


Application of Role Playing Method to Increase Student Activity in Learning Indonesian Class II SDN 2 Gowak

Laela Nadhia Husna¹, Lala Destiana Daffa², Kun Hisnan Hajron³

¹Department of Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

 laladestiana1518@gmail.com

Abstract

This study aims to increase student activity in Indonesian language subjects through the application of the Role Playing method. The research method used is Classroom Action Research (CAR). The subjects of the study were the second grade students of SDN 2 Gowak, totaling 10 students consisting of 4 male students and 6 female students. The results showed that the activeness of students increased from the first cycle and second cycle. In the initial data, there are no students who have a very active category, students with an active category are 10%, a moderately active category is 30% and a less active category is 60%. After taking action in cycle I with the Role Playing method, the activity increased. Students in the very active category are 10%, the active category is 20%, the moderately active category is 40% and the less active category is 30%. In the second cycle there was an increase in the very active category 40%, the active category 40%, the moderately active category 20% and the less active category 0%. So it can be concluded that the Role Playing method is able to increase the activity of second grade students at SDN 2 Gowak.

Keywords: *Activity, Learning Method, Role playing.*

Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN 2 Gowak

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan metode Bermain Peran (*Role Playing*). Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN 2 Gowak yang berjumlah 10 siswa terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Hasil penelitian menunjukkan keaktifan siswa mengalami peningkatan dari pada siklus I dan siklus II. Pada data awal tidak ada siswa yang memiliki kategori sangat aktif, siswa dengan kategori aktif 10%, kategori cukup aktif 30% dan kategori kurang aktif 60%. Setelah dilakukan Tindakan pada siklus I dengan metode *Role Playing* keaktifan meningkat. Siswa kategori sangat aktif 10%, kategori aktif 20%, kategori cukup aktif 40% dan kategori kurang aktif 30%. Pada siklus II mengalami peningkatan pada kategori sangat aktif 40%, kategori aktif 40%, kategori cukup aktif 20% dan kategori kurang aktif 0%. Maka dapat disimpulkan metode Bermain Peran (*Role Playing*) mampu meningkatkan keaktifan siswa kelas II SDN 2 Gowak.

Kata kunci: Keaktifan, Metode pembelajaran, *Role Playing*.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan wahana penting dan media yang efektif untuk mengajarkan norma, mensosialisasikan nilai, dan menanamkan etos kerja di kalangan warga masyarakat. [1] Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, oleh karena itu pendidikan harus dikelola, baik secara kualitas dan kuantitas. Pendidikan juga dapat menjadi instrumen untuk memupuk kepribadian bangsa, Memperkuat identitas nasional, dan memantapkan jati diri bangsa. Bahkan peran pendidikan menjadi lebih penting ketika arus globalisasi semakin kuat, yang membawa pengaruh nilai-nilai dan budaya yang sering kali bertentangan dengan nilai-nilai dan kepribadian bangsa Indonesia [2] (Handayani. S).

Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat kontinu, fungsional, positif, aktif, dan terarah. Proses perubahan tingkah laku dapat terjadi dalam berbagai kondisi berdasarkan penjelasan dari para ahli pendidikan dan psikologi. Adapun pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Dengan demikian, efektivitas sebuah proses belajar dan pembelajaran ditentukan oleh interaksi diantara komponen-komponen tersebut. Menurut kamus Bahasa Indonesia belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

Belajar suatu kata yang sudah cukup akrab dengan semua lapisan masyarakat. Bagi para pelajar atau mahasiswa kata “belajar“ merupakan kata-kata yang tidak asing. Bahkan sudah merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua kegiatan mereka dalam menuntut ilmu di lembaga pendidikan formal. Kegiatan belajar mereka lakukan setiap waktu sesuai dengan keinginan. Belajar sebagai mana yang dikemukakan oleh [3] Sardiman (2003: 20), bahwa “belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya”. [4] Proses belajar dijadikan sebagai situasi perangsang sosial, maka diperlukan kemampuan menyesuaikan diri, siswa diharapkan bisa mencapai tujuan dalam bidang sosial maupun akademik.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut [6] Moeliyono (1995) pembelajaran adalah proses menjadikan orang untuk belajar, jadi bisa dikatakan bahwa pembelajaran adalah proses atau cara belajar siswa dengan menggunakan berbagai macam cara yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. [7] Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Salah satu pengertian pembelajaran dikemukakan oleh [8] Gagne (1977) yaitu pembelajaran adalah seperangkat peristiwa -peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal. Lebih lanjut, [8] Gagne (1985) mengemukakan teorinya lebih lengkap dengan mengatakan bahwa pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan belajar, situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung, dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dengan siswa yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa dan hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal [9] (Tia Kristanti, Hermahayu, Ahmad Syarif).

[10] Suprijono (2012:2) menyatakan bahwa menghasilkan penyesuaian tingkah laku belajar merupakan suatu proses yang di dalamnya terdapat berbagai macam aktivitas

untuk menghasilkan perubahan perilaku. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. [11] Purwanto (2011:39) menyatakan “belajar mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap”. [8] Slameto (2003:2) menyatakan belajar dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

[12] Interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik didalam maupun di luar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik ditentukan oleh hasil belajar. Sebagaimana dikemukakan oleh [13] Hamalik (2006: 30), bahwa perubahan tingkah laku pada orang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari belum mampu kearah sudah mampu. Hasil belajar akan tampak pada beberapa aspek antara lain: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. Seseorang yang telah melakukan perbuatan belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku sebagai akibat dari hasil belajar. Selanjutnya [8] Sanjaya (2010:87) mengemukakan bahwa hasil belajar tingkah laku sebagai hasil belajar dirumuskan dalam bentuk kemampuan dan kompetensi yang dapat diukur atau dapat ditampilkan melalui performance siswa. Istilah-istilah tingkah laku dapat diukur sehingga menggambarkan indikator hasil belajar adalah mengidentifikasi (identify), menyebutkan (name), menyusun (construct), menjelaskan (describe), mengatur (order), dan membedakan (different). Sedangkan istilah-istilah untuk tingkah laku.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada pendidikan di Indonesia. [14] Kurikulum 2013 menempatkan Bahasa Indonesia sebagai penghela mata pelajaran lain dan karenanya harus berada di depan semua mata pelajaran lain. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis [14] (Dalman, 2012:3). Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Bahasa Indonesia merupakan salah satu ilmu yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia serta untuk menguasai ilmu dan teknologi. Sebagai masyarakat Indonesia, penting untuk kita mempelajari dan memahami Bahasa Indonesia secara baik dan benar [14] (Afifah, 2012:2). Sebagai peserta didik harus memiliki keberanian untuk bertanya, mengajukan pendapat, dan berdiskusi dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti giat atau sibuk. Kata keaktifan juga bisa berarti dengan kegiatan dan kesibukan. Yang dimaksud dengan keaktifan di sini adalah bahwa waktu pendidik mengajar ia harus mengusahakan agar peserta didiknya aktif jasmani maupun rohani. Dalam proses pembelajaran peserta didik dituntut untuk aktif, penilaian proses pembelajaran terutama melihat sejauh man keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara pendidik dengan peserta didik atau dengan peserta didik itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, di mana masing-masing peserta didik dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Oleh karena itu, keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam belajar dapat berwujud perilaku-perilaku yang muncul dalam proses pembelajaran, seperti perhatian terhadap ulasan materi pelajaran, respon terhadap suatu masalah dalam pembelajaran, dan kedisiplinan dalam mengikuti pembelajaran.

Keaktifan belajar yang dimiliki siswa merupakan usaha pendorong yang dimiliki dalam dirinya agar memiliki keinginan yang kuat untuk mengikuti proses pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan [15] (Ni'matulloh). Ciri-ciri belajar yang aktif yaitu: (1) keberanian serta keinginan untuk menampilkan perasaan, (2) keberanian serta keinginan untuk berprestasi dalam persiapan dan kelanjutan belajar, (3) kreatifitas belajar mengajar dalam mencapai keberhasilan dikegiatan belajar mengajar, (4) kebebasan dan keleluasaan dalam pembelajaran tanpa tekanan guru atau pihak lain. Faktor yang dapat mempengaruhi keaktifan belajar yaitu: (1) stimulus belajar, (2) motivasi dan perhatian, (3) respon yang dipelajarinya, (5) pemindahan dan pemakaian [15] (Hardini, 2015).

Menurut [2] Hartono, dkk, (2015:100) keaktifan belajar suatu kegiatan yang dapat membawa perubahan pada setiap seseorang ke arah yang lebih baik. Keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar akan menyebabkan inetraksi yang tinggi antara guru dan siswa ataupun dengan teman yang lain. hal ini mengakibatkan suasana kelas kondusif dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. [13] Kristin, & Astuti (2017:157) keaktifan belajar dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran, dimana siswa bekerja atau berperan aktif dalam pembelajaran di kelas, sehingga dengan demikian siswa tersebut memperoleh pengalaman, pengetahuan, pemahaman dan aspek-aspek lain tentang apa yang telah dilakukan. Keaktifan yang dilakukan di kelas terjadi bila ada kegiatan yang dilakukan guru dan siswa keaktifan juga akan mengakibatkan terbentuknya pengetahuan dan keterampilan sehingga akan meningkatkan hasil belajar. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan merupakan proses yang menekankan aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar di kelas yang ditandai dengan keinginan dan keberanian serta kesempatan berprestasi dalam kegiatan baik persiapan, proses dan kelanjutan belajar dan berani mengutarakan pendapat.

Berdasarkan hasil wawancara data yang diperoleh dari guru kelas II memperoleh data rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa. Rata-rata siswa kurang memahami konsep-konsep dalam pelajaran Bahasa Indonesia sehingga siswa kesulitan untuk mengembangkan pemahamannya terhadap materi. Misalnya siswa kesulitan dalam memahami teks, kesulitan dalam hal berbicara di depan kelas untuk menceritakan kembali apa yang telah dibaca dengan menggunakan bahasa yang diolah sendiri. Hal ini disebabkan karena siswa kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Dalam proses pembelajaran belum menggunakan suatu metode yang dapat meningkatkan keterampilan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan siswa merasa bosan dan tidak tertarik pada pelajaran Bahasa Indonesia.

Penulis memiliki solusi tentang permasalahan yang ditemukan tentang keaktifan dan hasil belajar siswa yang rendah dalam mata pelajaran tematik dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* guna meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik. Arti role secara harfiah adalah peranan, dan play adalah bermain. Bermain peran (*Role Playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman [11] (Hamalik, 2001). Karena melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. *Role Playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang dialami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.

Penerapan metode *Role Playing* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran. Dengan kelebihan yang dimiliki oleh metode *Role Playing*, menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk siswa untuk berfikir lebih kreatif dan aktif. Karena penggunaan metode ini merupakan salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Manfaat dari mengaplikasikan metode *Role Playing* yaitu siswa mampu untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut memungkinkan cara untuk mengubah perilaku dan sikap siswa sebagaimana siswa menerima setiap karakter yang diperankannya, [9] Hamalik (2001, hlm. 214).

Penerapan metode *Role Playing*, siswa diarahkan pada situasi tertentu seakan-akan berada di luar kelas, meskipun kenyataannya pada saat pembelajaran berlangsung terjadi di dalam kelas. Selain itu, metode pembelajaran *Role Playing* tak jarang dimaksudkan sebagai salah satu bentuk bentuk aktifitas dimana peserta didik membayangkan dirinya seakan-akan berada di luar kelas dan berperan sebagai orang lain [3] (Lloyd & Van de Poel, 2011). Proses pembelajaran dengan metode *Role Playing*, titik fokusnya terletak pada keterlibatan emosional serta pengamatan indera ke dalam situasi permasalahan nyata yang dihadapi [11] (Bosse & Nikel, 2015). Melalui metode *Role Playing* ini, siswa diharapkan untuk mampu: (1) mengeksplorasi perasaannya; (2) mendapatkan wawasan tentang nilai, sikap dan persepsinya; (3) mengembangkan sikap serta keterampilan dalam memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi; (4) mengeksplorasi inti dari masalah yang diperankan melalui berbagai teknik/cara [8] (Brown, 2017; Brummel, 2015).

Salah satu kelebihan atau keunggulan metode *Role Playing* yaitu mampu menarik perhatian anak, sehingga suasana kelas semakin hidup [3] (Zuhairini, dkk., 1983: 103). Menarik perhatian terhadap suatu obyek merupakan perwujudan dari konsep minat belajar itu sendiri, seperti yang dikemukakan [3] Amiruddin (2000: 9) bahwa “minat adalah kecenderungan yang menetap, untuk merasa tertarik pada bidang tertentu”. Atau kata [3] Slameto (1987: 36) bahwa “minat artinya rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas”. Metode *Role Playing* mampu menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa dalam mengikuti suatu proses pembelajaran.

Metode *Role playing* memiliki kelebihan dalam penggunaannya. Menurut [8] Mansyur (Sagala, 2006) kelebihan dari metode *Role Playing* yaitu, dengan penerapan metode *Role playing* siswa dilatih untuk dapat memahami, mengingat bahan yang akan didramakan seputar materi ajar. Selanjutnya murid akan terbiasa untuk berkreasi, berinisiatif serta kreatif. *Role Playing* dapat menuntun siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Memupuk rasa tanggung jawab akan tugas yang diterima. Melalui bermain peran (*Role Playing*) para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Pembelajaran bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan emosional [8] (Paramita Nuraini, Tawil).

Konsep penerapan metode *Role Playing* yang dilakukan pada pemilihan materi atau topik tentunya yang dekat dengan kehidupan siswa. Kemudian siswa bebas untuk mengekspresikan imajinasinya kedalam gerakan-gerakan serta pengucapan kata-kata yang sesuai dengan peran yang dimainkannya. Dalam memainkan perannyapun sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar siswa asalkan tidak keluar dari konteks yang telah ditetapkan oleh guru. Tahapan yang harus dilakukan pada penerapan metode *Role Playing* menurut [9] Shaftels (Sumaatmadja, 2007) yaitu penjelasan umum yaitu guru menjelaskan secara umum penggunaan metode *Role Playing* serta materi yang akan diperankan, tahapan selanjutnya yaitu memilih para pelaku untuk bermain peran,

kemudian menentukan pengamat (observer) yang bertugas untuk mengamati penampilan permainan peran serta memberikan penilaian, selanjutnya menentukan jalan carita yang dimainkan, tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan (main), diskusi dan penilaian yang dilakukan observer, kelompok bermain peran memainkan peran ulang, kelompok observer melakukan diskusi ulang, terakhir berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Penerapan metode *Role playing* di sekolah menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran dan siswa tidak akan mudah bosan. Siswa menjadi imajinatif, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri serta siswa mampu meningkatkan kerjasamanya. Selain itu, siswa lebih mudah dalam memahami materi karena adanya latihan dan mengingat bahan materi yang disampaikan dalam perannya di drama sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar siswa. Hal ini dikarenakan siswa belajar melalui pengalaman langsung, khususnya pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. Siswa dapat menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran sehingga kelak dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Dari beberapa permasalahan dalam latar belakang di atas maka rumusan masalah ini ialah sebagai berikut.

1. Bagaimana meningkatkan kaktifan siswa dengan menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*)?
2. Bagaimana meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar?

2. Metode

Penelitian dilakukan di SDN 2 Gowak, tepatnya di desa Gowak, Pringsurat, Temanggung. SD tersebut terletak tepat di pinggir jalan dan berada di sekitar pemukiman warga, sehingga akses untuk menuju sekolah tersebut sangat mudah. Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2020/2021. Jumlah peserta didik adalah 10. Penelitian dilaksanakan pada semester 2 tahun pelajaran 2020/2021, tanggal 25 Maret sampai 21 Juni 2021.

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan terikat. Variabel bebas adalah penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dan variabel terikatnya hasil belajar Bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini peneliti melakukan di kelas II sebagai guru dan guru kelas II sebagai observernya, dilakukan dalam 2 siklus dengan 4 kali pertemuan.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini sebagai berikut: a) Dalam tahap menyusun rancangan ini ditentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung. Dalam perencanaan peneliti mempersiapkan perangkat dan instrumen pembelajaran yang diterapkan, yaitu Silabus, RPP, LKS, pembagian anggota kelompok, lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan aktivitas siswa, soal tes ulangan harian 1 dan ulangan harian 2; dan b) Tahap kedua dari penelitian tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu penerapan metode pembelajaran *Role Playing*, sebagai berikut: Upayakan agar singkat, bagi pemula lima menit sudah cukup dan bermain sampai habis, jangan diinterupsi. a) Biarkan agar spontanitas menjadi kunci utamanya. b) Jangan menilai aktingnya, bahasanya dan lain-lain. c) Biarkan siswa bermain bebas dari angka dan tingkatan dan d) Jika terjadi kemacetan hal yang dapat dilakukan misalnya: dibimbing dengan pertanyaan, mencari orang lain untuk peran tersebut. dan menghentikan dan melangkah ke tindak lanjut dan e) jika pemain tersesat lakukan: rumuskan kembali keadaan dan

masalah, simpulkan apa yang sudah dilakukan, hentikan dan arahkan kembali dan mulai kembali dengan penjelasan singkat.

Penelitian ini memperoleh data kualitatif dari hasil wawancara peneliti dan narasumber dari guru SDN 2 Gowak. Menurut [27] Sugiyono (2015) data kualitatif adalah data yang berbentuk kata, skema, dan gambar. Selain itu, data kualitatif merupakan data informasi yang berbentuk kalimat verbal bukan berupa simbol angka atau bilangan. Data kualitatif didapatkan dari hasil wawancara guru kelas II.

3. Hasil

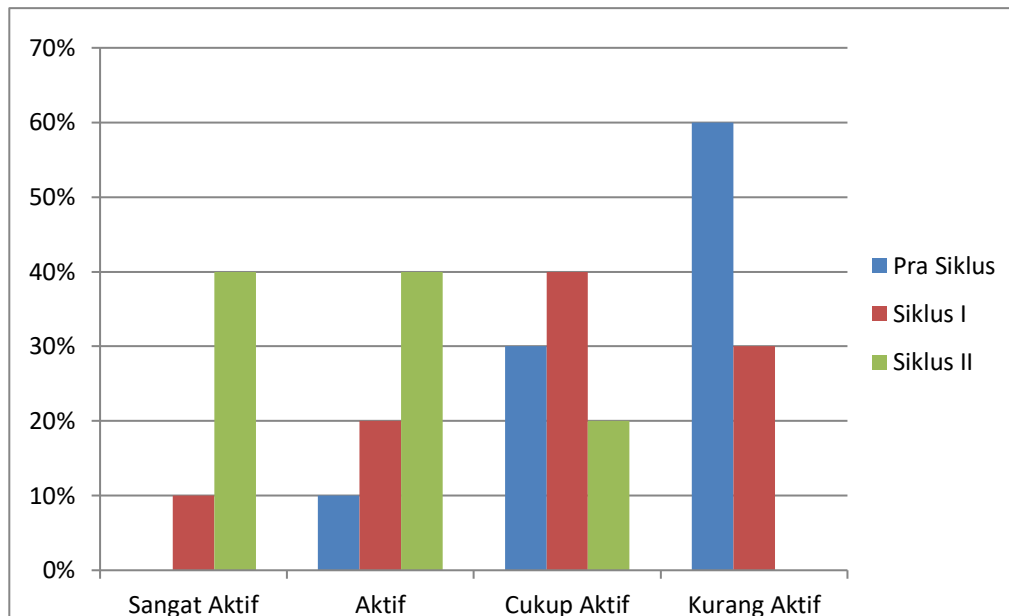
Pada bagian ini, akan dipaparkan hasil analisis dan data penelitian tentang keaktifan dan hasil belajar tematik pada siswa kelas II SDN 2 Gowak dengan menerapkan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) keaktifan siswa dan hasil Belajar tematik siswa dari pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada [tabel 1](#) di bawah ini:

Tabel 1. Perbandingan Penilaian Keaktifan Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Kriteria	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	f	%	f	%	F	%
Sangat Aktif	0	0%	1	10%	4	40%
Aktif	1	10%	2	20%	4	40%
Cukup Aktif	3	30%	4	40%	2	20%
Kurang Aktif	6	60%	3	30%	0	0%
Jumlah	10	100%	10	100%	10	100%

Berdasarkan [tabel 1](#) dapat dilihat bahwa perbandingan keaktifan siswa mengalami peningkatan pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Pada pra siklus tidak ada siswa yang memiliki kategori sangat aktif, siswa dengan kategori aktif ada 1 siswa dengan presentase 10%, siswa dengan kategori cukup aktif ada 3 siswa dengan presentase 30% dan siswa dengan kategori kurang aktif ada 6 siswa dengan presentase 60%. Setelah dilakukan tindakan dengan metode *Role Playing* keaktifan meningkat. Siklus I siswa yang memiliki kategori sangat aktif ada 1 siswa atau sebesar 10%, siswa dengan kategori aktif ada 2 atau sebesar 20%, siswa dengan kategori cukup aktif ada 4 atau sebesar 40% dan siswa dengan kategori kurang aktif ada 3 siswa dengan presentase 30%. Pada siklus II mengalami peningkatan pada kategori sangat aktif ada 4 atau sebesar 40%, siswa dengan kategori aktif ada 4 atau sebesar 40%, siswa dengan kategori cukup aktif ada 2 siswa 20% dan siswa dengan kategori kurang aktif ada 0 siswa 0%.

Peningkatan keaktifan siswa dengan menggunakan metode belajar *Role Playing* dapat dilihat pada gambar 1. Untuk data penilaian keaktifan siswa pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada [gambar 1](#).



Gambar 1. Data Penilaian Keaktifan Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.

4. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas II SD Negeri 2 Gowak sehingga keaktifan siswa meningkat. Metode *Role Playing* membuat siswa menjadi lebih aktif dan berani menyampaikan materi di depan kelas dengan bermain peran dengan pemahaman siswa. Peran guru juga tidak lepas dalam pembelajaran, guru bertindak sebagai fasilitator dengan tugas membimbing dan mengarahkan siswa dalam belajar. Sehingga siswa memperoleh pembelajaran yang bermakna dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi sesuai dengan kemampuan setiap siswa. Sehingga siswa dapat memahami konsep-konsep dalam pelajaran Bahasa Indonesia dan siswa dapat mengembangkan pemahaman siswa terhadap materi.

Penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam setiap mata pelajaran karena *Role Playing* akan memberikan gambaran mengenai tingkat pengetahuan peserta didik. Dimana semakin baik peran yang dimainkan, maka peserta didik akan lebih memahami materi yang sedang dipelajari sehingga hasil belajar yang diperoleh akan semakin baik pula. Selain itu, siswa menjadi lebih percaya diri dan aktif dalam menyampaikan materi di depan kelas.

Kegiatan ini membuat siswa menjadi belajar lebih aktif dimana siswa dituntut untuk mempelajari materi agar siswa dapat menyampaikan materi yang diperoleh dengan cara bermain peran didepan kelas. Pada akhir pembelajaran guru mengevaluasi kegiatan belajar yang telah berlangsung, bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami dan menyampaikan suatu materi.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan presentase keaktifan siswa pada pra siklus dengan kriteria aktif sebesar 10% dengan jumlah 1 siswa, namun belum ada satupun siswa yang mampu mencapai kriteria sangat aktif. Pada siklus I telah mengalami peningkatan menjadi 20% pada kriteria aktif atau sebanyak 2 siswa dan pada kriteria sangat aktif menjadi 10% atau sebanyak 1 siswa. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 30% atau 3 siswa pada kriteria aktif, dan 40% atau sebanyak 4 siswa dalam kriteria sangat aktif.

Pada pelaksanaan siklus I dan II keaktifan siswa mengalami peningkatan setelah penerapan metode Bermain Peran (*Role Playing*). Peningkatan keaktifan siswa dikarenakan dalam proses pembelajaran siswa mampu memperoleh informasi dan

berbagi pendapat dengan yang lain, sehingga siswa mampu memecahkan masalah yang dihadapi dengan cara atau pemikiran mereka sendiri.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka penerapan metode Bermain Peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas II SD Negeri 2 Gowak. Dari penelitian tersebut dapat dibuktikan bahwa penerapan metode Bermain Peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Metode ini mampu membantu guru menarik minat belajar siswa dan memungkinkan siswa mengembangkan pemahaman konsep-konsep dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dan menyampaikan hasil sesuai dengan kemampuan yang dimiliki kepada siswa.

Keunggulan dalam penelitian ini, yaitu penerapan metode Bermain Peran (*Role Playing*) tidak hanya dapat meningkatkan keaktifan, melainkan dalam penelitian ini metode tersebut mampu meningkatkan kepehaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia dalam memahami teks, kesulitan dalam hal berbicara di depan kelas untuk menceritakan kembali apa yang telah dibaca dengan menggunakan bahasa yang diolah sendiri.

5. Simpulan

Penerapan metode Bermain Peran (*Role Playing*) mampu meningkatkan keaktifan belajar Bahasa Indonesia. Selain itu, siswa mampu mengembangkan pemahaman konsep-konsep dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dan menyampaikan hasil sesuai dengan kemampuan yang dimiliki kepada siswa.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan presentasi keaktifan siswa pada pra siklus sebesar 10% atau 1 siswa aktif, meningkatkan peningkatan pada siklus I menjadi 60% atau siswa aktif dan cukup aktif, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 100% atau 6 siswa aktif, sangat aktif dan cukup aktif.

Ucapan Terima Kasih

Publikasi ini dibiayai oleh Universitas Muhammadiyah Magelang. Penulis mengucapkan terima kasih kepada SDN II Gowak atas kerjasama yang baik selama pengambilan data.

Referensi

- [1] W. P. Arif and Anisah, "Tell Story with Sing and Motion," *J. Penelit. Artik. Pendidik.*, vol. 9, no. 1, pp. 7–17, 2017.
- [2] N. Ni'matulloh, "Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Keterampilan Menulis Recount Text melalui Strategi Discovery Learning dengan Teknik BIN KPK," *Paedagogie*, vol. 15, no. 2, pp. 33–40, 2020, doi: 10.31603/paedagogie.v15i2.4198.
- [3] C. Vicky, F. Cinta, T. J. Raharjo, and U. Utomo, "Student Learning Motivation in Control and Experiment Classes Using Role Playing Model 's Based On Traditional Games," *J. UNNES*, vol. 10, no. 2, pp. 207–214, 2021.
- [4] A. Fidian, A. Bintang, A. Pradana, and E. Handayani, "Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris pada Murid Sekolah Dasar," *Community Empower.*, vol. 1, no. 1, p. 2016, 2016.
- [5] M. Tria and P. Septiyati, "Pengembangan Desain Pembelajaran Mata Kuliah Pendidikan Matematika SD untuk Kecerdasan Interpersonal, Naturalis, dan Logika," *J. Math. Educ. Sci. Tehnol.*, vol. 3, no. 2, pp. 126–142, 2018.
- [6] A. B. A. Pradana, "Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multiple Intelligence Pada Tipe Kecerdasan Linguistik English Learning Based on Multiple Intelligence in Type

- of Linguistic Intelligence,” *Diklatika Tauhidi J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 5, no. April, pp. 41–52, 2018.
- [7] E. S. khotirah, Afit Istiandaru, “Penerapan Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Ii Sdn Karangmulya 01,” in *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas*, no. 1, 2020, pp. 1642–1651.
- [8] H. Wahyuningtyas, “Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui Metode Role Playing,” *Paedagogie*, vol. 13, no. 2, pp. 59–66, 2018, doi: 10.31603/paedagogie.v13i2.2365.
- [9] T. Kristanti, H. Hermahayu, and A. Syarif, “Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui Pembelajaran Role Playing dengan Flanel Cerita,” *Paedagogie*, vol. 14, no. 2, pp. 33–36, 2019, doi: 10.31603/paedagogie.v14i2.2603.
- [10] M. Mujiyati, “... untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar (Studi Pada Pembelajaran Larutan, Larutan Asam-Basa, Thermokimia Pada Siswa XIOB SMK Negeri I Magelang),” *Urecol*, pp. 281–294, 2017, [Online]. Available: <http://journal.ummg.ac.id/index.php/urecol/article/view/942>.
- [11] Y. Khoirunnisa, M. Japar, and D. Lianasari, “Efektifitas Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Dan Modeling Untuk Meningkatkan Penyesuaian Sosial Siswa,” *Urecol*, pp. 108–113, 2021.
- [12] L. Khusnul, Y. Dede, S. P. Sambodo, and N. I. Siti, “Parenting Permainan Tradisional Anak Usia Dini dalam Rangka Mendukung Terwujudnya PKBM (Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat) di Daerah Miskin,” *J. Pendidik.*, p. 8, 2018.
- [13] F. Suryani, “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi melalui Group Investigation,” *Paedagogie*, vol. 15, no. 2, pp. 41–48, 2020, doi: 10.31603/paedagogie.v15i2.4169.
- [14] I. Mawardi and A. Baihaqi, “Pemberdayaan Guru dalam Mengembangkan Perangkat Pembelajaran Aktif Berkarakter Islam Rahmatan Lil’alamin,” *Community Empower.*, vol. 3, no. 2, pp. 81–85, 2018, doi: 10.31603/ce.v3i2.2675.
- [15] A. Putri, I. Afit, and S. Erna, “Peningkatan Keaktifan Siswa Kelas IV SDN 1 Patalan pada Pembelajaran Tematik Tema 4 Subtema 3 Pekerjaan Orangtuaku melalui Model Cooperative Learning Tipe STAD,” in *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas*, 2015, pp. 1630–1641.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)