



The Development of the Role Playing-Make a Match Model to Improve Collaboration Skills of 1st Grade Students with Syllable Material at SDN Tamansari II

**Dewi Rafika Nur Diana¹, Ludfi Arya Wardana², Shofia Hattarina⁴,
Ribut Prastiwi Sriwijayanti⁵**

dianarafika123@gmail.com, ludfiaryawardana@upm.ac.id, shofiahattarina@gmail.com

^{1,2,3,4,5} Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Panca Marga, Probolinggo, Indonesia.

ABSTRACT

This research conducted in grade 1 of SDN Tamansari II, can be analyzed from the teaching and learning activities carried out, namely, lack of collaboration skills, many students tend to divert their gaze or have a low level of focus on the topic being explained, lack of understanding of syllable formation and have not applied the role playing learning model to students. Based on the background that has been explained, the purpose of this study is to develop the Role Playing-Make a Match model to improve the Collaboration Skills of grade 1 students with syllable material at SDN Tamansari II. The use of the role playing-make a match model in the learning process has proven its ability to improve collaboration skills according to its indicators, namely, actively contributing, actively in learning, productive, flexible, responsible, respecting each other. The purpose of this development is to produce a product in the form of a role playing-make a match model guidebook to improve collaboration skills that have been tested for feasibility, practicality, effectiveness based on assessments from material/content experts, learning models, practicality of learning, non-tests of students on indicators of collaboration skills. This study uses a development model using the steps of Borg and Gall with modifications, including: 1) Information collection, 2) Planning, 3) Product development, 4) Expert validation, 5) Field trials, 6) Final product. The instruments used include: validation sheets of material/content experts, learning models, practicality of learning, non-tests of students on indicators of collaboration skills. The results of the validation of material/content experts are ≥ 9 . Learning model experts are ≥ 9.7 , practicality of learning is 96%, the results of the non-test on the indicators of student collaboration skills are, 8 students often appear on the indicator points and 13 students appear quite often on the indicator points of collaboration skills. Showing that the role playing-make a match model developed is valid and feasible with revision. Based on the results of the study, the development of the role playing-make a match model to improve the collaboration skills of grade 1 students with syllable material has been valid because the percentage exceeds 81% practicality, effectiveness in improving indicators of collaboration skills. Therefore, the learning model is feasible and can be used in the teaching and learning process.

Keywords : Development, Role Playing, Make a Match, Collaboration Skills

PENDAHULUAN

Fakta lapangan berupa hasil observasi pada tanggal 3 Oktober 2024 di SD Negeri Tamansari II Dringu Probolinggo menunjukkan bahwa pembelajaran dikelas 1 kurangnya keterampilan kolaborasi, cenderung banyak peserta didik yang mengalihkan pandangannya atau tingkat fokusnya rendah pada topik yang dijelaskan, kurangnya pemahaman pembentukan suku kata dan belum menerapkan model pembelajaran *role playing* kepada peserta didik. Kondisi ini merupakan pertimbangan bagi guru mencari solusi untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik.

Salah satu alternatif solusi untuk meningkatkan indikator kolaborasi yaitu model *role playing*. Model *role playing* diyakini dapat memicu peserta didik untuk aktif dan bisa berkolaborasi dalam belajar. Sehingga pembelajaran akan menjadi menyenangkan, bermakna dan dapat menaikkan kemampuan keterampilan kolaborasi peserta didik (Diniaryani et al., 2024). Hal ini dikarenakan sintaks *role playing* yakni pertama: menyiapkan skenario pembelajaran, kedua: pembentukan kelompok dan penyampaian tujuan pembelajaran, ketiga: mengarahkan peserta didik untuk memainkan peran, keempat: mempresentasikan yang akan terjadi kelompok selanjutnya melakukan refleksi pembelajaran (Nurhasanah et al., 2016).

Namun, kelemahan sintaks model *role playing* pada sintaks ketiga, mengarah peserta didik untuk memainkan peran terhadap indikator keterampilan kolaborasi aktif berkontribusi (Greenstein, 2012). Hal tersebut dibutuhkan sintaks yang menyempurnakan model *role playing* dalam membantu menciptakan pembelajaran kolaborasi yang lebih baik. Sintaks tersebut ada dalam model *make a match* yaitu (a) guru menyiapkan beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi mencoba (satu sisi kartu soal dan satu sisi berisi kartu jawaban beserta gambar), (b) setiap peserta didik mendapatkan satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang, (c) peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal atau kartu jawaban), peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi point), (d) setelah dicocokkan lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya dan (e) simpulan atau penutup (Lorna Curran, 2013).

Sintaks yang menyempurnakan model *make a match* yaitu peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Kelebihan model *make a match* sebagai berikut (1) peserta didik melatih dirinya untuk memahami, mengingat dan melatih isi materi pelajaran sehingga bisa mencari pasangannya dengan benar, daya ingat peserta didik akan tajam dan tahan lama, (2) seluruh peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran, (3) kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan, dibina sebaik-baiknya, dan (4) peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya (Suprijono, 2010:95).

Sitompul & Maulina, (2021) dengan judul upaya_meningkatkan kolaborasi peserta didik menggunakan model pembelajaran *make a match* menunjukkan bahwa peserta didik terlibat aktif serta kolaborasi yaitu menggunakan memakai contoh pembelajaran *make a match* peserta didik mampu menyenangi dalam kegiatan belajar dan bisa diterapkan dalam proses pembelajaran di keterampilan kolaborasi peserta didik, Sangat berpengaruh pada peningkatan peserta didik.

Berdasarkan paparan diatas, maka peneliti mengambil judul “Pengembangan Model *Role Playing – Make a Match* untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi siswa Kelas 1 dengan materi Suku Kata Di SDN Tamansari II”

Kebaruan dari penelitian ini, terletak pada sintaks antara model pembelajaran *Role playing- make a match* untuk meningkatkan ketrampilan kolaborasi yang jarang diterapkan secara bersamaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Pendekatan

ini menawarkan cara baru untuk menggabungkan pengalaman belajar menggunakan model *role playing-make a match* yang berfokus pada meningkatkan keterampilan kolaborasi sehingga melatih kemampuan kerjasamadan diskusi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Model pembelajaran hipotetik ini diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang holistik, menarik, dan relevan sehingga memberikan kontribusi inovatif dalam desain pembelajaran pendidikan dasar yang mengedepankan kompetensi Abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Model penelitian dan pengembangan ini beradaptasi model Borg & Gall. Menurut Borg & Gall (1983:775) pendekatan penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam penelitian. Model pengembangan Borg & Gall ini terdiri dari 10 langkah, yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk, (4) uji coba lapangan awal, (5) revisi hasil coba lapangan awal, (6) uji coba lapangan, (7) penyempurnaan hasil uji coba lapangan, (8) uji pelaksanaan lapangan, (9) penyempurnaan produk akhir, dan (10) diseminasi dan distribusi.

Pemilihan pengembangan Borg & Gall didasarkan pada pertimbangan praktis. Ini mencakup 10 langkah, namun karena ditujukan pada pembuatan produk langsung, solusi terhadap masalah praktis dapat ditemukan dengan cepat. Terdiri dari 10 langkah, namun 10 langkah ini fokus langsung pada poin-poin utama/kejelasan (tidak multitafsir) dan tidak mencakup sub-langkah yang mungkin mempengaruhi langkah utama. Langkah pertama dimulai dengan pengumpulan informasi, mengidentifikasi situasi atau masalah sebenarnya, dan benar-benar menyelesaikan masalah yang timbul dari pengembangan produk yang direncanakan.

Pada penelitian ini 6 langkah sesuai dengan Cunningham (2021) borg and gall telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan yakni : (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk, (4) validasi ahli (5) uji coba lapangan (6) Produk akhir.

Instrumen pengumpul data pada penelitian ini terbagi menjadi dua, pertama instrumen pengumpulan data pada pengumpulan informasi pendahuluan dan pengumpul data pada penelitian pengembangan. Untuk instrumen pengumpul data pendahuluan berupa angket guru dan siswa serta pedoman wawancara guru.

Model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif melalui personalisasi dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas. Salah satu model yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran agar menyenangkan adalah dengan permainan, jadi peserta didik bisa belajar dengan bermain, salah satunya adalah model *Make a match*.

Keterampilan kolaborasi adalah keterampilan dalam bekerjasama merupakan kunci dalam mewujudkan proses pembelajaran secara efektif, dan tentunya keterampilan ini dibutuhkan dalam lingkungan pendidikan seberapa cerdas pelajar tersebut namun jika tidak menguasai dan memiliki keterampilan kolaborasi secara baik, biasanya mahasiswa tersebut tetap kesulitan dalam mengemukakan gagasan kepada anggota timnya, sehingga pada akhirnya sulit untuk bekerjasama dalam kelompok.

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini dengan teknik analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dengan komentar validator ahli materi atau isi, ahli model pembelajaran, guru dan siswa yang akan dideskripsikan secara

kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil skor uji validasi ahli, angket guru dan siswa yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan rumus kuantitatif untuk diberi presentase yang akhirnya akan dideskripsikan secara kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penilaian ahli materi/isi melebihi 5, maka hal tersebut dianggap sangat layak. Hasil penilaian validator ahli materi/isi menunjukkan ≥ 9 . Dengan demikian, buku panduan model role playing-make a match untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi yang dihasilkan peneliti dapat berfungsi sebagai model pembelajaran yang sangat praktis.

Penilaian ahli model pembelajaran pada produk buku panduan model role playing-make a match untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi melebihi 5, maka hal tersebut dianggap sangat layak. Hasil penilaian validator ahli model pembelajaran menunjukkan $\geq 9,7$. Dengan demikian, buku panduan yang dihasilkan peneliti dapat berfungsi sebagai model pembelajaran yang sangat praktis. Hal ini sejalan dengan (Jas, J. Achmad, S., S., & Alvi, R., 2020) pendapat berhasil menggunakan permainan peran untuk melatih kreativitas peserta didik tetapi mereka juga percaya bahwa permainan peran dapat mengembangkan kemampuan untuk kritik yang membangun.

Hasil penilaian menunjukkan bahwa buku panduan *model role playing-make a match* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi yang peneliti berikan sangat layak dengan presentase 96 %. Oleh karena itu, model dapat dikatakan praktis serta dijadikan sumber belajar yang berguna bagi guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Atika Alwinda & Satria Wiguna (2022) Guru diharapkan mampu membantu peserta didik dalam mengembangkan berbagai kemampuan dan kecerdasan yang dimiliki peserta didiknya serta mengontrol model pembelajaran secara langsung agar peserta didik termotivasi untuk belajar sekaligus menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.

Hasil coba lapangan pada 21 peserta didik menunjukkan bahwa mereka senang sekali belajar dengan model *role playing-make a match*. Peserta didik aktif dalam berkontribusi, aktif dalam pembelajaran, fleksibilitas, produktif, tanggung jawab, menghargai satu sama lain sesuai dengan indikator keterampilan kolaborasi dengan kriteria sering muncul dan cukup muncul. Model *role playing-make a match* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi yang diberikan peneliti bahwasannya peserta didik dengan penilaian sering muncul ada 8 peserta didik, cukup muncul ada 13 peserta didik. Hal ini sejalan menurut Sasmita (2023) Penggunaan model *role playing-make a match* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi untuk peserta didik belajar lebih lama mengingat materi pembelajaran yang dipelajari dengan teknik mencari pasangan kartu dan memainkan peran untuk menjadikan belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan dan menurut Latipah (2019) Model *Role playing* mengajarkan peserta didik untuk belajar memecahkan masalah dengan bantuan kelompok. Melalui bermain peran, peserta didik mencoba untuk memerankan, kemudian hasilnya didiskusikan di dalam kelas sangat sesuai.

KESIMPULAN

Model pembelajaran *Role playing-Make a match* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi merupakan model pembelajaran modifikasi untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi yang dimiliki oleh peserta didik yang dikemas dalam sebuah permainan kartu dan memainkan peran yang menarik, sehingga peneliti melakukan penelitian yang sama dengan mengembangkan produk buku panduan model *role playing-make a match* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan modul ajar, sehingga memungkinkan guru dan peserta didik dapat mempermudah dalam mengimplementasikan model *Role playing-Make a*

match untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi.

Pernyataan Apresiasi

Terimakasih kepada diri sendiri yang tidak mudah menyerah dalam mencoba hal baru, terimakasih pada Allah SWT, orang tua, dosen tercinta dan seseorang yang membantu dalam penyelesaian penelitian ini. Pada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih banyak atas keberadaan kalian.

DAFTAR PUSTAKA

- Atika Alwinda, & Satria Wiguna. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Bamboo Dancing Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VIII MTS Al-Hidayah Gebang. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 1(4), 155–166. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v1i4.450>.
- Diniaryani, E., Sumarti, S., & Widiarti, N. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi pada Peserta Didik Kelas VII SMPN 14 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Penelitian Tindakan Kelas*, 522–532.
- Jas, J. Achmad, S., S., & Alvi, R., R. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(2), 148–159 <https://doi.org/10.15294/pls.v4i2.43318>.
- Latipah, L. (2019). Peningkatan Pemahaman Konsep IPS Melalui Metode Role Playing di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sukabumi*, 163–172.
- Sasmita, R. C. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dan Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 3(3), 18–29.
- Sitompul, H. S., & Maulina, I. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Koloid. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 11–17. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i1.1008>