

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI PRESTASI DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 2 SD N 1 KEDIRI

I Wayan Eka Mahardika^{1*}, Ni Nyoman Karmini², I Nyoman Raka

^{1,2,3*}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, Indonesia

iwayanekamahardika18@gmail.com¹, ninyomankarmini@gmail.com², rakanyoman99@gmail.com³

ABSTRAK

Pada penelitian di SD terkait guru menggunakan metode bercerita dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran cenderung berorientasi pada guru, sehingga kurang terjalin interaksi antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa. Hal ini mengakibatkan kurangnya motivasi untuk berprestasi untuk belajar pada siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Hasil belajar siswa juga belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan. Kondisi tersebut membutuhkan suatu pembelajaran yang dapat menyelaraskan ranah kognitif, afektif dan psikomotor yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode *role playing* diterapkan karena dapat membangun semangat dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 SD N 1 Kediri. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, angket dan tes hasil belajar siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi guru dan siswa, motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan suatu peningkatan pada setiap aspek tujuan penelitian yang dilakukan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas kelas 2 SD N 1 Kediri.

Kata Kunci : Bahasa Indonesia, metode *role playing*, motivasi belajar, hasil belajar

APPLICATION OF THE *ROLE PLAYING* METHOD TO INCREASE ACHIEVEMENT MOTIVATION AND INDONESIAN LEARNING OUTCOMES OF CLASS 2 STUDENTS OF PRIMARY SCHOOL 1 KEDIRI

ABSTRACT

In the research at the related elementary school, the teacher used the storytelling method in delivering material in Indonesian language subjects. Learning tends to be teacher-oriented, so there is less interaction between teachers and students, and students with students. This results in a lack of motivation to excel to learn in students in participating in the learning process in class. Students' learning outcomes have also not met the specified minimum completeness criteria. This condition requires a learning that can harmonize the cognitive, affective and psychomotor domains, namely by applying the role playing learning method in Indonesian language subjects. The role playing method is applied because it can build students' enthusiasm and enthusiasm in learning. This study used a class action research method. The research subjects in this study were all grade 2 students of SD N 1 Kediri. Data collection used observation methods, questionnaires and student learning outcomes tests. The research instruments used were teacher and student observation sheets, learning motivation and student learning outcomes. The results of this study showed an increase in each aspect of the research objectives carried out. Based on the results of the study, it can be concluded that the application of the role playing method in Indonesian language learning can increase the motivation and learning outcomes of 2nd grade students of SD N 1 Kediri.

Keywords: Indonesian language, role playing method, learning motivation, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat berbentuk suatu aktivitas yang kompleks dan terintegral, dan oleh karena itu diperlukan juga penggunaan sebuah metode dan media pembelajaran yang inovatif dan variatif, tentunya metode dan media pembelajaran yang inovatif dan variatif tentu akan sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa serta motivasi prestasinya. Diasumsikan bahwa proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, bila siswa diajak untuk memanfaatkan semua alat indranya (Azhar, 2011:8).

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu materi pelajaran yang sangat penting di sekolah. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memberikan pemahaman kepada siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan benar baik secara lisan maupun tertulis. Dengan kesimpulan tersebut, maka standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang mengembangkan penugasan, pengetahuan, sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia.

Keterampilan berbahasa terdiri dari empat aspek, yaitu menyimak atau mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Siswa harus menguasai keempat aspek tersebut agar terampil berbahasa. Dengan demikian pembelajaran keterampilan berbahasa di sekolah tidak hanya menekankan pada teori saja, tetapi siswa dituntut untuk mampu menggunakan bahasa sebagaimana fungsinya, yaitu sebagai alat untuk berkomunikasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas yang dilakukan pada SD

N 1 Kediri, ditemukan bahwa penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia pada semua aspek masih kurang maksimal. Hal ini karena metode pembelajaran yang diterapkan tidak begitu bervariasi dan kurang memotivasi siswa untuk mengekspresikan gagasan atau ide yang mereka miliki, sedangkan mereka pada dasarnya mampu melakukan yang lebih baik.

Karena kurangnya bervariasi menyebabkan siswa kurang aktif, cepat jenuh dan merasa bosan, kurang percaya diri dan penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal pula. Melihat keadaan pelaksanaan mata pelajaran tersebut, maka perlu ditingkatkan proses pembelajarannya agar aktivitas siswa dan keterampilan berbicara siswa meningkat dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kegiatan belajar yang menyenangkan dapat tercipta apabila menerapkan metode pembelajaran dan penggunaan media yang menarik sehingga siswa termotivasi dalam belajar dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Motivasi dan peran aktif siswa inilah yang mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan latar belakang masalah, hasil pengamatan masalah pembelajaran tersebut maka dengan menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan Motivasi Prestasi siswa yang dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran yaitu menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode *role playing* sendiri merupakan metode yang tepat untuk meningkatkan aktivitas siswa dan keterampilan berbicara pada siswa di dalam kelas. Berbicara adalah keterampilan

berbahasa yang bersifat produktif.

Di dalam berbicara seseorang harus mempunyai pengetahuan keterampilan perspektif motorik dan keterampilan interaktif, maka agar dapat berbicara dengan baik, seseorang harus memiliki kompetensi kebahasaan yang memadai serta unsur-unsur yang menjadi syarat agar proses berbicaranya dapat lancar, baik dan benar. Metode *role playing* ialah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatansiswa.

Berdasarkan pada hasil observasi lanjutan studi dokumentasi oleh guru SD N 1 Kediri di dapatkan hasil bahwa pada saat proses pembelajaran sebagian besar aktivitas belajar siswa masih terlihat rendah terlihat dari ketika guru sedang menyampaikan materi, dalam proses pembelajaran, siswa kurang aktif dan kurang berani dalam mengungkapkan pendapatnya serta dalam hal mengajukan pertanyaan, siswa cenderung pasif dan masih belum berani serta siswa kurang aktif dalam diskusi kelompok, guru menyampaikan materi pelajaran siswa kurang memperhatikan pelajaran. Hal ini disebabkan karena pembelajaran masih terpusat pada guru (*teacher center*) dan guru selalu menggunakan metode yang sama saat pembelajaran

yaitu dari 30 siswa 17 siswa di antaranya mendapatkan nilai 60 sedangkan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditetapkan adalah 70 dari 30 siswa hanya 13 siswa yang mencapai KKTP atau sekitar 43,33%.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukannya suatu metode pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat siswa agar lebih aktif dan termotivasi untuk mendorong pengembangan potensi yang dimiliki, mengkonstruksi ilmu pengetahuan dari apa yang dipelajari, serta penerapan sikap dan pengalaman langsung dalam kehidupan sehari-hari dan menciptakan suatu pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan. Salah satu metode pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan tersebut adalah metode *role playing*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah yang ada pada pembelajaran di kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 2 SD N 1 KEDIRI. Penelitian ini dilaksanakan secara bersiklus dan berkelanjutan sampai tujuan dari penelitian tercapai. Tiap siklus terdiri dari 4 tahap antara lain: (1)perencanaan (*Planning*); (2)pelaksanaan (*Acting*); (3) pengamatan (*Observing*); dan (4)refleksi (*Reflecting*). Data yang diperlukan dalam penelitian adalah data tentang aktivitas guru dan siswa, data motivasi belajar siswa dan data hasil belajar siswa kelas 2 SD N 1 Kediri.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, angket dan tes. Observasi digunakan untuk

Tabel 1. Nilai semester siswa kelas II

No.	KKTP	Siswa	Siswa Tidak
		Tuntas	Tuntas
1.	70	13	17

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa hasil semester siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 SD N 1 Kediri masih rendah dan berada dibawah kriteria ketuntasan

mengumpulkan data tentang aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode *role playing*. Angket merupakan teknik evaluasi dengan cara menyampaikan sejumlah pernyataan tertulis untuk dijawab secara tertulis sesuai dengan pilihan responden. Angket ini digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode *role playing*. Tes dilakukan secara tertulis meliputi LKS dan lembar evaluasi. Tes ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

Instrumen yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas guru dan siswa, angket dan tes hasil belajar siswa. Lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang diisi oleh observer selama kegiatan belajar berlangsung yang mencakup beberapa aspek. Lembar respon berisi pernyataan-pernyataan mengenai pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing*.

Siswa diminta untuk mengisi pernyataan-pernyataan yang ada berdasarkan pengalaman siswa setelah mengikuti pembelajaran. Angket ini berupa pertanyaan terstruktur atau tertutup dalam bentuk pernyataan dengan dua pilihan jawaban. Siswa diberikan pernyataan dengan memilih satu kemungkinan jawaban di antara dua yaitu “ Ya “ atau “ Tidak “. Jawaban “ Ya “ diberi skor 1 dan skor 0 untuk jawaban “ Tidak.” Dalam penelitian ini, data diambil dari kegiatan siswa yaitu menggunakan tes.

Tes ini berupa tes tulis, baik secara individu maupun kelompok yang hasilnya nanti akan

digunakan sebagai acuan dalam menentukan hasil belajar siswa. Teknik Analisis Data pada penelitian ini menggunakan: 1) data hasil observasi, setelah diperoleh data aktivitas guru selama pembelajaran dan aktivitas belajar siswa, kemudian data tersebut diolah dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

2) ketuntasan belajar dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan pelaksanaan penelitian ini berhasil apabila indikator keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia mencapai kriteria di bawah ini: 1) aktivitas guru dalam proses pembelajaran mencapai $\geq 80\%$; 2) aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia mencapai $\geq 80\%$; 3) motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia mencapai $\geq 80\%$; dan 4) hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia memenuhi KKTP sebesar ≥ 70 . Ketuntasan klasikal dikatakan tercapai apabila siswa yang mendapat nilai ≥ 70 mencapai 80% dari keseluruhan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembahasan hasil penelitian ini akan di analisis peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran

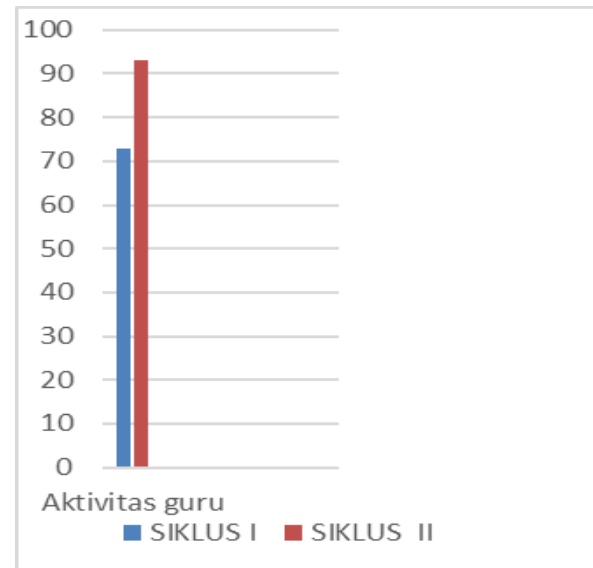
siklus I dan II dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing*.

Aktivitas guru selama pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada siklus I belum mencapai target yang ditentukan yaitu $\geq 80\%$, kegiatan pembelajaran sudah terlaksana dengan baik dan persentase keberhasilan sebesar 73%.

Kendala yang dihadapi guru selama pembelajaran adalah diantaranya guru kurang maksimal didalam menjelaskan cerita yang akan diperankan dan guru juga masih kurang dalam membimbing siswa untuk membuat kesimpulan dengan menggunakan pendapatnya sendiri. Berdasarkan analisis kekurangan- kekurangan guru tersebut, hendaknya guru lebih mempersiapkan diri dan lebih aktif membimbing siswa dalam berdiskusi.

Persiapan yang lebih maksimal dari guru diharapkan dapat meningkatkan aktivitas guru dalam pembelajaran. Aktivitas guru selama pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada siklus II mengalami peningkatan. Pada saat ini Kegiatan pembelajaran sudah terlaksana dengan baik dan persentase keberhasilan sebesar 93%. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu ≥ 80 . Aktivitas guru dalam menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II. Peningkatan aktivitas guru pada setiap siklus dapat dilihat pada grafik berikut.

Diagram 1. Aktivitas guru



Peningkatan aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Persentase di siklus I 73% menjadi 93% di siklus II Peningkatan ini terjadi dikarenakan guru lebih aktif dalam membimbing siswa dalam bekerja kelompok serta guru lebih memberi kesempatan yang luas bagi siswa untuk menyampaikan pendapatnya.

Perbaikan-perbaikan yang dilakukan guru dalam membimbing siswa untuk dalam bekerja kelompok pada setiap siklusnya dapat mendorong siswa untuk melakukan proses belajar. Hal ini sesuai dengan diungkapkan Nana Sudjana (dalam Bahri, 2002) mengajar pada hakikatnya suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar anak didik sehingga menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar. Pada tahap berikutnya mengajar adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada anak didik dalam melakukan proses belajar.

Selain itu, melalui bimbingan guru, siswa juga

memiliki kemampuan dalam berkomunikasi, bekerjasama dan memecahkan masalah.

Aktivitas siswa

Aktivitas siswa selama pembelajaran pada siklus I sebesar 63%. Persentase ini termasuk dalam kriteria cukup. Dan dapat dikatakan bahwa belum berhasil karena aktivitas siswa belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu $\geq 80\%$. Aktivitas siswa yang terendah adalah siswa belum dapat membuat kesimpulan dengan menggunakan pendapatnya sendiri dikarenakan guru kurang jelas dalam membimbing siswa untuk membuat kesimpulan.

Hasil persentase aktivitas siswa selama pembelajaran pada siklus II ini sebesar 86%. Hasil persentase ini termasuk dalam kriteria sangat baik dan dikatakan berhasil karena pencapaian indikator keberhasilan aktivitas siswa yang ditetapkan adalah $\geq 80\%$.

Peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan metode pembelajaran *Role playing* digambarkan pada grafik di bawah ini:

Diagram 2. Peningkatan aktivitas siswa



Aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Persentase di siklus I 63% menjadi 86% di siklus II. Peningkatan ini terjadi dikarenakan dengan penerapan metode *role playing* siswa lebih aktif dalam belajar karena siswa lebih berani dalam memberikan pendapatnya serta siswa juga lebih kreatif dalam memberikan ide atau gagasan baru.

Kerjasama siswa juga terbentuk dengan baik, siswa dapat saling berdiskusi dan menghargai pendapat orang lain. Selain itu, melalui metode ini daya ingat siswa menjadi tajam dan tahan lama karena siswa dapat memahami dan mengingat tentang peristiwa di masa lampau melalui peran yang dimainkan. Hal ini sesuai yang diungkapkan Bahri (2002) kelebihan *role playing* adalah siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sehingga daya ingat siswa menjadi tajam dan tahan lama selain itu siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Bakat- bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga akan tumbuh bibit seni dari sekolah. Membangun kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik- baiknya. Siswa juga dapat memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.

Motivasi prestasi

Hasil persentase jawaban respon pada lembar angket siklus I sebesar 55%. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi prestasi belajar siswa dikategorikan cukup, sedangkan indikator ketercapaian motivasi belajar siswa adalah $\geq 80\%$. Persentase terendah adalah siswa masih kurang aktif dalam bekerja kelompok dan kurang berani dalam

mengungkapkan pendapat serta memberikan tanggapan. Hal ini disebabkan guru kurang mengkondisikan aktivitas siswa saat bekerja kelompok dan kurang memberikan motivasi terhadap siswa agar memiliki keberanian dalam mengungkapkan pendapatnya.

Hasil persentase motivasi meningkatkan prestasi siswa pada siklus II sebesar 91%. Hasil persentase ini dikategorikan sangat baik dan berhasil karena mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu $\geq 80\%$.

Motivasi prestasi siswa diperoleh melalui angket yang berisi respon siswa dapat diketahui bahwa Motivasi siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Persentase pada siklus I 55% menjadi 91% pada siklus II.

Dengan menggunakan metode yang bervariasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah *role playing*. Melalui metode ini siswa yang sebelumnya kurang tertarik terhadap pembelajaran, berubah menjadi lebih antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Siswa juga mendapat hal-hal baru yang belum pernah didapat sebelumnya.

Seperti yang dikemukakan Bahri (2002) tentang cara membangkitkan motivasi belajar siswa antara lain: membangkitkan dorongan kepada siswa untuk belajar, menjelaskan secara konkret kepada siswa apa yang dapat dilakukan pada akhir pembelajaran, merangsang untuk mendapatkan prestasi lebih baik di kemudian hari, membentuk kebiasaan belajar yang baik dan membantu kesulitan belajar siswa secara individu maupun kelompok; f) menggunakan metode yang bervariasi.

Metode *role playing* juga merupakan salah satu teknik yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan metode *role playing* merupakan upaya untuk menerapkan sesuatu yang dipelajari atau sesuatu yang sedang dipelajari melalui tindakan langsung. Suasana yang menyenangkan menjadikan proses belajar.

Diagram 3. Motivasi Prestasi



Pada siklus I siswa yang tuntas belajar sebanyak 5 siswa atau 36%. Sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas belajar sebanyak 9 siswa atau 64%. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa kelas 2 SD N 1 Kediri adalah 66. Nilai tersebut menandakan bahwa pembelajaran pada siklus I belum berhasil karena indikator keberhasilan pembelajaran klasikal yang ditetapkan adalah $\geq 80\%$ siswa tuntas belajar dengan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) 70. Rendahnya rata-rata nilai yang diperoleh siswa disebabkan karena siswa masih kurang memahami penjelasan guru dalam mengerjakan evaluasi.

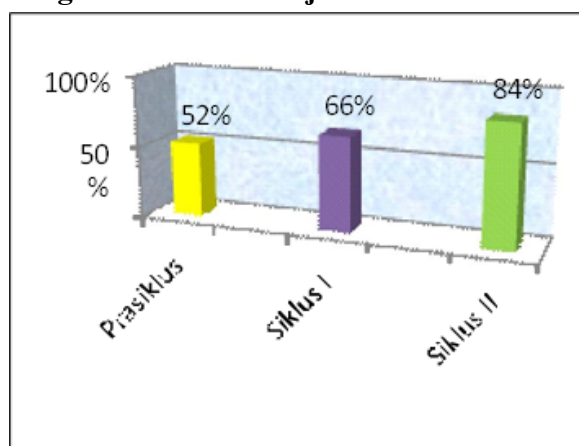
Siswa yang tuntas belajar pada siklus II sebanyak 12 siswa atau 85%. Sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas belajar sebanyak 2 siswa atau 15%. Rata-rata nilai

yang diperoleh siswa kelas 2 SD N 1 Kediri adalah 84,2.

Hasil persentase ketuntasan belajar siswa yang diperoleh sebesar 85% termasuk dalam kriteria sangat baik. Nilai tersebut menandakan bahwa pembelajaran pada siklus II berhasil karena indikator keberhasilan pembelajaran klasikal yang ditentukan adalah $\geq 80\%$, siswa tuntas belajar dengan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) 70.

Hasil belajar siswa dapat dilihat melalui diagram berikut ini:

Diagram 4. Hasil belajar siswa



Dari analisis data tersebut, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing*. Persentase prasiklus sebesar 52%, setelah diadakan perbaikan persentase pada siklus I sebesar 66% dan pada siklus II sebesar 84%. Hasil belajar mengalami peningkatan sesuai dengan indikator keberhasilan pembelajaran klasikal yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$ dan secara individu mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditentukan yaitu ≥ 70 .

Hal ini dikarenakan guru selalu

memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dan semangat dalam pembelajaran serta lebih berani dalam mengungkapkan pendapatnya sehingga berpengaruh pada hasil yang dicapai siswa. Motivasi dapat menentukan ketekunan belajar siswa karena dengan memberikan motivasi, maka siswa akan berusaha lebih baik dengan harapan memperoleh hasil yang lebih baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan Hasil Belajar siswa kelas 2 SD N 1 Kediri. Hal ini dibuktikan dengan: 1) aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditentukan lalu pada aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditentukan. Aspek bermain peran, bekerja kelompok, mengungkapkan pendapat dan memberikan tanggapan merupakan kegiatan yang dapat memacu keaktifan siswa dalam pembelajaran. Terdapat pula peningkatan motivasi belajar siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditentukan. Hal ini terlihat dari antusiasme dan semangat siswa selama mengikuti pembelajaran; 4) peningkatan hasil

belajar siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Peningkatan ini mencakup tiga ranah pembelajaran yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Penerapan metode *role playing* membantu siswa memahami materi, menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran dan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan mengucapkan puji syukur terhadap Tuhan Yang Maha Esa, Artikel ini saya persembahkan untuk :

1. Orang tuaku tercinta I Ketut Sugiarta dan Ni Nengah Sri Sukerti, yang selalu kuhormati dan kucintai. Terima kasih atas doa, dukungan, semangat, bimbingan, dan motivasi yang diberikan kepadaku selama ini yang senantiasa mengiringi langkahku dalam meraih cita-citaku. Pengorbananmu adalah semangat hidupku.
2. Istri tercinta Ni Wayan Lilis Meirayanti, yang sudah mendukung semua kegiatan yang saya lakukan dari awal sampai akhir.
3. Guru-guruku sejak Taman Kanak-kanak sampai dengan Perguruan Tinggi yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih atas segala ilmu, bimbingan, doa, dan perhatian yang selalu diberikan kepadaku sejak aku mengenyam bangku pendidikan hingga sekarang ini; dan
4. Bapak Ibu dosen pengampu mata kuliah Inovasi Pendidikan Bahasa Indonesia yaitu : Ibu Prof. Dr. Dra. Ni Nyoman Karmini, M.Hum dan Bapak Dr. Drs. I

Nyoman Raka, M.Pd

5. Almater STAH Mpu Kuturan saya banggakan.
6. Seluruh siswa SD N 1 Kediri yang telah membantu saya dalam proses pembuatan artikel.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, D., dkk. 2012. *Metode Penelitian*. Banten: Universitas Terbuka
- Anitah, Sri, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Aqib, Zainal dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Bahri, S., Zain A. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baroroh Kiromim. (2011). Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. Volume 8 Nomor 2. November 2011.
- Febrianto, J., Fendiyanto, P., Suriaty, S., & Kukuh, K. 2023. Kemampuan Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah matematika Pada Materi Bilangan Bulat Dan Pecahan. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, Universitas Mulawarman* (Vol. 3, pp. 204-210).
- Hamalik, Oemar. 2006. *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasution, S. 2006. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197-206.
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Saputri, R., & Yamin, Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah

Dasar. Jurnal Basicedu, 6(4), 7275-7280.

Suryadi (2019). Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di SDN 1 Labuan.

Tagupia, J. K., Mogot, A. M., & Kaunang, M. J. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Freire Elementary Education Journal*, 1(02), 30-36.

Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253-261.