK adalah suatu pengamatan yang menerapkan tindakan didalam kelas dengan menggunakan aturan sesuai dengan metodologi penelitian yang dilakukan dalam beberapa periode atau siklus.PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru atau peneliti untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan yaitu di SD Al Azhar Syifa Budi Samarinda pada tanggal 16 Oktober 2017 sampai 3 November 2017. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 19 orang dengan menerapkan model pembelajaran role playing dan media komik pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan tiga siklus, masing- masing siklus terdiri dari empat kali pertemuan.

Hasil penelitian menunjukan bahwa aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran meningkat di setiap siklusnya, yaitu siklus I dengan persentase 44,3% siklus II 67% dan siklus III 92%. Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan yaitu dengan persentase siklus I 41,6%, siklus II 62,5% dan siklus III 93,7%. Hasil penelitian motivasi siswa juga mengalami peningkatan di setiap siklusnya yaitu dengan persentase ketuntasan siklus I 42,5%, siklus II 62,5% dan siklus III 90%. Keterampilan membaca siswa mengalami peningkatan pada siklus I mencapai 41,6% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 62,5% dan pada siklus III meningkat menjadi 91,6%. Media komik dan model pembelajaran role playing juga dapat meningkatkan apresiasi cerita siswa kelas IV A SD Al Azhar Syifa Budi Samarinda yaitu dari siklus I hanya 36,8% siswa yang tuntas, siklus II meningkat menjadi 68,4% dan siklus III menjadi 84,2% siswa yang tuntas.

PENUTUP

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan dengan model pembelajaran

role playing dengan media komik dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru, aktivitas siswa, motivasi siswa, keterampilan membaca nyaring dan apresiasi cerita siswa meningkat di setiap siklusnya.

Adapun saran pada penelitian ini adalah perlu diadakan pengembangan terhadap media komik cerita anak untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada media komik cerita anak, adanya kerjasama dari pihak sekolah untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru disekolah tersebut dan perlunya sosialisasi penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran role playing dengan menggunakan komik sebagai upaya untuk meningkatkan apresiasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Gema Suprainov, (2013), Media Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan

Membaca Pada Mata Pelajara Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas III SDN 12 Langkai. Literacy: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran:146

Indaryati & Jailani, J. (2015). Pengembangan media komik Pembelajaran matematika meningkatkan aktivitas, motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V. Jurnal Prima Edukasia, 3(1), 84-96. doi:<http://dx.doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4067>

Suhardjono, Arikunto Suharsimi, Supardi. 2007. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.

Suharsimi , Arikunto. 2007. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.

Syaiful Bahri Djamarah. 2002 . Psikologi Belajar. Jakarta : PT. Rineka Cipta

Wahyu Nunung Budiarti dan Haryanto, H (2016) Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. Literacy: jurnal Prima Edukasia 233-242. <http://dx.doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>

Wardhani, IGK,2008, Peneltian Tindakan Kelas. Jakarta: Universitas Terbuka.

Zare, P. 2013. Exploring reading strategy use and reading comprehension success among EFL learners. World Applied Science Journal. 1566. Vol 22(11). 1566-1571. Diambil tanggal 10 Januari 2015 dari [http://www.idosi.org/wasj/wasj.22\(11\)13/7.pdf](http://www.idosi.org/wasj/wasj.22(11)13/7.pdf)

Zulfadhli. 2005. Pengajaran Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar: Sebuah Pengantar. Jurnal Bahasa Sastra dan Seni Vol 6 Nomor 2. Padang: Depdikbud