

PENGEMBANGAN METODE *ROLE PLAYING* BERMEDIA GELAS KARAKTER YANG DIAPLIKASIKAN PADA PEMBELAJARAN SASTRA LAMA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 21 SURABAYA

Intan Cahyarini

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: intancahyarani@mhs.unesa.ac.id

Dosen Pembimbing : Dr. Diding Wahyudin R., M. Hum.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk metode pembelajaran *role playing* terbaru sebagai penyempurna metode *role playing* sebelumnya. Dalam penelitian juga akan dideskripsikan kualitas produk yang dikembangkan dengan menggunakan beberapa aspek penilaian, di antaranya keefektivan, kevalidan, dan kepraktisan. Peneliti menemukan bahwa meski termasuk ke dalam metode pembelajaran inovatif, metode *role playing* masih ditemui beberapa kelemahan, salah satunya adalah terdapat penambahan beban kewajiban terhadap beberapa siswa terpilih dalam kelas. Hal tersebut juga akan memunculkan perspektif "pilih kasih" dari siswa atas perlakuan guru yang membedakan kegiatan yang dilakukan siswa. Berangkat dari masalah tersebut peneliti merumuskan produk pengembangan metode *role playing* berupa penyempurnaan sintaks/langkah pembelajaran. Selain itu pengembangan juga dilakukan pada penambahan media pembelajaran, yaitu media Gelas Karakter. Yang akan menjadi subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini adalah Guru dan Siswa kelas VII D SMP Negeri 21 Surabaya. Penentuan subjek uji coba didasarkan pada materi yang diajarkan, yaitu teks Pantun. Dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, diperoleh bahwa produk metode *role playing* yang dikembangkan tergolong layak untuk digunakan sebagai metode pembelajaran di sekolah, khususnya dalam materi teks Pantun. Kelayakan produk didasarkan pada hasil analisis data yang dilakukan, di antaranya keefektivan, kepraktisan, dan kevalidan produk. Keefektivan produk terhadap ketuntasan pembelajaran mengalami peningkatan lebih dari 30% dan berkategori Sangat Layak dari analisis angket siswa. Kevalidan produk baik dari angket validator, angket guru, maupun angket siswa memiliki nilai pada kategori Baik - Sangat Baik. Sedangkan kepraktisan produk bernilai B dengan klasifikasi Layak dan Dapat Digunakan dengan revisi serta memiliki angka presentase aktivitas guru sebesar 88%.

Kata Kunci: *role playing*, pengembangan, gelas karakter, pantun

ABSTRACT

The purpose of this study is to produce the latest *role playing* learning method products as a complement to previous *role playing* methods. The research will also describe the quality of products developed using several aspects of assessment, including effectiveness, validity, and practicality. Researchers found that although included in the innovative learning methods, the *role playing* method was still found to have several weaknesses, one of which was that there was an additional burden on the obligations of selected students in class. It will also bring up the perspective of "favoritism" of students on the teacher's treatment that distinguishes the activities carried out by students. Departing from these problems the researchers formulated the product development of the *role playing* method in the form of perfecting the syntax / steps of learning. In addition, development is also carried out on the addition of learning media, namely Character Glass media. The teachers and students of class VII D of SMP Negeri 21 Surabaya will be the subject of trials in this research and development. The determination of the test subject is based on the material being taught, namely the Pantun text. From the results of research and development that have been carried out, it was found that the product of the *role playing* method developed was considered appropriate to be used as a learning method in schools, especially in the Pantun text material. Product viability is based on the results of data analysis conducted, including effectiveness, practicality, and validity of the product. The effectiveness of the product towards mastery learning has increased by more than 30% and is categorized as Very Eligible from the analysis of student questionnaires. The validity of the products both from the validator questionnaire, teacher questionnaire, and student questionnaire have values in the Good - Very Good category. While the practicality of a B-valued product with a classification that is Eligible and Can Be Used with revision and has a percentage of teacher activity is 88%.

Keywords: *role playing*, development. character glasses, pantun

PENDAHULUAN

Banyak sekali jenis metode pembelajaran yang dapat menghidupkan suasana dalam kelas, salah satunya adalah metode *role playing*. Sekilas metode pembelajaran tersebut memang menciptakan banyak interaksi di kelas. Namun, jika dilihat dari langkah pengaplikasiannya, keaktifan hanya dilakukan oleh beberapa siswa saja, yaitu pemeran skenario yang telah dibuat. Siswa lainnya hanya menjadi *audience* yang bertugas melihat dan mendengarkan. Memang ada waktu dimana *audience* berpartisipasi untuk menanggapi dan atau mengapresiasi kegiatan peran tersebut, namun hal itu tidak akan mencakup keseluruhan siswa. Jika diamati, permainan peran yang dilakukan oleh siswa terjadi pada tahap orientasi dan penginputan materi. Hal itu secara tidak langsung akan menimbulkan ketimpangan kewajiban siswa dalam pembelajaran. Ketimpangan tersebut pun nantinya akan berpeluang menyebabkan kuantitas pemahaman yang diperoleh tidak seragam antara pemeran dengan *audience*. Selain itu, dengan penambahan skenario tersebut nantinya akan menambah beban tersendiri bagi siswa yang dipilih. Hal tersebut nantinya akan berpeluang memunculkan rasa pilih kasih dari siswa atas apa yang dilakukan guru dalam sistem pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan pengembangan metode pembelajaran *role playing*. Pengembangan tersebut akan dilakukan pada penyempurnaan tahap/sintaks pembelajaran. Kegiatan bermain peran tidak akan dilakukan oleh beberapa siswa, melainkan akan dilakukan oleh seluruh siswa di kelas. Hal tersebut secara tidak langsung akan menciptakan keseragaman, baik yang menyangkut tanggung jawab, kewajiban atau langkah siswa dalam memperoleh materi. Selain untuk menyempurnakan metode pembelajaran itu sendiri, pengembangan ini nantinya juga akan berpengaruh terhadap hasil pembelajaran siswa, karena memang pengaplikasian produk akan diujicobakan terhadap peserta didik. Karenanya dapat dikatakan bahwa kegiatan pengembangan ini bertujuan untuk menyempurnakan metode pembelajaran dan juga meningkatkan kompetensi siswa dalam pembelajaran.

SMP Negeri 21 Surabaya menjadi lokasi penelitian sekaligus subjek pengembangan produk yang akan dituju. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada pemaparan situasi dan kondisi siswa dalam menerima pembelajaran oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu Sulailik Chustin, S.Pd.

Dalam pernyataannya, diketahui bahwa ada beberapa siswa yang kurang antusias dan kurang tanggap dalam menerima materi pelajaran. Satu dari beberapa materi yang disebutkan ialah materi puisi rakyat berjenis pantun. Dari segi penerimaan materi memang cenderung menguasai, namun jika beranjak pada tahap keterampilan, mayoritas siswa malu-malu dan tidak percaya diri. Salah satu kompetensi keterampilan pada materi pantun ialah kegiatan berbalas pantun. Pada kegiatan tersebut, siswa diminta untuk membacakan pantun dan disahuti oleh siswa yang lain sesuai dengan situasi yang ditentukan. Pantun yang disusun pun mayoritas sudah sering terdengar sehingga situasi berbalas pantun yang terjadi cenderung monoton. Dari realita yang terjadi di SMP Negeri 21 Surabaya di atas, dapat dikatakan bahwa ketidaktuntasan siswa dalam pembelajaran, khususnya dalam materi berbalas pantun, sebagian besar dipengaruhi oleh ketidakterampilan tenaga pendidik dalam mengelola kelas.

Berangkat dari masalah tersebut, peneliti akan mengaplikasikan pengembangan metode *role playing* pada materi puisi rakyat berjenis pantun di SMP Negeri 21 Surabaya. Pengembangan tersebut akan dilakukan di beberapa aspek seperti sintaks/langkah pembelajaran, khususnya dalam regulasi kegiatan peran, serta media pembelajaran yang digunakan, yaitu gelas karakter. Gelas karakter ini akan berperan dalam menentukan kelompok dan situasi berbalas pantun yang akan dilakukan oleh siswa dan secara tidak langsung akan memperbanyak dan menambah kreativitas pantun yang dihasilkan. Dari kegiatan tersebut akan dihasilkan sebuah penyempurnaan metode pembelajaran *role playing* dan selanjutnya ditemukan peningkatan kompetensi peserta didik SMP Negeri 21 Surabaya, khususnya dalam materi kegiatan berbalas pantun.

Dari latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana proses pengembangan metode *role playing* bermedia gelas karakter yang diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran sastra lama siswa kelas VII SMP Negeri 21 Surabaya?; (2) Bagaimana keefektifan, kevalidan, dan kepraktisan pengembangan metode *role playing* bermedia gelas karakter yang diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran sastra lama siswa kelas VII SMP Negeri 21 Surabaya?

Pengembangan Metode *Role Playing* Bermedia Gelas Karakter yang Diaplikasikan pada Pembelajaran Sastra Lama Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Surabaya

Jika diartikan secara ringkas, *role playing* berasal dari bahasa Inggris yang berarti bermain peran. Bermain peran yang dimaksud di sini bukan sebuah lakon dalam pementasan drama, melainkan siswa dituntut untuk menggunakan imajinasinya dalam berperan dan mengamati situasi peran yang ditampilkan agar dapat memahami materi pembelajaran dengan situasi yang menyenangkan. Metode *role playing* dirancang untuk mempengaruhi siswa agar menemukan nilai-nilai pribadi dan sosial untuk dapat dijadikan sumber dalam penemuan berikutnya (Rusman, 2014:143).

No	Tahapan	Kegiatan yang Dilakukan
1	Persiapan	Guru merumuskan/menyusun skenario bermain peran Guru menunjuk beberapa siswa untuk memerankan skenario yang telah disusun Siswa diminta untuk mempelajari skenario sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan
2	Orientasi	Guru memberitahukan kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari Siswa yang sudah ditentukan untuk bermain peran diminta untuk mempersiapkan diri, sedangkan siswa lainnya diminta untuk mengamati
3	Bermain peran	Siswa bermain peran sesuai dengan skenario yang dipelajari Siswa lainnya melakukan pengamatan terhadap kegiatan peran
4	Diskusi	Guru meminta siswa untuk mengutarakan hubungan kegiatan peran dengan materi pembelajaran
5	Generalisasi	Guru mengkonklusikan dan menggeneralisasikan hasil diskusi untuk menyetarakan pemahaman siswa
6	Evaluasi	Memberikan evaluasi pembelajaran berupa latihan soal dan tugas lainnya
7	Penutup	Memberikan simpulan atas keseluruhan kegiatan pembelajaran

Kegiatan pengembangan ini didasari pada dua aspek permasalahan, yaitu dalam metode pembelajaran itu sendiri dan kondisi siswa yang dijadikan sebagai subjek uji coba produk. Aspek permasalahan dalam metode *role playing* ialah

ketidakseragaman kewajiban siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga ketimpangan kewajiban siswa. Selain itu, seperti yang telah dikutip dari Djumingin (2011:175-176), metode ini membutuhkan kreativitas yang tinggi dari siswa, sehingga secara tidak langsung akan menambah beban siswa yang ditunjuk. Oleh karenanya dilakukan kegiatan penyempurnaan metode sehingga dapat menanggulangi aspek permasalahan dalam sasaran pengembangan yaitu kurang kreatifnya siswa SMP Negeri 21 Surabaya dalam melakukan kegiatan berbalas pantun.

Penyempurnaan yang dilakukan pertama kali ialah memperbaiki sintaks/langkah metode *role playing*. Peneliti akan tetap menggunakan prinsip metode *role playing*, yaitu terdapat kegiatan peran, namun tidak bersifat pakem, dengan kata lain akan dimodifikasi atau dikembangkan sesuai dengan desain penelitian. Skenario yang digunakan tergolong ringkas dan dipelajari saat pembelajaran berlangsung. Kegiatan bermain peran akan dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pada tahap pembahasan materi dan praktek hasil pembelajaran, dalam kasus ini praktek berbalas pantun.

Pada kegiatan bermain peran pertama, yang menjadi lakon adalah siswa berpasangan dengan membaca teks berbalas pantun yang telah dibuat. Dalam kegiatan ini guru bertindak sebagai narator. Sedangkan pada kegiatan kedua, permainan juga dilakukan oleh siswa dengan kelompok masing-masing, yang ditentukan melalui media pembelajaran gelas karakter. Kegiatan bermain peran pertama terjadi pada tahap orientasi dan input materi. Guru memberikan lima buah skenario kegiatan berbalas pantun kepada siswa. Jumlah tersebut memungkinkan teks pantun dibaca oleh beberapa pasang siswa sehingga akan diperbandingkan dan muncul sebuah perbedaan. Perbedaan tersebut nantinya akan dibahas bersama sehingga dapat ditemukan bagaimana bentuk pantun yang benar serta cara membacanya dan melakukan kegiatan berbalas pantun dengan baik dan benar.

Pada tahap bermain peran kedua, guru menggunakan media pembelajaran gelas karakter dalam menentukan kelompok dan situasi/skenario berbalas pantun. Dalam media tersebut akan digambarkan beberapa tokoh yang harus diperankan oleh siswa. Berbeda dengan kegiatan pertama, bermain peran kedua ini meminta siswa dan kelompoknya agar menyusun sebuah skenario berbalas pantun sesuai tokoh yang diperankan.

Dialog akan disusun dalam bentuk pantun yang saling berkaitan sehingga akan menunjang kegiatan bermain peran yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Media gelas karakter merupakan jenis media pembelajaran yang berupa gelas plastik, dimana di salah satu sisi luar gelas terdapat gambar karakter yang harus diperankan oleh siswa. Dalam pembelajaran yang akan dilakukan, media gelas karakter berperan dalam menentukan kelompok dan situasi/skenario cerita dalam kegiatan berbalas pantun. Berikut ini merupakan gambar/bentuk media pembelajaran gelas karakter.



Materi puisi rakyat (salah satunya adalah pantun), merupakan materi pelajaran bahasa Indonesia yang terdapat di kelas VII. Materi tersebut terletak pada KD Kompetensi 3.9 dan 3.10 serta KD Keterampilan 4.9 dan 4.10. Materi tersebut diadopsi dari Buku Siswa Bahasa Indonesia terbitan Kemdikbud yang disusun oleh Harsiati, dkk. (2017:165-186).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, atau yang biasa disebut dengan penelitian R&D (research and development). Penelitian R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk yang baru, atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan dapat dipertanggungjawabkan (Sujadi, 2003:164). Sugiyono (2012:297) mengatakan bahwa penelitian R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan dibarengi dengan pengujian keefektifannya. Dari dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian R&D adalah upaya untuk memecahkan masalah penelitian dengan menghasilkan sebuah produk atau memperbaiki produk yang sudah ada untuk menjadi lebih baik serta dapat dibuktikan keefektifannya.

Sugiyono (2012:289) mengatakan dalam penelitian R&D setidaknya ada sepuluh tahapan yang harus dilakukan, diantaranya adalah Potensi dan Masalah; Mengumpulkan Informasi; Desain

Produk; Validasi Desain; Perbaikan Desain; Uji Coba Produk; Revisi Produk; Uji Coba Pemakaian; Revisi Produk; dan Pembuatan Secara Massal. Namun kesepuluh tahapan tersebut tidak diwajibkan digunakan semuanya. Langkah-langkah dalam penelitian dapat dibatasi sesuai dengan kondisi rancangan penelitian. Penelitian ini termasuk ke dalam pengembangan kecil karena produk yang dihasilkan tidak sampai pada pemroduksian massal, melainkan untuk menguji keefektifan produk yang dihasilkan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengerucutkan tahapan penelitian menjadi hanya sampai kepada tahap uji coba pemakaian kemudian dilakukan analisis keefektifan, kevalidan, dan kepraktisan produk guna mengetahui kualitas produk yang dihasilkan.

Sugiyono (2012:312) menyebutkan ada dua tahap dalam penelitian R&D, yaitu tahap penelitian I dan penelitian II. Penelitian I mencakup penentuan populasi sampel sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, analisis data, perencanaan desain produk, dan validasi desain. Sedangkan pada tahap II mencakup penentuan model rancangan eksperimen untuk menguji produk, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data instrumen penelitian, teknik analisis data. Berdasarkan pengadaptasian dari kedua tahap di atas, prosedur penelitian ini terbagi menjadi tujuh tahap diantaranya sebagai berikut.

1) Perencanaan Pengembangan

Pada tahap ini peneliti akan menyusun prosedur kegiatan pengembangan yang akan dilakukan di SMP Negeri 21 Surabaya. Dalam penyusunan tersebut, peneliti berkoordinasi dengan pihak sekolah terkait dengan perizinan kegiatan pengembangan, koordinasi teknis pengembangan dengan Guru kelas, serta jadwal uji coba produk yang dilakukan. Selain berkoordinasi, peneliti juga melakukan kegiatan pengumpulan data yang menyangkut tentang kurikulum dan format perangkat pembelajaran yang digunakan oleh sekolah tersebut.

2) Pembuatan Produk

Pembuatan produk dilakukan setelah peneliti melakukan kegiatan perencanaan prosedur pengembangan di SMP Negeri 21 Surabaya. Produk yang dihasilkan ialah Rancangan Perencanaan Pembelajaran (RPP) sebanyak dua buah, yaitu RPP model pembelajaran *role playing* dan RPP model pembelajaran *role playing* hasil pengembangan. RPP model

pembelajaran *role playing* dipakai sebagai acuan untuk menganalisis kualitas produk yang dikembangkan, yaitu RPP model pembelajaran *role playing* hasil pengembangan.

3) Validasi Produk

Setelah produk selesai dibuat, peneliti akan melakukan kegiatan validasi produk kepada beberapa ahli yang berkompeten dalam produk yang dihasilkan. Kegiatan ini akan menghasilkan saran, masukan, serta penilaian atas produk yang akan diujicobakan.

4) Revisi Produk

Tahap perevisian produk dilakukan setelah validasi produk dilakukan. Perbaikan didasarkan pada saran dan masukan dari validator. Karena terdapat lebih dari satu validator, jika ada masukan yang kontradiktif satu sama lain, peneliti akan melakukan koordinasi dengan Dosen Pembimbing. Setelah produk diperbaiki, peneliti akan melakukan tahap uji coba produk di SMP Negeri 21 Surabaya.

5) Uji Coba Produk

Kegiatan Uji Coba Produk terbagi menjadi tiga tahap. Tahap pertama ialah tahap pra-uji coba, dimana Guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan RPP model pembelajaran *role playing* dengan materi teks fabel. Hasil penilaian dalam pembelajaran ini digunakan sebagai acuan penganalisisan kualitas produk yang dikembangkan. Tahap kedua ialah tahap uji coba. Guru melakukan kegiatan pembelajaran berdasarkan RPP hasil pengembangan. Sedangkan pada tahap akhir, dilakukan kegiatan pengisian angket oleh siswa dan guru terkait kegiatan pengembangan yang telah dilakukan.

6) Analisis Produk

Kegiatan akhir yang dilakukan peneliti ialah melakukan penganalisisan produk. Penganalisisan ini mencakup tentang keefektifan, kevalidan, dan kepraktisan produk dalam menanggulangi masalah yang diangkat dalam penelitian. Penganalisisan produk didasarkan pada data hasil penelitian yang dianalisis menggunakan beberapa formula yang telah ditentukan.

Kegiatan uji coba dilakukan setelah kegiatan validasi terlaksana. Kegiatan ini terbagi ke dalam tiga tahap, yaitu tahap pra-uji coba, tahap uji coba,

dan pengisian angket. Tahap pra-uji coba akan dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* secara pakem atau sesuai dengan sintaks/langkah-langkah sebenarnya. Materi yang akan digunakan adalah materi pada KD 3.12/4.12 tentang teks fabel. Materi tersebut merupakan materi yang sedang dipelajari oleh siswa saat kegiatan penelitian pengembangan ini dilakukan di sekolah. Guru mengajar seperti biasanya namun situasi pembelajaran akan berpedoman pada RPP model pembelajaran *role playing* yang disusun oleh peneliti. Setelah tahap pra-uji coba dilaksanakan, kegiatan uji coba produk dilakukan pada pertemuan selanjutnya. RPP hasil pengembangan digunakan Guru dalam mengajar materi teks pantun dengan diamati oleh peneliti. Sama halnya dengan pengajaran pada tahap pra-uji coba, dalam masing-masing tahap tersebut akan diperoleh nilai siswa, baik nilai pengetahuan ataupun praktik. Tahap terakhir ialah pengisian angket oleh guru dan siswa. Angket yang diisi digunakan sebagai acuan dalam penentuan kualitas produk yang dihasilkan.

Yang menjadi subjek uji coba dalam penelitian ini adalah Guru bahasa Indonesia dan siswa kelas VII SMP Negeri 21 Surabaya. Karena terdapat lebih dari satu kelas, peneliti memilih dengan sistem acak dan diperoleh kelas VII D. Guru bahasa Indonesia dalam kelas tersebut bernama Sulailik Chustin, S.Pd., M.Pd. dan di dalam kelas VII D terdapat 35 siswa.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian terbagi ke dalam dua macam, diantaranya:

- a. Data tentang proses pengembangan model pembelajaran *role playing* bermedia gelas karakter dalam materi berbalas pantun;
- b. Data analisis kualitas produk yang meliputi keefektifan, kevalidan, serta kepraktisan produk atas permasalahan yang diangkat dalam penelitian.

Meninjau data yang dikumpulkan di atas, penelitian ini termasuk ke dalam penelitian R&D dengan menggunakan analisis campuran.

Teknik-teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian adalah sebagai berikut.

a. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi berperan dalam mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2006:231). Dalam teknik ini, peneliti

akan berkoordinasi dengan pihak sekolah terkait pendokumentasian tentang kurikulum dan format perangkat pembelajaran yang digunakan SMP Negeri 21 Surabaya.

b. Teknik Wawancara

Teknik wawancara dilakukan sebagai pencari data pendukung dari data hasil teknik dokumentasi. Kegiatan wawancara adalah cara yang digunakan untuk tugas tertentu, mencoba untuk mendapatkan informasi secara lisan melalui tatap muka (Koentjaraningrat dalam gurupendidikan.co.id, diakses pada 1 November 2019). Ditinjau dari segi pelaksanaan, wawancara dibagi ke dalam tiga jenis, yaitu wawancara bebas, terpimpin, dan bebas terpimpin. Dalam penelitian ini teknik wawancara yang digunakan berjenis wawancara bebas.

c. Teknik Angket

Angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket yang digunakan bersifat tertutup yang mana responden hanya akan memilih jawaban yang telah disediakan. Jawaban yang dimaksud di sini merupakan skor di masing-masing pernyataan. Adapun skor tersebut memiliki makna masing-masing seperti yang tertera berikut ini.

Skor 5 : Sangat Setuju/Sangat Benar

Skor 4 : Setuju/Benar

Skor 3 : Cukup Setuju/Cukup Benar

Skor 2 : Kurang Setuju/Kurang Benar

Skor 1 : Tidak Setuju/Tidak Benar

Angket yang digunakan terbagi ke dalam tiga jenis, yaitu angket untuk validator, angket untuk guru, dan angket untuk siswa. Ketiga angket tersebut sama-sama bertujuan sebagai acuan untuk penilaian atas produk yang dihasilkan dan memiliki aspek penilaian masing-masing. Aspek penilaian dalam angket validator meliputi aspek perangkat pembelajaran, aspek pembelajaran, dan aspek penyempurnaan. Aspek dalam angket guru berisi tentang aspek perangkat pembelajaran dan aspek pembelajaran. Sedangkan untuk siswa berisi tentang aspek pembelajaran.

Pada jenis data pertama, instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa alat bantu seperti alat tulis, kamera, dan perekam suara (dalam ponsel). Untuk mengumpulkan data jenis

kedua, digunakan tiga buah angket yaitu angket validator, angket guru, dan angket siswa. Ketiga angket tersebut memiliki kriteria/aspek penilaian masing-masing.

Penganalisisan data dilakukan untuk membuktikan apakah produk yang dihasilkan berkualitas dan dapat mencapai tujuan penelitian atau tidak. Adapun data yang diteliti berasal dari tiga angket yang telah diisi oleh beberapa responden, diantaranya validator, guru, dan siswa serta nilai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, aspek penilaian terbagi menjadi tiga, yaitu keefektifan, kevalidan, dan kepraktisan produk yang dijelaskan sebagai berikut.

Izmi (2013:3) mengatakan dalam menganalisis keefektifan produk dalam angket siswa dilakukan dengan cara menentukan frekuensi jawaban siswa apakah bernilai positif atau negatif di setiap pertanyaan. Metode yang dikembangkan terbilang efektif jika respon siswa dalam angket bersifat positif. Tahapan analisis keefektifan yang dilakukan dalam penelitian (diadaptasi dari Izmi, 2013:3-4) antara lain sebagai berikut.

- 1) Menghitung jumlah responden melalui pilihan skor di setiap pernyataan
- 2) Mencari nilai respon siswa (NRS) dengan mengalikan jumlah responden dengan skor pernyataan yang dipilih

$$NRS = \sum R \times Skor \text{ Pilihan Jawaban}$$

NRS : Nilai Respon Siswa

R : jumlah responden yang memilih jawaban

- 3) Menentukan kriteria presentase nilai respon siswa tiap butir pernyataan

$$\%NRS = \frac{Skor \text{ diperoleh}}{Skor \text{ maksimal}} \times 100\%$$

0% ≤ NRS < 20% : Sangat Lemah

20% ≤ NRS < 40% : Lemah

40% ≤ NRS < 60% : Cukup

60% ≤ NRS < 80% : Kuat

80% ≤ NRS ≤ 100% : Sangat Kuat

- 4) Penentuan kategori hasil analisis produk dengan ketentuan:

Bernilai **positif** jika ≥ 50% dari seluruh butir pernyataan adalah sangat kuat atau kuat

Bernilai **negatif** jika < 50% dari seluruh butir pernyataan adalah sangat lemah atau lemah

Nilai siswa yang digunakan adalah nilai yang didapatkan saat/setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya bahwa pengembangan metode *role playing* yang dilakukan peneliti merupakan usaha untuk menyempurnakan metode *role playing* yang

sudah ada. Karenanya pembelajaran dilakukan sebanyak dua kali, yang pertama dengan menggunakan metode *role playing* secara pakem sedangkan pembelajaran selanjutnya menggunakan produk yang telah dihasilkan. Karenanya nilai yang didapatkan tidak hanya satu, melainkan ada dua. Penentuan nilai yang didapatkan masing-masing siswa dilakukan dengan menggunakan rumus *percentages correction* sebagai berikut.

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

S : Nilai yang dicari R : jumlah skor diperoleh

N : Skor maksimal

Kemudian untuk menghitung perbandingan ketuntasan belajar siswa antara kegiatan pra-uji coba

$$\text{Presentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa Seluruhnya}} \times 100$$

Penentuan ketuntasan nilai tiap siswa didasarkan pada ketuntasan belajar minimal (KBM) yang digunakan sekolah, yaitu 75. Namun guru biasanya mematok nilai siswa paling sedikit memiliki selisih 5 poin dari KBM untuk dikatakan tuntas dalam kegiatan pembelajaran. Karenanya patokan nilai siswa siswa dikatakan tuntas adalah di angka minimal 80.

Analisis kevalidan produk mencakup keseluruhan data yang diperoleh seluruh responden dalam angket. Haryono (2015:58) mengatakan bahwa dalam penganalisisan validitas produk harus memperhatikan data dari keseluruhan responden. Produk dikatakan layak digunakan jika di setiap aspek dalam keseluruhan angket bernilai minimal Cukup. Untuk menentukan penilaian kevalidan produk di setiap aspek dilakukan tahapan sebagai berikut.

- 1) Mengubah skor tiap aspek dalam angket menjadi data interval. Angket yang digunakan dalam penelitian berjumlah tiga buah dengan masing-masing diisi oleh validator, guru, dan siswa. Angket validator terdiri atas tiga aspek penilaian yang berisi 18 pernyataan, angket guru terdapat dua aspek penilaian yang berisi 13 pernyataan, dan angket siswa satu aspek penilaian dengan 7 pertanyaan. Data interval yang dimaksud adalah data hasil pengukuran/penjumlahan skor yang diberikan responden di setiap aspek penilaian.
- 2) Menghitung skor rata-rata dari setiap aspek yang dinilai

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

\bar{x} : skor rata-rata
N : *number of case*

$\sum x$: skor yang diperoleh

- 3) Mengkonversi data kuantitatif (rata-rata skor) menjadi data kualitatif. Pengkonversian data dilakukan dengan acuan rumus kualitatif skala lima. Analisis ini dilakukan melalui angket. Pernyataan kuisioner terdapat dalam angket dengan skala/klasifikasi tersendiri. Skala ini bisa disebut sebagai simpulan/putusan validator setelah melakukan validasi/memberikan skor di setiap aspek dalam angket. Skala yang tercantum dalam angket antara lain:
A : Sangat layak (dapat digunakan tanpa revisi)
B : Layak (dapat digunakan dengan revisi)
C : Cukup Layak (dapat digunakan dengan revisi)
D : Tidak Layak (tidak dapat digunakan)
E : Sangat Tidak Layak (tidak boleh digunakan)
Karena jumlah validator lebih dari satu, maka data yang diperoleh akan diubah menjadi data interval (nilai A = 5; nilai B = 4; nilai C = 3; nilai D = 2; nilai E = 1) yang kemudian akan dihitung dengan menggunakan rumus rata-rata sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

\bar{x} : skor rata-rata $\sum x$: skor yang diperoleh

N : jumlah validator

Analisis kepraktisan produk menurut guru juga didapatkan dari kegiatan pengisian angket. Rumus untuk menghitung kepraktisan menurut guru adalah:

$$Pg = \frac{Q}{R} \times 100\%$$

Pg: presentase aktivitas; Q: jumlah skor diperoleh; R: jumlah skor seluruhnya

Produk yang dihasilkan akan dinilai praktis jika tingkat pencapaian guru mengelola pembelajaran mncapai kategori baik, yaitu lebih dari 80% (Sunardi, dkk., 2014:7).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berusaha menghasilkan sebuah produk yang merupakan penyempurnaan dari produk yang sudah ada, yaitu metode pembelajaran *role playing*. Kegiatan pengembangan/penyempurnaan tersebut dilakukan atas dasar masih dijumpainya beberapa hal yang menjadi kekurangan dari model pembelajaran *role playing*, diantaranya ialah

ketidaksetaraan kewajiban peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan bertambahnya beban tugas yang harus didapatkan oleh beberapa siswa yang ditunjuk sebagai pelakon dalam skenario pembelajaran *role playing*. Selain dilakukan pada beberapa sintaks/langkah pembelajaran, kegiatan penyempurnaan juga dilakukan dengan menambahkan media pembelajaran, yaitu Gelas Karakter.

Produk yang dihasilkan di sini adalah Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berisi tentang kompetensi siswa, materi pembelajaran, sintaks/langkah pembelajaran, serta sistem penilaian. Penyusunan RPP ini akan disesuaikan dengan kurikulum dan format yang digunakan oleh SMP Negeri 21 Surabaya, yaitu K13 abad 21. Berdasarkan data yang telah ditemukan peneliti sebelumnya, metode pembelajaran *role playing* ini belum pernah dilakukan oleh Ibu Sulailik Chustin, selaku guru kelas VII D SMPN 21 Surabaya, kelas yang nantinya akan menjadi tempat uji coba. Berdasarkan hal tersebut, RPP yang akan disusun sebanyak dua buah, yaitu RPP metode *role playing* dan RPP metode *role playing* hasil pengembangan. RPP metode *role playing* disusun oleh Peneliti dengan berkoordinasi dengan guru perihal materi yang diajarkan, sedangkan RPP metode *role playing* hasil pengembangan akan disusun peneliti secara mandiri. Materi yang digunakan untuk RPP pertama adalah materi pada KD 3.11/4.11 dan 3.12/4.12 tentang Cerita Fabel, sedangkan untuk RPP kedua (produk hasil pengembangan) materinya sesuai dengan permasalahan yang diangkat, yaitu tentang Sastra Lama; Pantun.

Sebagai acuan dalam keberhasilan yang meliputi keefektifan, kevalidan, dan kepraktisan produk, RPP pertama akan menggunakan sintaks metode pembelajaran *role playing* secara pakem. Pelaksanaan RPP ini akan dilakukan di pertemuan pertama, kemudian dilanjut dengan kegiatan uji coba produk di pertemuan selanjutnya. Berikut ini merupakan RPP metode *role playing* dan RPP metode *role playing* hasil pengembangan disertai dengan instrumen lainnya sebelum dilakukannya tahap validasi oleh para ahli

1) RPP Metode *Role Playing* (pra-uji coba)

Sintaks Pembelajaran

A. Persiapan

1. Guru menyiapkan skenario bermain peran yang menyinggung tentang materi pembelajaran fabel

2. Guru menunjuk perwakilan siswa untuk mempelajari dan menampilkan skenario yang telah dibuat
3. Guru memberikan skenario dan meminta siswa untuk mempelajari di luar jam sekolah

B. Pendahuluan

1. Guru menyampaikan salam dan menanyakan kabar siswa
2. Salah satu peserta didik diminta **memimpin doa**, dilanjutkan presensi/mengecek kehadiran peserta didik
3. Menyanyikan **lagu Indonesia Raya** dan lagu Nasional
4. Membicarakan kesepakatan kelas untuk membangun komitmen (**kerjasama, kekeluargaan, dan disiplin**) selama kegiatan pembelajaran.
5. Mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan berupa apersepsi dan motivasi, meminta peserta didik secara acak **mengungkapkan** apa yang diketahui tentang pantun
6. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan **manfaatnya dalam kehidupan** sehari-hari, sekaligus mengaitkan **nilai kerjasama & kekeluargaan** dalam bermasyarakat.
7. Guru menyampaikan langkah pembelajaran dan teknik penilaian, dengan mengaitkan **nilai kedisiplinan** dalam meraih prestasi.

C. Inti

1. Guru membagi siswa menjadi kelompok beranggotakan 5 orang/menyesuaikan jumlah siswa dalam kelas
2. Guru membagikan skenario yang telah disusun kepada masing-masing kelompok
3. Guru meminta perwakilan siswa yang telah ditunjuk untuk memerankan skenario yang telah disiapkan
4. Guru meminta siswa yang lain untuk mengamati skenario dan menyimak dengan seksama kegiatan peran yang dilakukan di depan kelas
5. Guru meminta siswa untuk **memberikan apresiasi** kepada pemeran skenario di depan kelas

6. Guru meminta siswa bersama kelompoknya **berdiskusi** tentang isi cerita dalam kegiatan peran dan **menghubungkan** dengan materi yang akan dipelajari
 7. Guru mempersilakan siswa perwakilan kelompok untuk **mengutarakan** hasil diskusi
 8. Kelompok lain diminta untuk **menilai** dan atau menambahkan argumen/jawaban yang telah diutarakan
 9. Guru bersama siswa **merumuskan simpulan** dari materi yang telah didiskusikan
 10. Guru bersama siswa **mempelajari** materi tentang definisi, karakteristik, struktur, serta unsur kebahasaan dalam fabel
 11. Guru membagikan lembar kerja siswa kepada masing-masing kelompok
 12. Guru meminta siswa **berdiskusi** untuk menyelesaikan lembar kerja tersebut bersama dengan kelompoknya
 13. Guru meminta siswa secara **tertib** dan **antre** mengumpulkan lembar kerja siswa ke depan kelas
 14. Guru meminta siswa secara **tertib** memposisikan duduk ke tempat semula
 15. Guru meminta siswa bersama kelompoknya untuk **menyusun** teks fable
 16. Secara bergiliran, siswa dan bersama kelompoknya **memerankan** teks cerita fabel yang dibuat di depan kelas
- D. Penutup
1. Guru membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
 2. Peserta didik dimotivasi untuk **berani** melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran dengan **menjelaskan kembali secara singkat** tentang materi yang dipelajari
3. Guru menutup sesi pembelajaran dengan **berdoa** bersama
- 2) RPP Metode *Role Playing* Hasil Pengembangan (Produk)
- Sintaks Pembelajaran
- A. Persiapan
- Guru menyiapkan naskah berbalas pantun sebanyak lima jenis dan digandakan sebanyak siswa yang berpasangan dalam kelas
- B. Pendahuluan
1. Guru menanyakan kabar siswa
 2. Salah satu peserta didik diminta **memimpin doa**, dilanjutkan presensi/mengecek kehadiran peserta didik
 3. Menyanyikan **lagu Indonesia Raya** dan lagu Nasional
 4. Membicarakan kesepakatan kelas untuk membangun komitmen (**kerjasama, kekeluargaan, dan disiplin**) selama kegiatan pembelajaran.
 5. Mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan berupa apersepsi dan motivasi, meminta peserta didik secara acak **mengungkapkan** apa yang diketahui tentang pantun
 6. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan **manfaatnya dalam kehidupan** sehari-hari, sekaligus mengaitkan **nilai kerjasama & kekeluargaan** dalam bermasyarakat.
 7. Guru menyampaikan langkah pembelajaran dan teknik penilaian, dengan mengaitkan **nilai kedisiplinan** dalam meraih prestasi
- C. Inti
1. Guru meminta siswa untuk berpasangan dengan teman sebangku
 2. Guru memberikan skenario peran kepada siswa dan memintanya untuk **mempelajari** selama lima menit
 3. Guru mempersilakan tiap pasangan untuk memerankan skenario di depan kelas
 4. Guru meminta siswa yang lain untuk **mengapresiasi, menanggapi**, serta **menilai** tampilan siswa di depan kelas

5. Guru mempersilakan pasangan lain dengan naskah yang sama untuk bermain peran di depan kelas dengan tidak mengulangi kekurangan/kesalahan yang dilakukan pasangan sebelumnya
 6. Guru meminta siswa yang lain untuk mengapresiasi, menanggapi, serta menilai tampilan siswa di depan kelas
 7. Kegiatan 5-6 diulang hingga tampil seluruhnya
 8. Guru bersama siswa **mempelajari** materi tentang pantun dengan menyinggung kegiatan peran yang telah dilakukan
 9. Guru memberikan Lembar Kerja Siswa
 10. Siswa diminta untuk **berdiskusi** dan menyelesaikan persoalan dalam Lembar Kerja Siswa bersama pasangannya
 11. Siswa secara **tertib** dan antre mengumpulkan Lembar Kerja Siswa yang telah dikerjakan
 12. Guru melakukan kegiatan berbalas pantun dengan media Gelas Karakter, yang regulasinya seperti berikut.
 13. Guru memberikan Gelas Karakter kepada siswa
 - a. Siswa diminta untuk memutar gelas untuk menentukan tokoh yang diperankan
 - b. Siswa diminta untuk berpasangan dengan tokoh lainnya dengan ketentuan: Pilot – Masinis, Koki – Pedagang; Pesepakbola – Pebasket, dan Nelayan – PKL
 - c. Siswa diminta untuk **menuliskan** skenario berbalas pantun dengan pasangan masing-masing
 - d. Siswa bersama pasangan **melakukan** kegiatan berbalas pantun di depan kelas
- D. Penutup
1. Guru membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
 2. Peserta didik dimotivasi untuk **berani** melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran dengan **menjelaskan kembali secara singkat** tentang materi yang dipelajari
 3. Guru menutup sesi pembelajaran dengan **berdoa** bersama
- Kegiatan validasi oleh para ahli dilakukan setelah produk telah selesai dibuat. Pada tahap ini peneliti menunjukkan produk dan beberapa instrumen lainnya yang kemudian akan memunculkan perbaikan produk sebelum dilakukannya tahap uji coba produk. Instrumen yang digunakan pada tahap ini adalah Surat Keterangan Validasi dengan isian persetujuan untuk melakukan uji coba dan saran/masukan perbaikan produk dan Angket Validator guna keperluan analisis kualitas. Berikut ini merupakan hasil saran/masukan yang didapatkan dari validator.
1. Drs. Martadi, M.Sn.
 - a. Sintaks model *role playing* (11) langkah yang dikemukakan Mulyadi perlu lebih dielaborasi dan dituangkan dalam langkah-langkah pembelajaran - kegiatan inti
 - b. Secara umum dari aspek sistematika, komponen RPP, dan kelengkapan RPP sudah bagus
 - c. Harus diperjelas antara model pembelajaran *role playing* atau metode pembelajaran *role playing*
 2. Dr. Anas Ahmadi, S.Pd., M.Pd.
 - a. Fungsi bahasa : mohon ejaan diperhatikan
 - b. Segi metode : *role playing* dikuatkan dengan rujukan yang mutakhir
 - c. Segi gelas karakter : mohon lebih diperhalus hasilnya
 3. Sukemi, S.Pd., M.Pd.
 - a. Skema pengajaran sudah bagus dan menarik
 - b. *Role playing* itu metode atau model? Coba teliti lagi
 - c. Tolong tambahkan keterangan langkah pembelajaran *role playing* di dalam RPP
- Penilaian validator atas produk didapatkan melalui teknik angket. Dalam angket terdapat tiga jenis aspek penilaian yang masing-masing memiliki indikator yang berbeda dan satu pernyataan kepraktisan produk. Untuk aspek penilaian,

Pengembangan Metode *Role Playing* Bermedia Gelas Karakter yang Diaplikasikan pada Pembelajaran Sastra Lama Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Surabaya

validator hanya perlu memberikan tanda centang pada kolom skor yang tersedia, yaitu: Skor 5 untuk Sangat Setuju/Sangat Benar; Skor 4 untuk Setuju / Benar; Skor 3 untuk Cukup Setuju / Cukup Benar; Skor 2 untuk Kurang Setuju / Kurang Benar; dan Skor 1 untuk Tidak Setuju / Tidak Benar. Berikut ini merupakan penilaian validator yang diadaptasi dari angket yang telah diberikan.

Aspek	Indikator Penilaian	Nilai Validator		
		M T	A A	S M
Perangkat Pembelajaran	Kesesuaian dengan kurikulum 2013 abad 21	4	4	5
	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi yang diajarkan	4	4	5
	Kejelasan sintaks/langkah-langkah pembelajaran	4	4	4
	Kesesuaian soal latihan/tes dengan materi dan tujuan pembelajaran	4	4	5
	Prosedur penilaian yang tepat	4	4	5
Pembelajaran	Situasi pembelajaran tidak membosankan	4	5	4
	Menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran	4	4	5
	Meningkatkan motivasi belajar siswa	4	4	4
	Mempermudah siswa memahami materi pembelajaran	4	4	4
	Meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berunjuk diri di depan umum	3	4	4
	Mempermudah siswa mencapai tujuan pembelajaran	4	5	4
	Meningkatkan kreativitas siswa	4	4	4
	Siswa lebih aktif berbicara/berpendapat/bertanya	4	4	4
Penyempurna	Sintaks/langkah-langkah pembelajaran	4	4	5

an	mengalami perubahan			
	Sintaks/langkah-langkah pembelajaran mudah dipahami dan diaplikasikan	4	4	4
	Kesetaraan tanggung jawab dan kewajiban siswa dalam kegiatan pembelajaran	4	4	4
	Kegiatan peran tidak membebani siswa	4	4	4
	Memperbanyak peluang pencapaian tujuan pembelajaran	4	4	4
TOTAL		71	74	78

Kegiatan revisi produk dilakukan dengan memperhatikan saran/masukan yang telah didapatkan dari validator. Seperti yang tertera pada subbab 4.1.2, ada empat hal yang harus diperbaiki, diantaranya tentang pemakaian bahasa, literatur tentang *role playing*, substansi RPP, dan kondisi media pembelajaran

Kegiatan uji coba produk dilaksanakan pada tanggal 24 – 25 Februari 2020. Dalam kegiatan uji coba produk, RPP yang telah disusun akan dipakai sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran di kelas VII D SMP Negeri 21 Surabaya. Pengajaran akan dilakukan oleh Ibu Sulailik Chustin, selaku guru bahasa Indonesia di kelas tersebut dengan diamati oleh peneliti. Kegiatan pembelajaran akan dilakukan sebanyak dua kali, dimana pertemuan pertama menggunakan RPP model *role playing* (pra-uji coba) dan disusul dengan RPP model *role playing* hasil pengembangan (uji coba). Setelah kegiatan pembelajaran selesai dilakukan, peneliti akan memberikan angket kepada guru dan siswa tentang respons atas kegiatan pengembangan yang telah dilakukan.

Kegiatan Pra-uji Coba dilakukan pada tanggal 24 Februari 2020. Guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan RPP metode *role playing* secara pakem dan menggunakan materi Cerita Fabel. Nilai yang didapatkan antara lain sebagai berikut. Pada tahap pra-uji coba nilai pengetahuan siswa yang mendapat skor 68 sebanyak 5 siswa, 74 sebanyak 10 siswa, 76 sebanyak 5 siswa, 80 sebanyak 5 siswa, 82 sebanyak 5 siswa, 84 sebanyak 5 siswa, 92 sebanyak 0 siswa. Lalu pada nilai keterampilan tahap pra uji-coba siswa yang

mendapat skor 70 sebanyak 5 siswa, 75 sebanyak 10 siswa, 80 sebanyak 20 siswa.

Kegiatan Uji Coba dilakukan keesokan harinya, yaitu pada tanggal 25 Februari 2020. Dalam pembelajaran ini digunakan produk RPP metode *role playing* hasil pengembangan dan dilengkapi dengan media pembelajaran Gelas Karakter. Materi yang diajarkan selaras dengan masalah dalam penelitian, yaitu materi sastra lama; pantun. Dari kegiatan tersebut juga diperoleh data penilaian siswa, berupa nilai pengetahuan dan praktik. Kemudian pada tahap uji coba nilai pengetahuan siswa hanya pada skor 76 sebanyak 4 siswa, 84 sebanyak 17 siswa, dan 92 sebanyak 14 siswa. Nilai keterampilan siswa pada skor 75 sebanyak 5 siswa, 80 sebanyak 17 siswa, 85 sebanyak 5 siswa, 90 sebanyak 4 siswa, dan 95 sebanyak 4 siswa.

Pengisian angket merupakan kegiatan penutup dari uji coba produk pengembangan metode *role playing* di SMP Negeri 21 Surabaya. Responden yang mengisi angket adalah Guru pengajar dan sepuluh perwakilan kelas VII D SMP Negeri 21 Surabaya. Pengisian dilakukan pada hari yang sama saat kegiatan Uji Coba. Angket Guru memiliki dua aspek penilaian, yaitu aspek perangkat pembelajaran dan aspek pembelajaran yang masing-masing memiliki indikator masing-masing. Sedangkan angket yang harus diisi siswa adalah angket respons terkait kegiatan uji coba yang dilakukan.

PEMBAHASAN

Kegiatan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini hanya dilakukan sampai kepada tahap pengujian kualitas produk, tidak sampai pada pemroduksian massal. Hal ini disebabkan karena lingkungan pengembangan yang terbatas pada satu kegiatan pembelajaran, yaitu pada kelas VII D SMP Negeri 21 Surabaya. Pengujian kualitas produk yang dihasilkan diklasifikasikan ke dalam tiga hal, yaitu keefektifan, kevalidan, dan kepraktisan. Ketiga hal tersebut menjadi penentu apakah produk yang dihasilkan dapat menanggulangi masalah atau memperbaiki kekurangan yang diangkat dalam latar belakang masalah.

Proses pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti tergolong cukup lancar. Produk yang dihasilkan tergolong layak, dengan dilandaskan pada penilaian atau saran yang diberikan oleh para validator. Pada kegiatan validasi, para validator

memberikan saran untuk lebih detail dalam menunjukkan sintaks dalam pembelajaran. Selain itu juga diperoleh masukan perihal media pembelajaran untuk lebih diperhalus dalam pemakaian. Validator mengklaim bahwa media Gelas Karakter masih ditemui beberapa hambatan, di antaranya adalah gelas sukar untuk diputar. Setelah diperoleh hasil validasi dan melakukan perevisian produk, peneliti melakukan kegiatan uji coba. Kegiatan uji coba terbagi ke dalam tiga tahapan, yaitu kegiatan pra uji coba, kegiatan uji coba, dan pengisian angket. Ketiga kegiatan tersebut terlaksana sesuai jadwal yang direncanakan sebelumnya, yaitu pada tanggal 24 dan 25 Februari 2020.

Penganalisisan keefektifan produk dilakukan dengan dua cara, yang pertama adalah dengan menggunakan angket siswa dan yang kedua adalah dengan menggunakan nilai siswa. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, diketahui bahwa semua butir pernyataan dalam angket yang diisi oleh siswa menunjukkan kategori sangat kuat. Hal itu menghasilkan bahwa hasil presentase analisis kategori pernyataan $\geq 50\%$ sehingga dapat disimpulkan keefektifan produk yang dihasilkan/dikembangkan bernilai **positif**.

Analisis keefektifan produk menggunakan nilai siswa dilakukan dengan menggunakan perbandingan nilai siswa yang didapatkan saat pra-uji coba dengan nilai siswa saat uji coba produk. Nilai masing-masing siswa diperoleh dari rumus *percentages correction*. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, peneliti mematok ketuntasan siswa pada angka minimal 80. Dari kegiatan pra-uji coba, diperoleh banyak siswa yang berhasil mencapai ketuntasan minimal adalah 15 siswa pada aspek pengetahuan dan 20 siswa pada aspek keterampilan. Sedangkan setelah dilakukan uji coba produk, diperoleh ketuntasan nilai siswa sebanyak 31 pada aspek pengetahuan dan 30 siswa pada aspek keterampilan. Dari data tersebut dapat dihitung presentase ketuntasan (PK). PK pengetahuan 1 sebesar 43%, pengetahuan 2 sebesar 90%, keterampilan 1 sebesar 57%, keterampilan 2 sebesar 86%. Berdasarkan dari hasil tersebut, dapat disimpulkan produk hasil pengembangan metode *role playing* sangat efektif dalam meningkatkan presentase ketuntasan siswa, dimana dalam aspek pengetahuan terjadi peningkatan lebih dari separuh presentase awal, yaitu dari 43% menjadi 89%. Peningkatan juga terjadi pada aspek praktik atau keterampilan yaitu berselisih sebesar 29%.

Analisis kevalidan produk menggunakan seluruh angket yang digunakan dalam penelitian. Tahap pertama ialah menentukan skor di setiap aspek penilaian. Skor diperoleh dari data interval di masing-masing pernyataan yaitu skor 5, 4, 3, 2, dan 1. Hasil analisis kevalidan produk menunjukkan bahwa pengembangan metode *role playing* yang diaplikasikan pada pembelajaran pantun di kelas VII D SMP Negeri Surabaya tergolong valid karena memiliki skor penilaian pada rentan baik dan sangat baik.

Penganalisisan kepraktisan produk yang dihasilkan dilakukan dengan angket yang diisi oleh validator dan angket guru. Dalam kriteria kepraktisan produk penelitian, peneliti menggunakan nilai minimal B pada angket validator dan bernilai baik (presentase lebih dari 80%) pada hasil pencapaian pengelolaan pengajaran guru. Dari hasil perhitungan diperoleh presentase aktivitas guru sebesar 88%. Angka tersebut telah melampaui batas minimal kriteria baik, yaitu 80%, sehingga dapat diperoleh kepraktisan dari pengembangan metode pembelajaran sudah baik untuk digunakan.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis terhadap hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh bahwa kualitas hasil produk pengembangan metode *role playing* yang diaplikasikan pada pembelajaran sastra lama siswa kelas VII SMP Negeri 21 Surabaya sebagai berikut.

- a. Proses pengembangan produk dilaksanakan sesuai jadwal dan berjalan cukup lancar. Setiap tahap yang dilakukan menghasilkan beberapa perbaikan dan revisi sebagai upaya dalam memaksimalkan produk untuk diujicobakan.
- b. Diperoleh beberapa penilaian dari hasil produk yang dihasilkan, di antaranya adalah: (1) Keefektifan produk bernilai positif, di mana seluruh pernyataan memiliki kategori Sangat Kuat serta terdapat peningkatan presentase ketuntasan belajar siswa yaitu dari 43% menjadi 89% pada aspek pengetahuan dan dari 57% menjadi 86% pada aspek keterampilan/praktik; (2) Kevalidan produk menunjukkan rata-rata klasifikasi di angka $\geq 4,1$, diantaranya secara berturut-turut angket validator bernilai Sangat Baik pada aspek perangkat pembelajaran dan bernilai Baik pada aspek pembelajaran dan penyempurnaan; angket guru bernilai Sangat Baik di aspek perangkat pembelajaran dan pembelajaran;

serta angket siswa bernilai Sangat Baik di aspek pembelajaran; dan (3) Kepraktisan produk yang dihasilkan terdapat pada nilai B, yaitu berkategori layak dan dapat digunakan dengan revisi, serta memiliki nilai presentase aktivitas guru sebesar 88%

SARAN

Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, penelitian ini memiliki lingkup masalah dan kajian yang terbatas, yaitu pada kelas VII D SMP Negeri 21 Surabaya. Saran yang diberikan peneliti untuk peneliti selanjutnya ialah agar memperluas masalah dan sasaran produk yang dikembangkan. Hal ini bertujuan agar produk dapat digunakan tidak hanya pada satu populasi pembelajar bahasa Indonesia saja, melainkan dapat juga dipakai secara universal. Selain itu, seperti yang telah dikemukakan oleh para ahli pendidikan, kelemahan mendasar pada metode *role playing* adalah penggunaan durasi yang cukup lama. Jika jam pelajaran yang tersedia cukup singkat, metode *role playing* tidak akan tuntas dilaksanakan. Aspek waktu yang tergolong lama ini dapat dijadikan bahan pengembangan metode *role playing* untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djumingin, Sulastriningsih. 2011. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar: Penerbit UNM.
- Hapsari, Laela Dwi. 2016. Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing dengan Strategi Point-Counter-Point untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa (Studi Kasus pada Kelas X IIS 2 SMA Negeri 1 Ungaran Mata Pelajaran Sosiologi Tahun 2015/2016). *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Harsiati, Titik dkk. 2017. *Buku Guru Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.

- Harsiati, Titik dkk. 2017. *Buku Siswa Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Haryono, Nugraheni Dinasari. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta. *Jurnal*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Irda, Agnes. 2019. Rumpun Model Pembelajaran Personal dan Sosial. *Jurnal*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Isjoni. 2013. *Cooperative Learning: Mengembangkan Kemampuan Belajar Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Izmi, Handayani., dkk. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer pada Materi Diagram Venn untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Kurniawan, Aris. 2019. *Guru Pendidikan: Pengertian Wawancara*. (Online), (<http://gurupendidikan.co.id/pengertian-wawancara/>, diakses pada 1 November 2019).
- Mulyadi. 2011. *Pedagogik Khusus Model Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar/MI*. Surakarta: Penerbit FKIP-UMS.
- Ngalim, Purwanto. 2006. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja.
- Prasetyo, Iis. 2012. *Teknik Analisis Data dalam Research and Development*, (Online), (<http://staffnew.uny.ac.id>, diakses pada 16 November 2019).
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Santoso, Diana. 2013. Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas VIII. *Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujadi. 2003. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sunardi, dkk. 2014. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Metode Improve Berbasis Pemecahan Masalah Model Polya Sub Pokok Bahasan Lingkaran Kelas VIII SMP Semester Genap Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal*. Jember: Universitas Negeri Jember.
- Wahyu, Adi., dkk. 2015. Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Menggunakan Software Exe Sebagai Sarana Belajar Mandiri. *Jurnal*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.