

Keefektifan Metode *Role Play* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Budi Pekerti Berbahasa Mandarin

Lusiani Giarto¹, Budi Hermawan²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Universitas Widya Kartika, Surabaya, Indonesia

Email: ¹lusianigiarto@gmail.com, ²budi_bh1@yahoo.co.id

Abstrak

Pembelajaran Budi Pekerti mempunyai tujuan mengajarkan pengetahuan etika atau moral kepada siswa. Menurut pembelajaran Budi Pekerti tema “Bab 12 Memberi nasihat dan Bab 13 Kepedulian dengan teman” yang diajarkan saat penelitian, maka penelitian ini mengambil judul “Keefektifan Metode *Role Play* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Budi Pekerti Berbahasa Mandarin.” Pengukuran data menggunakan metode kuantitatif. Pembelajaran Budi Pekerti menggunakan metode *role play* berbahasa Mandarin ini bertujuan siswa memahami tema pembelajaran sambil melatih siswa berbicara bahasa Mandarin di depan kelas. Pengumpulan data yang diambil sebagai bahan pengukuran adalah hasil kuis yang telah dikerjakan oleh siswa. Hasil kuis menunjukkan, banyak siswa belum melampaui batas kompetensi. Dengan kata lain, metode *role play* pada penelitian ini masih belum memenuhi target keberhasilan. Faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan atau belum berhasilnya penelitian metode *role play* adalah waktu latihan yang kurang mencukupi, sehingga siswa belum cukup memahami dan fasih melakukan percakapan dalam bahasa Mandarin pada dialog *role play*. Hal yang dilakukan siswa masih pada tahap membaca, gerak tubuh belum menunjukkan praktik sesuai tema.

Kata Kunci: *Role Play*, Pembelajaran Budi Pekerti, Kuantitatif

Abstract

Characteristics learning has the goal of imparting ethical or morals. According to the Ethics Learning theme "Chapter 12 Giving advice and Chapter 13 Caring for friends" which were covered during the research, the researcher chose the title "The Effectiveness of the Role Play Method for Increasing Students' Understanding of the Chinese Language Ethics Subject." Data measurement uses quantitative methods. Character Building learning utilizes the Chinese language role play method to help students understand the learning theme while training them to speak Chinese confidently in front of the class. The data collected for measurement consists of quiz results completed by students. The quiz results reveal that many students have not met the competency limits. In other words, role play method in this research has not yet achieved the targeted success. The main factor that influences the success or failure of research on the role play method is insufficient practice time, preventing students to understanding and speaking fluently in Chinese during role play dialogues. What students are currently doing is still at the reading stage, their body movements do not align with the practice required by the theme.

Keywords: *Role Play*, Character Learning, Quantitative

PENDAHULUAN

Hingga saat ini dosen atau guru di Indonesia memegang peranan penting membantu meningkatkan kualitas anak-anak bangsa, baik dalam hal mendidik moral atau mentransfer pengetahuan, yang biasa disebut pembelajaran. Saat pembelajaran yang baik seharusnya memberi kesempatan peserta didik aktif lebih banyak. Pembelajaran merupakan hubungan yang saling terkait antara pembelajar dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Hamdan, 2020). Setiap insan yang hidup pada masa global, biasanya setelah menguasai bahasa ibu atau bahasa yang pertama (B1), ia juga membutuhkan bahasa kedua (B2). Pemerolehan B2 dapat diperoleh melalui dua cara, yaitu alami dan kegiatan pembelajaran. Ellis

dalam Irwanyah juga menyebut istilah *acquisition* dan *learning* untuk membedakan seseorang memiliki kemampuan berbahasa melalui pemerolehan alami atau pembelajaran. *Acquisition* mengacu pada pemerolehan bahasa secara tidak sadar dan *learning* mengacu pada pemerolehan bahasa secara sadar (Irwansyah, 2020). Pemerolehan secara sadar atau melalui pembelajaran dapat diperoleh seseorang melalui sekolah atau kursus. Pada masa kini telah banyak sekolah di Surabaya yang menyelenggarakan pembelajaran bahasa Mandarin untuk menambah pengetahuan berbahasa bagi siswanya, selain bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional, bahasa Inggris sebagai bahasa internasional, atau bahasa Jawa sebagai bahasa daerah. Bahkan di Surabaya ada sekolah yang menggunakan tiga bahasa, dalam arti memiliki tiga kurikulum, yaitu ada pembelajaran yang memakai bahasa Indonesia, ada yang menggunakan bahasa Inggris, dan ada pembelajaran yang memakai bahasa Mandarin.

Penggunaan bahasa Mandarin dalam pembelajaran Budi Pekerti merupakan salah satu cara menyampaikan pelajaran etika/moral dan membiasakan penggunaan bahasa Mandarin bagi siswa dan bagi pengajar yang bukan penutur asli dari negara China. Menurut Ki Hajar Dewantara, budi pekerti merupakan perilaku indah dan luhur yang telah ada sejak lahir dan muncul pada proses pertumbuhan berdasarkan pada kematangan jiwa. Perilaku ini indah dan luhur ini menjadi lebih nyata dan menjadi kepribadian yang khas pada setiap individu karena bimbingan dan didikan norma lingkungan yang berkesinambungan dan kerja sama sejak dini antara lingkungan rumah dan masyarakat kecilnya, yaitu sekolah (Syamsir, 2020). Kelak lingkungan masyarakat luas juga memberikan kontribusi terhadap pembentukan watak budi pekertinya, menjadikan seseorang memiliki pribadi yang luhur dan dewasa. Pembelajaran mata pelajaran Budi Pekerti dengan pemakaian bahasa Mandarin sekalipun sebagai upaya meningkatkan pembiasaan penggunaan bahasa Mandarin di luar pelajaran bahasa Mandarin bagi siswa, namun juga merupakan tantangan bagi guru dalam menyampaikan mata pelajaran budi pekerti agar dapat dipahami siswa atau bahkan mungkin bisa menghasilkan sesuatu dari siswa, baik itu berupa pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) atau ketrampilan (psikomotor).

Sebagaimana tugas guru dalam menjawab setiap tantangan, maka ia wajib menyampaikan materi melalui strategi pembelajaran. Dalam pendidikan, strategi memiliki arti *a plan, method, or series of activities designed to achieve a particular education goal* atau suatu pola yang direncanakan atau ditetapkan secara sengaja untuk melakukan suatu kegiatan atau tindakan (Nurhasanah, Jayadi, & Sa'diyah, 2019).

Langkah-langkah penelitian pembelajaran Budi Pekerti dengan pengantar bahasa Mandarin yang dilakukan adalah pertama, menyiapkan materi sesuai tema. Kedua, pembuatan RPP, berisi cara penjabaran tema materi, penjabaran pola pelaksanaan *role play* (olah drama) kepada siswa, dan pelaksanaan *role play*. Metode *role play* atau bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang menekankan terhadap masalah yang diangkat yaitu hubungan antarmanusia dengan eksplorasi kemampuan peserta didik dalam permainan peran yang meliputi perasaan, sikap, nilai, keterampilan, dan pengetahuan. Pada akhirnya sebagai bahan refleksi antarpeserta terhadap masalah yang dipecahkan (Said & Budimanjaya, 2017). Metode pembelajaran merupakan langkah operasional atau cara yang digunakan untuk menerapkan strategi pembelajaran, yaitu menciptakan lingkungan belajar dan mendasari aktivitas guru dan peserta didik (Sani, 2019). Ketiga, pengumpulan data yang dilakukan setelah siswa menjawab kuis yang berisi soal-soal berhubungan dengan tema materi. Keempat, menganalisa data, dari analisa ini diketahui keefektifan atau ketidakefektifan metode pembelajaran *role play* pada tema materi Budi Pekerti berbahasa Mandarin ini.

Keefektifan adalah keadaan berpengaruh, hal berkesan, atau keberhasilan (tentang usaha, tindakan) (Setiawan, 2012-2023). Joyce, Weil dan Calhoun dalam (Fitriyani, Kamsiyati, & Pudyaningtyas, 2019) menyatakan tahap-tahap kegiatan pembelajaran dengan metode *role play*, meliputi:

1. Guru menjelaskan dan menggambarkan permasalahan yang terjadi kepada anak-anak;
2. Guru memilih peran atau partisipan;
3. Guru mempersiapkan peralatan;
4. Anak-anak yang belum mendapatkan jatah bermain, dapat menjadi pengamat untuk dapat memberikan masukan pada saat tahap evaluasi;
5. Tahap memainkan peran;
6. Tahap diskusi;
7. Tahap evaluasi dan kesimpulan.

Penelitian pembelajaran Budi Pekerti berbahasa Tionghoa menggunakan metode *role play* ini sesuai dengan perundangan pendidikan, Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 1, yaitu “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang

diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Indonesia, 2021) ”

Penelitian ini mengambil judul “Keefektifan Metode *Role Play* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Budi Pekerti Berbahasa Mandarin”. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian kuantitatif.

Berikut tentang penelitian kuantitatif:

1. Mendasarkan pada penyelidikan jumlah atau frekuensi suatu kejadian atau fenomena.
2. Umumnya lebih menekankan pada keluasan informasi (bukan kedalaman).
3. Data yang diperoleh berupa kuisioner, observasi, dan wawancara terstruktur. (Sudaryono, 2019).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. menggunakan penelitian kuantitatif yaitu dari hasil penilaian pembelajaran untuk mengetahui keefektifan metode *role play* apakah meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Budi Pekerti berbahasa Mandarin. Penelitian metode pembelajaran *role play* ini dibagi menjadi lima tahap:

Tahap 1 persiapan penelitian:

1. Sebagai guru mengamati dan menyiapkan pembelajaran Character Building/Budi Pekerti Pelajaran 12 yang digabungkan dengan Pelajaran 13.
2. Pada saat pembelajaran, guru menjelaskan materi Pelajaran 12 Memberi nasihat dan Pelajaran 13 Kepedulian dengan teman kepada peserta didik bahwa tujuan akhir dari materi Pelajaran 12 Memberi nasihat dan Pelajaran 13 “Kepedulian dengan teman” adalah praktik mengucapkan kalimat nasihat dan cara peduli kepada teman.

Tahap 2 pelaksanaan pembelajaran:

1. Guru memperlihatkan skrip *role play* pada peserta didik dan bersama membaca skrip.
2. Peserta didik melakukan *role play*.

Tahap 3 wawancara:

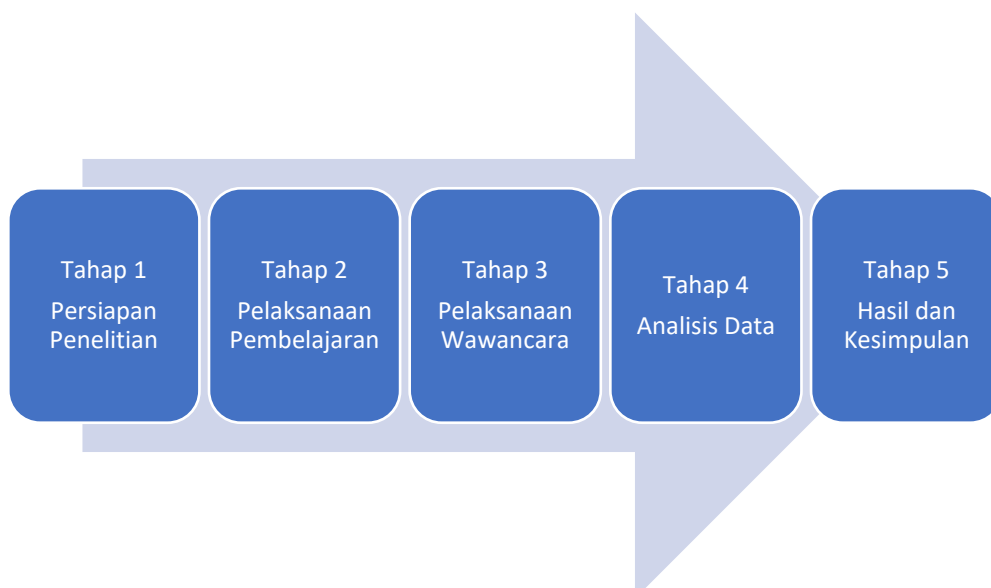
Melakukan wawancara terhadap peserta didik untuk memperkuat catatan lapangan.

Tahap 4 data dan analisis:

Masa sebelum, saat, dan sesudah pembelajaran menghimpun data dan menganalisis.

Tahap 5 akhir penelitian:

Menulis hasil dan menyimpulkan penelitian.



Gambar 1. Tahapan Pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran metode *role play* atau bermain peran salah satu metode atau cara penyampaian materi kepada peserta didik dengan beberapa tujuan. Pertama, peserta didik memahami dan menguasai materi dengan mempraktikkan materi secara langsung yang telah disampaikan guru. Mempraktikkan materi yang dimaksud adalah peserta didik mengeksplorasi kemampuan berbicara, bersikap melalui permainan peran. Kedua, melalui bermain peran dapat merekatkan hubungan kerja sama antarpeserta didik. Ketiga, bahan refleksi guru kepada peserta didik dan guru batas-batas pemahaman materi.

Penyampaian materi yang dilakukan diawali dengan serangkaian persiapan administrasi pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan persiapan lain. Pada RPP disampaikan beberapa hal, di antaranya langkah-langkah dan metode pembelajaran.

Sebelum pembelajaran, melakukan persiapan lain di antaranya:

1. Meneliti kemampuan mendengar dan berbicara peserta didik dengan melihat kosakata bahasa Tionghoa yang dipelajari peserta didik
2. Melihat materi dan waktu pertemuan untuk pembelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah, 3 pertemuan untuk Pelajaran 12 Memberi nasihat dan 2 pertemuan untuk Pelajaran 13 Kepedulian dengan teman.
3. Menyiapkan skrip dialog *role play* singkat tentang materi.
4. Menyiapkan soal pertanyaan yang diberikan setelah *role play*.

Melalui beberapa soal kuis yang diberikan kepada seluruh peserta didik kelas tiga yang berjumlah enam kelas, dilakukan penilaian, dan dari jawaban peserta didik diketahui pemahaman peserta didik terhadap soal.

Pertama, menilai jawaban kuis semua peserta didik dengan batasan nilai angka mulai 0 hingga 100.

$$x1 = \frac{y1}{z1} \cdot 100 \quad (1)$$

$x1$ = nilai peserta didik

$y1$ = jumlah jawaban yang benar

$z1$ = jumlah soal

Kedua, setelah nilai peserta didik dalam bentuk angka diketahui, dibuatlah batasan nilai 0-100 yang dibagi menjadi empat kelompok dan dikonversi bentuk nilai abjad atau disebut predikat D, C, B, dan A.

Tabel 1. Nilai Angka dan Nilai Predikat

NILAI ANGKA	NILAI PREDIKAT
0-55	D
56-70	C
71-85	B
86-100	A

Penjelasan tabel:

1. Nilai Predikat yang menjadi acuan.
2. Batas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pembelajaran Budi Pekerti dalam nilai angka adalah 56 atau dalam nilai predikat adalah C

Ketiga, membuat diagram pai. Pembuatan diagram pai untuk mengetahui nilai predikat peserta didik, jumlah peserta didik tiap kategori nilai, dan jumlah siswa per kategori dalam persen.

$$x2 = \frac{y2}{z2} \cdot 100\% \quad (2)$$

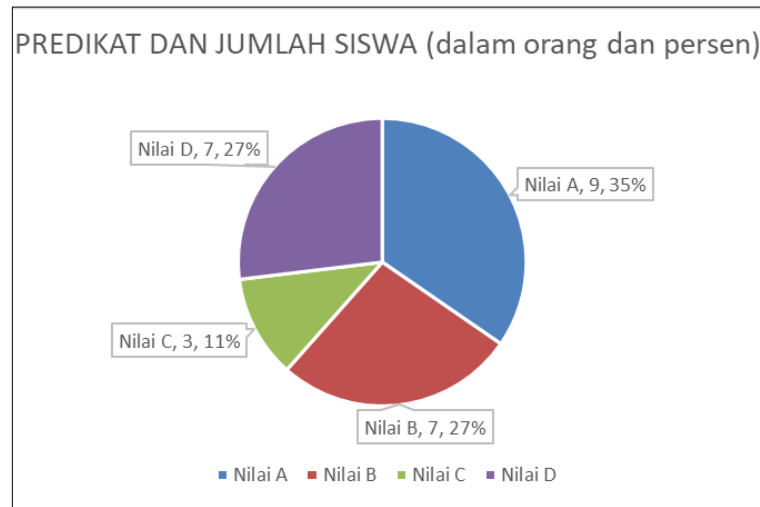
$x2$ = jumlah peserta didik dengan predikat nilai (dalam persen)

$y2$ = nilai peserta didik dalam angka

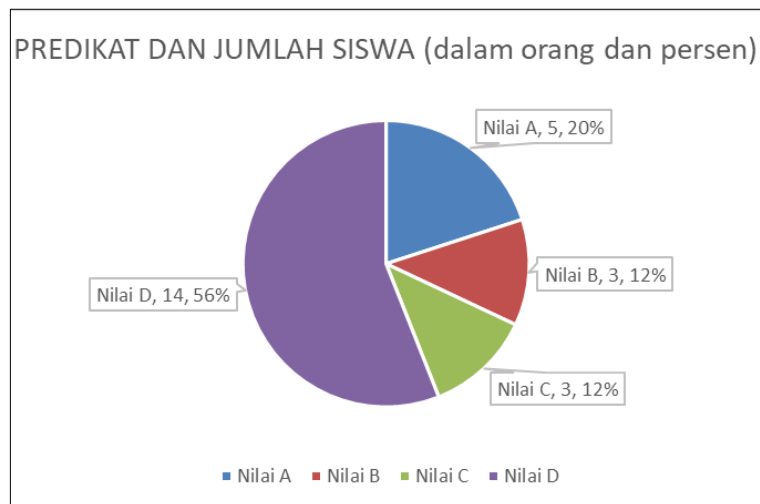
z2 = jumlah peserta didik per kelas*

Catatan:

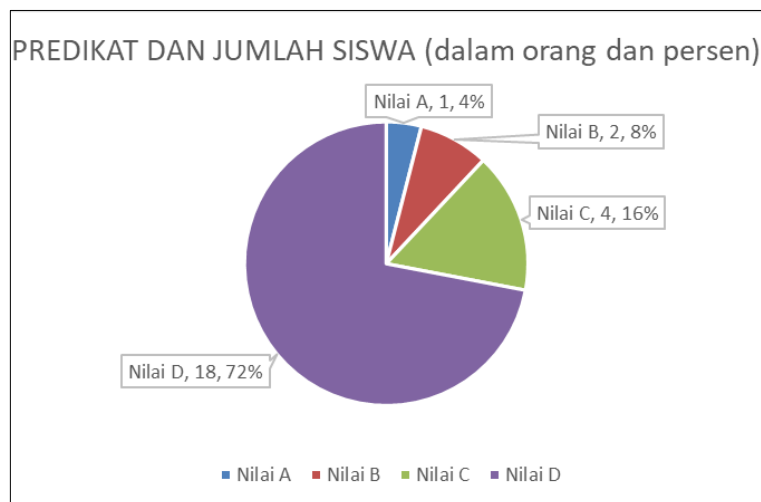
*Kelas A: 26 peserta didik, B: 25 peserta didik, C: 25 peserta didik, D: 25 peserta didik, E: 26 peserta didik, F: 25 peserta didik



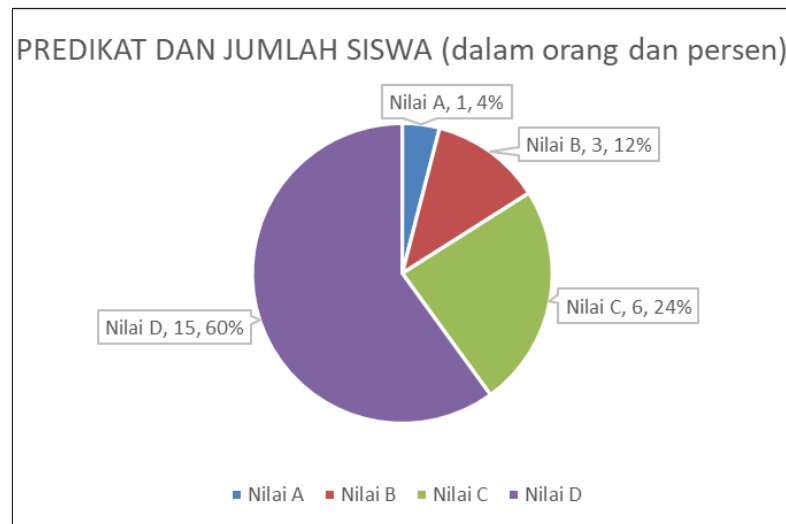
Gambar 2. Hasil Nilai Kelas 3A



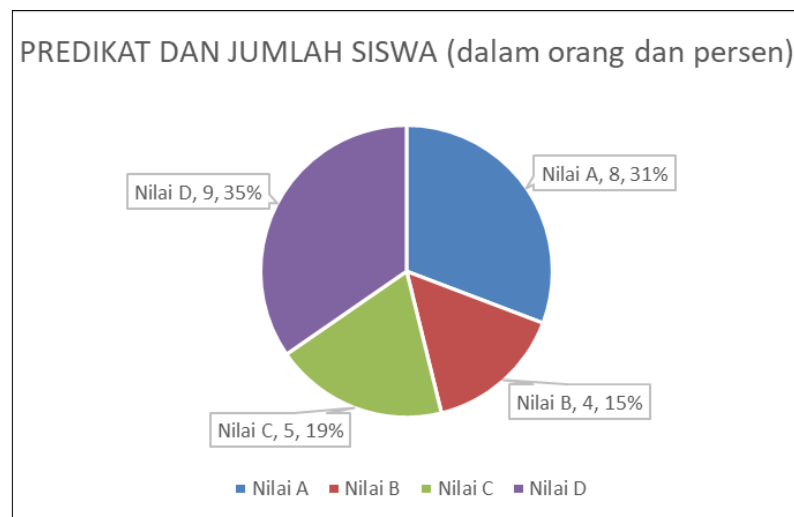
Gambar 3. Hasil Nilai Kelas 3B



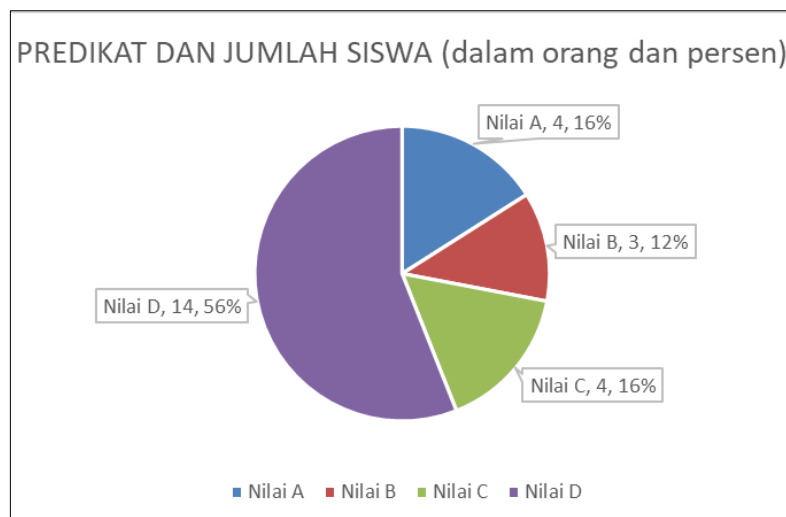
Gambar 4. Hasil Nilai Kelas 3C



Gambar 5. Hasil Nilai Kelas 3D



Gambar 6. Hasil Nilai Kelas 3E



Gambar 7. Hasil Nilai Kelas 3F

Dari nilai predikat dan persentase enam kelas diketahui bahwa jumlah peserta didik tiap kelas yang belum tuntas pada materi ini berbeda-beda.

Tabel 2. Daftar Jumlah Peserta Didik Kelas 3A-3F yang Belum Tuntas (Berpredikat D)

KELAS	JUMLAH PESERTA DIDIK	PERSENTASE
3A	7	26.92%
3B	14	56.00%
3C	18	72.00%
3D	15	60.00%
3E	9	34.62%
3F	14	56.00%

Berdasarkan tabel berpredikat D, diketahui jumlah peserta didik yang belum tuntas terbesar terdapat di kelas 3C dan terendah terdapat di kelas 3A, selain itu hanya dua kelas (kelas 3A dan 3E) yang menduduki < 50% di kelasnya masing-masing dengan nilai di atas KKM. Banyaknya peserta didik memperoleh Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) < 56 atau memiliki predikat D menunjukkan banyak peserta didik yang belum memahami konsep atau materi.

Berdasarkan analisa ada faktor-faktor yang mempengaruhi ketidakefektifan penggunaan Role Play, antara lain:

- Kurangnya pemanasan yang dilakukan. Pemanasan atau adanya penjelasan tentang runtutan pembelajaran yang akan dilalui dan peserta didik memahami penjelasan guru melalui tanya jawab hal penjelasan guru dalam bahasa Mandarin.
- Peserta didik dalam proses persiapan telah diberikan kesempatan menjawab pertanyaan, tetapi karena peserta didik sebagian besar pasif, hal ini mempengaruhi efektivitas waktu, sehingga tidak semua peserta didik menjawab. Hal ini mempengaruhi kurangnya proses praktik bagi peserta didik sehingga secara pemahaman bacaan sudah dilakukan, tetapi untuk mempraktikkannya dalam role play, peserta didik kesulitan.

Metode *role play* masih belum efektif digunakan pada pembelajaran Budi Pekerti pada dua tema materi yang diajarkan, hal ini berdasarkan hasil evaluasi yang belum maksimal dapat dikerjakan oleh peserta didik.

KESIMPULAN

Metode Role Play adalah metode yang baik untuk dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, tetapi dalam penggunaannya seorang pendidik perlu mempersiapkan alur yang jelas kepada peserta didik, agar mereka mampu menangkap proses alur pembelajaran budi pekerti yang menggunakan metode role play.

Pembelajaran Budi Pekerti berbahasa Mandarin adalah pembelajaran penting yang bertujuan bagi peserta didik tidak hanya memahami teori secara kognitif, tetapi terlebih dari itu, penilaian afektif juga menjadi fokus utama sebuah pembelajaran karakter anak.

Dalam penggunaan metode role play, peserta didik, perlu disiapkan secara mental agar mereka memahami proses pembelajaran sehingga anak-anak siap melakukan bermain peran yang meliputi persiapan perasaan, sikap, kepercayaan diri, pengetahuan dan skill. Oleh karenanya, bagi pendidik, pada saat pembelajaran Budi Pekerti berbahasa Mandarin menggunakan metode *role play* memiliki beberapa tantangan agar tema tersampaikan, dipahami, dan dapat dipraktikkan peserta didik, yaitu:

1. Budi pekerti adalah hal abstrak, maka sebagai seorang pendidik harus dapat menyampaikan materi abstrak ini agar mampu dipahami peserta didik.
2. Penyampaian berbahasa Mandarin, maka seorang pendidik harus tahu tingkat kemampuan peserta didik dalam mendengar, berbicara, dan membaca skrip berbahasa Mandarin
3. Penggunaan metode role play, untuk masuk tahap ini seorang pendidik harus menyiapkan poin kesatu dan kedua, barulah menyiapkan skrip yang harus dapat dibaca dan dipahami peserta didik. Di samping itu, pendidik juga mengajarkan cara berdialog saat *role play*, membangun kepercayaan diri peserta

Bagi siswa sekolah dasar hal ini dapat menjadi hambatan apabila siswa belum secara menyeluruh memahami.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriyani, C., Kamsiyati, S., & Pudyaningtyas, A. R. (2019, Desember 4). Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Role Play Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 7. Diambil kembali dari <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>
- Hamdan. (2020). *Pedoman Pembelajaran Daring*. Banjarmasin: Pusat Pengkajian Kurikulum dan Pembelajaran UIN Banjarmasin.
- Indonesia, P. R. (2021). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta, DKI Jakarta: Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Irwansyah. (2020). Pengaruh Usia Terhadap Kemampuan Memahami Bahasa Kedua. *Sastronesia: Jurnal Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia*, 8, 14. doi:<https://doi.org/10.32682/sastronesia.v8i2.1264>
- Nurhasanah, S., Jayadi, A., & Sa'diyah, R. (2019). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta Timur: Edu Pustaka.
- Said, A., & Budimanjaya, A. (2017). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences* (Vol. 5). Jakarta: Kencana.
- Sani, R. A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar* (1 ed.). Depok: Rajawali Press. Dipetik Oktober 2019
- Setiawan, E. (2012-2023). *Arti kata efektif - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*, versi 2.9. Diambil kembali dari KBBI Online: <https://kbbi.web.id/efektif>
- Sudaryono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method* (2 ed.). Depok: Rajawali Pers.
- Syamsir. (2020). Implementasi Pendidikan Budi Pekerti Terhadap Perilaku Siswa Melalui Pembelajaran Ppkn Pada Siswa Madrasah Aliyah Kindang Kabupaten Bulukumba. Dalam *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan.