

**PENERAPAN *ROLE PLAYING* PADA MATERI CERITA FIKSI
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DALAM UPAYA
PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS V MIN 1 PONOROGO**

SKRIPSI



Oleh

**ASWATIN KASANAH AL-AFIAH
NIM. 203190017**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2023**

ABSTRAK

Al-Afiah, Aswatin Kasanah. 2023. *Penerapan Role Playing pada Materi Cerita Fiksi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dalam Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V MIN 1 Ponorogo.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing: Farida Yufarlina Rosita, M.Pd.

Kata Kunci: *Role playing*, cerita fiksi, keaktifan belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan kurangnya keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini karena guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Akibatnya, guru kurang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran serta kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengekspresikan pemahaman dan keterampilan mereka secara efektif. Maka dari itu, dengan adanya persoalan ini perlu diperbaiki di antaranya dengan menerapkan model *role playing* yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penerapan *role playing* pada materi cerita fiksi mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam upaya peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas V MIN 1 Ponorogo, (2) mendeskripsikan peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas V MIN 1 Ponorogo dengan model pembelajaran *role playing*.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini terdiri atas tiga siklus, dan setiap siklusnya terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah dari 24 peserta didik kelas V Salahudin Al-Ayubi MIN 1 Ponorogo. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pada materi cerita fiksi mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan keaktifan belajar peserta didik pada siklus I, siklus II dan siklus III. Siklus I keaktifan belajar peserta didik 71,66%, siklus II keaktifan belajar peserta didik 79,57%, dan siklus III keaktifan belajar peserta didik 90,83%. Dengan demikian dapat disimpulkan penerapan *role playing* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas V Salahudin Al-Ayubi pada materi cerita fiksi mata pelajaran Bahasa Indonesia di MIN 1 Ponorogo.

P O N O R O G O



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi ini atas nama saudari:

Nama : Aswatin Kasanah Al-Afiah
NIM : 203190017
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penerapan *Role Playing* pada Materi Cerita Fiksi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dalam Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V MIN 1 Ponorogo

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah

Pembimbing

Farida Yufarlina Rosita, M.Pd.
NIP. 19890807201532004

Ponorogo, 26 September 2023

Mengetahui,

Ketua

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo





KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama:

Nama : Aswatin Kasanah Al-Afiah
NIM : 203190017
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penerapan *Role Playing* pada Materi Cerita Fiksi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dalam Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V MIN 1 Ponorogo

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 2 November 2023

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Senin
Tanggal : 6 November 2023

Ponorogo, 6 November 2023

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Tim Penguji:

Ketua Sidang : Dr. Elfi Yuliani Rochmah, M.Pd.I

Penguji I : Yuentie Sova Puspidalia, M.Pd.

Penguji II : Farida Yufarlina Rosita, M.Pd.



SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aswatin Kasanah Al-Afiah
NIM : 203190017
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penerapan *Role Playing* pada Materi Cerita Fiksi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dalam Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V MIN 1 Ponorogo

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis. Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 3 Desember 2023

Yang membuat pernyataan

Aswatin Kasanah Al-Afiah

NIM. 203190017

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aswatin Kasanah Al-Afiah
NIM : 203190017
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penerapan *Role Playing* pada Materi Cerita Fiksi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dalam Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V MIN 1 Ponorogo

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis benar-benar karya saya sendiri, bukan hasil tulisan dari orang lain. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil contekan dari orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi.

Ponorogo, 26 September 2023

Yang membuat pernyataan



Aswatin Kasanah Al-Afiah

NIM. 203190017

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu proses guru dan peserta didik saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran melibatkan transfer informasi atau pengetahuan dari sumber belajar kepada peserta didik yang belajar. Hal ini bisa terjadi melalui berbagai model, metode dan pendekatan, dan sebagainya. Pembelajaran dapat dilakukan secara formal, baik di kelas, maupun informal di luar kelas. Untuk mencapai pembelajaran yang aktif dan efektif, perlu dilakukan interaksi antara guru dan peserta didik. Pentingnya keefektifan dalam proses pembelajaran, yaitu agar peserta didik mencapai hasil belajar yang diharapkan.¹

Peserta didik adalah salah satu unsur yang sangat penting dalam pembelajaran karena pada sebuah proses pembelajaran, peserta didik merupakan subjek yang akan dididik atau diberi materi. Sebagai sebuah subjek dalam pembelajaran, peserta didik diharapkan bisa selalu aktif dalam proses pembelajaran berlangsung dengan karakteristiknya masing masing, sehingga akan terjadi interaksi yang bisa membangun peserta didik untuk bisa memahami materi pembelajaran. Peserta didik memiliki potensi, karakteristik, dan keunikan masing-masing. Setiap peserta didik memiliki kecerdasan, bakat,

¹ Rahma Saputri and Yamin, "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* Volume 6, (2022): 7276.

minat, dan tingkat perkembangan yang berbeda. Oleh karena itu, dalam proses pendidikan, penting bagi pendidik dan sistem pendidikan untuk mengakui keberagaman ini dan berusaha untuk memahami dan mendukung perkembangan pribadi setiap peserta didik. Peserta didik adalah manusia pada umumnya dan dipandang sebagai individu. Peserta didik didefinisikan sebagai seseorang yang tidak bergantung pada orang lain. Dengan kata lain, peserta didik dianggap sebagai pribadi yang mandiri. Ini berarti peserta didik tidak hanya mengandalkan guru atau orang lain untuk belajar, tetapi mereka juga harus aktif dan proaktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik harus memiliki motivasi intrinsik untuk belajar dan mampu mengelola hidupnya sendiri.²

Peserta didik kelas V sudah mulai berpikir secara kompleks dan mendalam. Mereka mampu melihat kesalahan yang mereka buat dan dapat melakukan refleksi atas kesalahan tersebut. Selanjutnya, mereka dapat memperbaiki kesalahan tersebut dalam tugas-tugas berikutnya. Hal ini menunjukkan pertumbuhan intelektual mereka. Mereka juga dapat membuat dan memodifikasi peraturan. Mereka juga mulai memperhatikan bakat dan berpandangan luas pada dunia, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, ingin belajar, dan lebih realistis dalam menghadapi masalah. Mereka mulai

² Hasbullah, *Otonomi Pendidikan* (Jakarta: PT Rajawali Pers, 2010), 121.

kompetitif, menganggap nilai sebagai ukuran prestasi belajarnya, dan menaruh minat pada pelajaran.³

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah untuk meningkatkan kemahiran peserta didik dalam komunikasi lisan dan tulisan. Selain itu, tujuannya adalah untuk menumbuhkan apresiasi yang mendalam terhadap hasil karya sastra Indonesia. Standar kompetensi mata pelajaran ini merupakan kualifikasi minimal peserta didik, yang menggambarkan penguasaan keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia.⁴ Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia peserta didik, baik dalam hal membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara.

Cerita fiksi merupakan cerita yang berisi rekaan atau khayalan, cerita fiksi merupakan hasil imajinasi pengarang yang dalam pembuatannya didasari oleh angan-angan.⁵ Materi cerita dapat melibatkan analisis pemahaman naratif anak-anak, seperti struktur cerita, pengembangan karakter, konflik, dan resolusi. Dengan begitu, pemilihan materi cerita fiksi sangat cocok karena dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Cerita fiksi yang menarik dan relevan dengan kehidupan peserta didik akan membuat mereka lebih antusias untuk terlibat dalam proses kegiatan

³ Nela Agustin, Asih Mardati, and Hanum Hanifa Sukma, *Peran Guru dalam Membentuk Karakter Siswa (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar)* (Yogyakarta: UAD Press, 2021), 198.

⁴ Zulela, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar* (Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), 4.

⁵ Liswina Fitriani and Muhammad Nurjamaludin, "Evektivitas Model Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Cerita Fiksi," *Bale Aksara* Vol. 1 No. 1 (2020): 35.

pembelajaran. Dengan menggunakan cerita fiksi, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berbicara, berinteraksi, dan berkolaborasi dengan teman sekelas.

Keaktifan merupakan kegiatan yang dapat berupa fisik maupun mental. Keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menekankan pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang dihadapinya dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar peserta didik merupakan unsur dasar yang penting dalam keberhasilan pembelajaran.⁶ Keaktifan belajar merujuk pada tingkat keterlibatan dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini melibatkan peserta didik secara aktif dalam mengonstruksi pengetahuan, berpikir kritis, berkolaborasi, dan bertanggung jawab terhadap pembelajaran mereka sendiri. Guru harus bisa menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendorong keaktifan peserta didik melalui penggunaan metode dan model pembelajaran yang interaktif, tugas yang menantang, kolaborasi, dan kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, melibatkan peserta didik dalam pengambilan keputusan dan memberikan pilihan dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di MIN 1 Ponorogo beralamat di Jl. KH. Abdurrohman No. 06, Ds. Sampung, Kec. Sampung, Kab. Ponorogo, terlihat bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia pada dasarnya

⁶ Nanda Rizky Fitriani Kanza, Albertus Djoko Lesmono, and Heny Mulyo Widodo, "Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning dengan Pendekatan Stem pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas Di Kelas Xi Mipa 5 Sma Negeri 2 Jember," *Jurnal Pembelajaran Fisika* 9, no. 2 (2020): 71, <https://doi.org/10.19184/jpf.v9i1.17955>.

diajarkan melalui kelas tatap muka konvensional, dengan pendekatan pengajaran yang didominasi ceramah. Lingkungan belajar di kelas-kelas ini bergantung pada ketersediaan papan tulis, yang berfungsi sebagai alat pengajaran utama. Akibatnya, model pembelajaran konvensional ini sangat berpusat pada guru, sehingga kurang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran dan menghilangkan kesempatan peserta didik untuk mengekspresikan pemahaman dan keterampilan mereka secara efektif. Peserta didik juga masih terlihat kurang aktif, masih asik dengan dunianya sendiri bahkan terdapat beberapa peserta didik yang kurang konsentrasi.⁷ Model pengajaran ceramah konvensional kurang menciptakan lingkungan yang membuat peserta didik dapat dengan bebas berbagi ide, pemikiran, dan perasaan. Keterbatasan ini dapat diatasi dengan menerapkan pendekatan pembelajaran di kelas yang lebih menarik dan interaktif. Dengan menerapkan model yang menyenangkan dan partisipatif, peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran, menumbuhkan rasa keterlibatan aktif dan semangat. Pendidik tidak boleh dibatasi pada satu model pengajaran saja. Mereka harus menggunakan beragam model pembelajaran untuk memastikan bahwa proses pengajaran tetap dinamis dan menarik. Oleh karena itu, di sinilah keahlian guru menjadi sangat penting dalam memilih model yang paling sesuai untuk pengajaran yang efektif.

Model pembelajaran merupakan faktor penting yang mempengaruhi partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik akan

⁷ Hasil observasi awal kelas V Salahudin Al-Ayubi MIN 1 Ponorogo, pada tanggal 24 Juli 2023, pukul 07.00 WIB.

berpartisipasi aktif dalam pembelajaran jika menggunakan model pembelajarannya menarik. Jadi, guru harus memaksimalkan penggunaan model pembelajaran yang tepat, karena model pembelajaran yang tidak tepat menyebabkan keaktifan belajar peserta didik menjadi kurang optimal bahkan membuat mereka merasa malas dan tidak semangat dalam menjalankan proses kegiatan pembelajaran.

Dalam rangka mengatasi permasalahan ini, model pembelajaran yang dapat digunakan untuk melibatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran harus diupayakan. Menurut berbagai kajian dan temuan, salah satu model pembelajaran yang membutuhkan partisipasi aktif peserta didik adalah model pembelajaran *role playing*.

Role playing adalah model penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Konsep ini memungkinkan anak untuk mengomunikasikan perasaannya tanpa dibatasi oleh kata-kata atau gerak tubuh. Penekanan dalam model *role playing* adalah pada partisipasi emosional dan pengamatan indra ke dalam situasi masalah nyata. Model ini melibatkan banyak peserta didik yang berbicara melalui kegiatan drama untuk membuat peserta didik aktif dan senang dalam proses pembelajaran. Model ini memiliki dua karakteristik: (1) menjamin partisipasi semua peserta didik dan memberikan kesempatan yang sama bagi peserta didik untuk menunjukkan kemampuannya berkolaborasi hingga berhasil, dan (2) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik.

Dengan demikian, model *role playing* membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.⁸

Role playing merupakan usaha penyampaian materi dalam sebuah pertunjukan, penampilan dan memperlihatkan peristiwa yang dialami oleh seseorang. *Role playing* menjadi sebuah model dimana peserta didik diberikan tugas oleh guru untuk mendramatisasikan keadaan yang mengandung masalah, guna untuk menuntaskan masalah pada situasi kehidupan. Model pembelajaran *role playing* ini akan menuntun dan membantu peserta didik untuk melatih bicara dengan cara bermain peran seperti yang ada pada di kehidupan nyata. Model pembelajaran ini sangat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena dalam model pembelajaran ini peserta didik dapat ikut serta merasakan apa yang ada pada kehidupan nyata secara aktif. Penentuan model pembelajaran harus berdasarkan materi yang akan dibahas, tujuan pada pembelajaran yang akan dicapai dan kemampuan awal peserta didik. *Role Playing* mampu mendorong peserta didik agar dapat mengutarakan perasaannya.

Role playing merupakan upaya mengomunikasikan materi dengan cara memperlihatkan, menampilkan, dan mempertunjukkan peristiwa yang dialami seseorang. *Role playing* menjadi model di mana guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk mendramatisasikan situasi yang mengandung masalah untuk memecahkan masalah dalam lingkungan kehidupan nyata.

⁸ Amin and Linda Yurike Susan Sumendap, *164 Model Pembelajaran Kontemporer* (Yogyakarta: Pusat Penerbitan LPPM, 2022), 487.

Model pembelajaran *role playing* ini akan membimbing dan membantu peserta didik dalam berlatih berbicara dengan cara bermain peran, seperti dalam kehidupan nyata. Gaya belajar ini sangat ideal untuk pembelajaran Bahasa Indonesia karena peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam merasakan apa yang terjadi di kehidupan nyata.⁹ Penentuan model pembelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, topik yang akan dibahas dan kemampuan awal peserta didik. *Role playing* dapat membantu peserta didik mengomunikasikan emosi mereka.

Pemilihan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik karena melibatkan mereka secara langsung dalam proses pembelajaran. Peserta didik diminta untuk berperan sebagai karakter dalam cerita fiksi, yang mendorong mereka untuk berpikir kritis, berimajinasi, dan berpartisipasi aktif dalam diskusi dan interaksi dengan teman sekelas. Melalui peran yang dimainkan, peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari dalam situasi nyata, sehingga memperdalam pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Selain itu, *role playing* juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti bekerja sama, memecahkan masalah, dan bernegosiasi, yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pemilihan model pembelajaran *role playing* dapat menjadi stimulus yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

⁹ Ari Yanto, "Metode Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS," *Cakrawala Pendas* 1, No. 1 (2015): 54.

Berdasarkan masalah di atas, peneliti bermaksud untuk menerapkan model *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui penelitian yang berjudul **Penerapan *Role Playing* pada Materi Cerita Fiksi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dalam Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V MIN 1 Ponorogo.**

B. Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran masih belum menyenangkan.
2. Kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan model pembelajaran.
3. Pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat.
4. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga menjadikan peserta didik belum berperan aktif dalam pembelajaran.
5. Peserta didik juga masih terlihat kurang aktif, masih asyik dengan dunianya sendiri bahkan terdapat beberapa peserta didik yang kurang konsentrasi.

C. Pembatasan Masalah

1. Model yang akan digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu *role playing*. Penggunaan model *role playing* ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, menciptakan lingkungan yang menyenangkan, dan berfungsi sebagai motivator agar peserta didik lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran.
2. Keterampilan yang diukur dalam penelitian ini, yaitu keaktifan belajar peserta didik kelas V Salahudin Al-Ayubi MIN 1 Ponorogo. Hasil tersebut dapat diketahui dengan melakukan penilaian-penilaian tertentu yang

menunjukkan sejauh mana kriteria-kriteria penilaian telah tercapai.

3. Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Bahasa Indonesia dengan materi cerita fiksi yang meliputi legenda dan fabel.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian kelas ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *role playing* pada materi cerita fiksi mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam upaya peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas V MIN 1 Ponorogo?
2. Bagaimana peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas V MIN 1 Ponorogo dengan model pembelajaran *role playing*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan penerapan *role playing* pada materi cerita fiksi mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam upaya peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas V MIN 1 Ponorogo.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas V MIN 1 Ponorogo dengan model pembelajaran *role playing*.

F. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan mengenai penerapan *role playing* pada materi cerita fiksi mata pelajaran bahasa Indonesia dalam upaya peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas V MIN 1 Ponorogo.

2. Manfaat Praktis

Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, dalam penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peserta didik, pendidik, lembaga pendidikan (sekolah) dan bagi peneliti yang akan datang. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini, diharapkan peserta didik lebih termotivasi dan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan juga dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pedoman untuk kegiatan pembelajaran berikutnya, memiliki keterampilan dalam mengajar serta dalam memodifikasi model dalam mengajar terutama model *role playing* dalam mengajar.

c. Bagi Lembaga Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan untuk menjadi acuan untuk menetapkan kebijakan dalam pembelajaran dengan memperhatikan bagaimana kinerja guru harus lebih kreatif dalam mengajar.

d. Bagi Peneliti yang akan datang

Sebagai acuan informasi bagi peneliti lain sehingga dapat memberikan referensi mengenai model pembelajaran yang sesuai.

G. Definisi Operasional

1. *Role playing* merupakan model pembelajaran dimana peserta didik memerankan peran tokoh dalam peristiwa yang digambarkan atau materi dalam bentuk cerita sederhana yang telah dikembangkan oleh guru. Model ini merupakan model penguasaan topik pelajaran dengan mendorong penghayatan dan imajinasi peserta didik. Peserta didik berlatih bertindak sebagai tokoh nyata atau benda mati untuk meningkatkan imajinasi dan apresiasinya. Pemain dalam model pembelajaran ini biasanya dilakukan oleh lebih dari satu individu, tergantung naskah cerita.
2. Cerita fiksi adalah sebuah karya sastra yang memuat alur cerita fiktif atau berbasis fantasi yang tidak didasarkan pada kejadian nyata.. Cerita fiksi sengaja ditulis agar pembaca bisa menikmati bacaan yang tidak berat. Meskipun bersifat hipotetis atau khayalan, cerita fiksi memberikan latar belakang dan suasana yang sebenarnya. Nama kota, tokoh, dan tema yang diangkat semuanya disebutkan dalam tulisan tersebut.

3. Keaktifan belajar peserta didik merupakan aktivitas peserta didik aktif ketika proses kegiatan belajar mengajar. Keaktifan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar merupakan upaya peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar, yang dapat ditempuh dengan upaya kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara individu. Cara mengukur keaktifan belajar peserta didik dengan indikator keaktifan.



H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ialah alur dari pembahasan dalam sebuah penelitian untuk mempermudah dalam penulisan dan penyerapan data menjadi lebih berurutan. Penelitian ini akan dipisah menjadi lima bab yang masing-masing berisi sub bab yang saling berkaitan, yaitu:

Bab pertama, pendahuluan. Bab ini berfungsi untuk memberikan gambaran tentang penelitian yang dilakukan. Bab pertama ini berisi pendahuluan, latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua, kajian pustaka yang berisi, kajian teori, telaah hasil penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan pengajuan hipotesis penelitian. Bab ini bertujuan sebagai kerangka acuan teori yang digunakan untuk melakukan penelitian.

Bab ketiga, metode penelitian. Bab ini berisikan pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, validasi instrument, teknik analisis data dan indikator keberhasilan, serta prosedur penelitian.

Bab keempat adalah hasil penelitian yang meliputi, gambaran singkat *setting* lokasi penelitian, paparan data pra penelitian, paparan data penelitian dan pembahasan.

Bab kelima adalah penutup yang meliputi, kesimpulan dan saran. Bab ini berfungsi untuk mempermudah pembaca dalam mengambil inti sari dari penelitian.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian Model *Role Playing*

Model pembelajaran merupakan rencana atau pola yang akan digunakan untuk membentuk rencana pembelajaran jangka panjang, merancang bahan pembelajaran dan membimbing kegiatan pembelajaran.¹⁰ Model pembelajaran, yaitu cara yang dipilih guru yang dianggap sistematis dalam belajar agar terwujud tujuan pembelajaran. Model pembelajaran berguna sebagai pedoman guru dalam merancang sebuah pembelajaran dan pada pendidik lainnya dalam merencanakan serta melaksanakan kegiatan belajar. Model tersebut merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

Role playing adalah suatu model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreativitas serta ekspresi peserta didik dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, tetap tidak

¹⁰Dea Mustika, *Model-Model Pembelajaran IPA SD dan Aplikasinya*, ed. Meny Deswita (Solok: Mitra Cendikia Media, 2022), 2.

keluar dari bahan ajar.¹¹ *Role playing* merupakan jenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam kegiatan ini peserta didik dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Di dalam *role playing*, kelas diorganisasikan secara berkelompok, masing-masing kelompok menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Peserta didik diberi kebebasan berimprovisasi, tetapi masih dalam batas-batas skenario dari guru. Penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang. Hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.¹²

Model pembelajaran ini merupakan salah satu model yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas karena model ini menarik bagi peserta didik. Mereka dapat bermain peran sebagai tokoh dalam peristiwa sejarah atau kejadian-kejadian masa lampau. Selain itu, model *role playing* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam

¹¹Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), 23.

¹² Agus Yulianto et al., "Pengaruh Model *Role Playing* terhadap Kepercayaan Diri Siswa pada Pembelajaran Matematika SMP," *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2020): 97–102.

proses pembelajaran. Penerapan bermain peran memiliki kesesuaian dengan karakteristik peserta didik terutama peserta didik sekolah dasar. Karakteristik anak SD yang pertama adalah senang bermain, kedua, senang bergerak. Karena itu, karakteristik tersebut mengharuskan guru untuk membuat pembelajaran di kelas yang menyenangkan dan peserta didik bisa belajar sambil bermain.¹³

Tujuan pembelajaran *role playing*, yaitu agar peserta didik dapat mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial atau manusia. Selain itu agar peserta didik dapat menghayati peran apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dari situasi orang lain yang dikehendaki guru.

Tujuan *role playing* di antaranya sebagai berikut.¹⁴

- 1) memberikan pengalaman konkret dari apa yang telah dipelajari;
- 2) mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran;
- 3) menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial;
- 4) menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik;
- 5) menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan.

Role playing dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pengalaman berharga, sehingga dari pengalaman ada kesamaan yang

¹³Firosalia Kristin, "Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Ips," *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 8, no. 2 (2018),172 <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2356>.

¹⁴ Hasan Busri and Moh Badrih, *Lingustik Terapa Konsep Pembelajaran dan Penelitian Linguistik Mutakhir* (Kepanjen: Literasi Nusantara, 2020), 57.

dapat ditarik generalisasinya. Dengan penggunaan teknik *role playing* di dalam kelas diharapkan peserta didik mampu mempersiapkan diri untuk terjun ke dalam situasi yang nyata dalam kehidupan yang dijalannya saat menyelesaikan pendidikannya. Model ini dapat mengembangkan kelancaran berbahasa peserta didik, yang mengutamakan interaksi di dalam kelas, dan dapat menumbuhkan interaksi. Dengan begitu, *role playing* memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku, atau penghayatan seseorang seperti yang dilakukan dalam hubungan sosial sehari-hari dalam masyarakat. Model ini titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera kedalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Jadi, dalam pembelajaran murid harus aktif. Tanpa ada aktivitas, proses pembelajaran tidak mungkin terjadi. Dengan rangkaian kegiatan yang menekankan pada kemampuan kerja sama, komunikatif dan menginterpretasikan suatu kejadian.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Role Playing*

Prosedur model pembelajaran *role playing* dibagi menjadi beberapa langkah di antaranya sebagai berikut.¹⁵

1) Persiapan

Guru berupaya memperkenalkan peserta didik pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Hal ini bisa muncul dari imajinasi

¹⁵ Hamzah Uno, *Model Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 26.

peserta didik atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh, guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema atau masalah dalam cerita menjadi jelas. Kemudian, dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat peserta didik berpikir tentang hal tersebut.

2) Penentuan pelaku atau pemeran

Peserta didik dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain, guru dapat memilih peserta didik yang sesuai untuk memainkannya (jika peserta didik pasif atau diduga memiliki keterampilan berbicara yang rendah) atau peserta didik sendiri yang mengusulkannya.

3) Pemain bermain peran/ memainkan peran

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak peserta didik yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan.

Bahkan, mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

4) Diskusi dan evaluasi

Guru bersama dengan peserta didik mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul, mungkin ada peserta didik yang meminta untuk berganti peran atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah.

5) Ulangan permainan/ bermain peran ulang

Permainan peran ulang seharusnya berjalan lebih baik, peserta didik dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

Berikut tahapan langkah-langkah pembelajaran model *role playing*:¹⁶

- 1) Guru atau pembimbing perlu untuk menyusun atau menyiapkan tentang skenario yang akan ditampilkan di kelas.
- 2) Guru membentuk peserta didik dalam kelompok-kelompok.
- 3) Guru memberikan penjelasan pada peserta didik tentang kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai melalui kegiatan pembelajaran *role playing*.
- 4) Kemudian, guru memanggil peserta didik yang telah ditunjuk untuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan oleh guru.
- 5) Masing-masing peserta didik berada dalam kelompoknya, kemudian peserta didik tersebut melakukan pengamatan pada peserta didik yang sedang memperagakan skenarionya.

¹⁶ Andi dan Nining Hajeniatin Kaharuddin, *Pembelajaran Inovatif & Variatif* (Gowa: Pustaka Almada, 2020), 21-22.

- 6) Guru meminta masing-masing kelompok untuk menyusun dan menyampaikan hasil kesimpulan berdasarkan skenario yang dimainkan oleh kelompok lain.
- 7) Pada langkah terakhir ini, guru memberikan kesimpulan dari kegiatan *role playing* yang dilakukan bersama peserta didik. Kesimpulan yang diberikan guru bersifat umum.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Dengan menggunakan *role playing* ini, ada beberapa kelebihan dan kekurangan yang bisa diperoleh peserta didik. Kelebihan *role playing* adalah melibatkan seluruh peserta didik dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama, dengan cara sebagai berikut.¹⁷

- 1) Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- 3) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap peserta didik melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- 4) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

¹⁷ Hasan Basri, "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang," *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)* 1, no. 1 (2017): 38, <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4368>.

Kekurangan model *role playing* adalah sebagai berikut.¹⁸

- 1) Peserta didik yang tidak bermain peran menjadi pasif.
- 2) Memerlukan waktu cukup banyak.
- 3) Lokasi yang diperlukan cukup luas.
- 4) Kelas lainnya terganggu ketika permainan peran dilakukan.

2. Cerita Fiksi

a. Pengertian Cerita Fiksi

Cerita fiksi adalah rekaan atau khayalan pengarang. Isi cerita dapat murni berasal dari khayalan pengarang, tetapi juga dapat berdasarkan fakta. Cerita fiksi yang dikarang berdasarkan fakta diperoleh dari berbagai pengalaman, baik pengalaman diri sendiri maupun pengalaman orang lain. Kemudian pengalaman itu diolah menjadi bahan cerita menarik.¹⁹

Fiksi adalah suatu prosa naratif yang sifatnya imajiner, meskipun begitu suatu karya fiksi tetap masuk akal dan di dalamnya terkandung kebenaran yang dapat mendramatisasi hubungan manusia. Selain itu fiksi dapat diartikan sebagai suatu karya sastra yang di dalamnya berisi cerita rekaan atau didasari angan-angan dan bukan menurut kejadian nyata, hanya menurut imajinasi pengarang. Fiksi mengangkat pembaca atau penonton dari realitas sehari-hari mereka dan membawanya ke dunia yang diciptakan oleh imajinasi pengarang.

¹⁸Purwaningrum Puji dan Adi Sucipto Lestari, *Strategi Pembelajaran Ekonomi* (Mojokerto: Penerbit PT Teguh Ikhyak Properti Seduluran (Penerbit TIPS), 2022), 116.

¹⁹Christiana Umi, *Arif Cerdas untuk Sekolah Dasar Kelas 4* (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2020), 258.

Cerita fiksi merupakan cerita tentang hidup dan kehidupan, manusia dan kemanusiaan, yang kesemuanya itu dituliskan secara prosa. Cerita fiksi menampilkan dunia dalam kata, dunia yang dibangun dan diabstraksi lewat kata-kata. Dalam cerita fiksi tergambar peristiwa kehidupan lewat karakter tokoh dalam menjalani kehidupan sebagaimana diungkapkan lewat alur cerita.²⁰

Dengan demikian, cerita fiksi memiliki peran penting dalam menghadirkan imajinasi, menggugah emosi, dan memperdalam pemahaman tentang manusia dan kehidupan melalui pengalaman yang diolah menjadi bahan cerita menarik.

b. Unsur-Unsur Cerita Fiksi

Terdapat dua unsur cerita fiksi yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik.²¹

1) Unsur Intrinsik

Unsur cerita fiksi yang secara langsung berada di dalam dan menjadi bagian serta membentuk eksistensi dalam cerita. Unsur intrinsik adalah unsur yang membangun cerita tersebut menjadi satu-kesatuan yang utuh dan memiliki komponen lengkap. Unsur yang termasuk dalam unsur intrinsik di antaranya sebagai berikut.

a) Tema

Tema adalah gagasan/ide pokok dalam sebuah cerita.

²⁰ Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2013), 218.

²¹ Nurgiyantoro.

b) Tokoh dan penokohan

Tokoh adalah pelaku yang ada dalam cerita. Penokohan adalah pelukisan watak tokoh yang digambarkan melalui sifat, perilaku, gerak-gerik, maupun dialog para tokoh.

Tokoh dibedakan menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

(1) Berdasarkan fungsi

(a) Tokoh utama adalah tokoh yang memiliki peran penting dalam suatu cerita. Tokoh ini merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian.

(b) Tokoh pembantu adalah tokoh yang memiliki peran sebagai pelengkap dalam cerita dan kehadiran tokoh ini hanya menunjang tokoh utama.

(2) Berdasarkan peran

(a) Tokoh protagonis, yaitu tokoh yang mendukung cerita.

(b) Tokoh antagonis, yaitu tokoh penentang cerita.

(c) Tokoh tritagonis, yaitu tokoh pembantu, baik untuk tokoh protagonist maupun untuk tokoh antagonis.

(3) Berdasarkan perwatakan

(a) Tokoh sederhana adalah tokoh yang memiliki satu kualitas pribadi tertentu, satu sifat watak yang tertentu saja.

(b) Tokoh kompleks adalah tokoh yang memiliki dan mengungkap berbagai kemungkinan sisi kehidupannya, sisi kepribadiannya, dan jati dirinya.

c) Alur

Alur adalah perkembangan sebuah cerita mulai dari awal sampai akhir cerita. Alur adalah proses berjalannya cerita. Alur dibedakan menjadi tiga, yaitu :

- (1) Alur maju : rangkaian peristiwa bergerak maju berdasarkan urutan waktu.
- (2) Alur mundur : rangkaian peristiwa bergerak mundur, ditandai dengan adanya kilas balik cerita.
- (3) Alur campuran : rangkaian peristiwa bergerak maju dan mundur. Dalam hal ini, alur cerita dibuat lebih kompleks.

d) Latar

Latar adalah keterangan mengenai tempat, waktu, dan suasana dalam sebuah cerita.

- (1) Latar tempat menjelaskan dimana kejadian atau peristiwa dalam cerita terjadi.
- (2) Latar waktu menjelaskan kapan kejadian atau peristiwa dalam cerita terjadi.
- (3) Latar suasana menjelaskan gambaran suasana dalam sebuah cerita.

- e) Sudut pandang adalah cara pengarang untuk memperlihatkan alur dalam sebuah cerita.
- f) Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan penulis atau pengarang kepada para pembaca.

2) Unsur Ekstrinsik

Unsur ekstrinsik adalah unsur yang ada di luar cerita, tetapi mempunyai pengaruh mengenai cerita. Unsur-unsur ekstrinsik antara lain budaya dan nilai moral, tingkat pendidikan, kondisi sosial, dan agama.

c. Struktur Cerita Fiksi

Struktur cerita fiksi terdiri 6 unsur berikut :²²

1) Abstrak

Bagian ini menjadi inti dari sebuah cerita.

2) Orientasi

Berisi tentang pengenalan tema, latar belakang tema serta tokoh-tokoh.

3) Komplikasi

Merupakan titik puncak munculnya sebuah permasalahan yang menjadi daya tarik dari sebuah karangan fiksi.

4) Evaluasi

Bagian dalam teks yang berisi munculnya pembahasan pemecahan atau pun penyelesaian masalah.

²² Meity Mudikawaty, Melli Meisawati, and Ari Nurdiana, *Super Complete Kelas 4,5,6 SD/MI* (Depok: Magenta Media, 2018), 164.

5) Resolusi

Merupakan bagian yang berisi inti pemecahan masalah dari masalah-masalah yang dialami tokoh utama.

6) Koda

Berisi amanat dan juga pesan moral positif.

3. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar terdiri dari kata “aktif” dan kata “belajar”. Keaktifan berasal dari kata aktif yang mendapat imbuhan ke-an menjadi keaktifan yang berarti kegiatan, kesibukan. Keaktifan belajar berarti suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan dengan giat belajar. Keaktifan belajar merupakan suatu keadaan dimana peserta didik dapat melakukan berbagai kegiatan yang aktif baik jasmani dan rohaninya seperti memperhatikan penjelasan di kelas, memecahkan masalah, bekerja sama dalam kelompok, mengemukakan pendapat, guna membantu memperoleh pemahaman kepada dirinya sendiri terkait materi yang dibahas.²³

Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam

²³ Naomi Handayani et al., *Pengembangan Model Pembelajaran Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, ed. Rina Dewi Septanti, Agus Suprpto, and Hariyadi Salam (Magelang: Penerbit Pustaka Rumah C1nta, 2020), 104.

aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis.²⁴ Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan.²⁵ Keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran.

Keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat dari keikutsertaan peserta didik dalam melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam memecahkan masalah, bertanya kepada peserta didik lain ataupun guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah, melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal, serta menilai diri sendiri dan hasil-hasil yang diperoleh. Keaktifan peserta didik pada saat belajar, akan tampak pada kegiatan berbuat sesuatu untuk memahami materi pelajaran. Keaktifan belajar peserta didik tidak lepas dari paradigma pembelajaran yang diciptakan guru.²⁶

Proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas merupakan aktifitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

²⁴ Sinar, *Metode Active Learning-Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta didik* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 9.

²⁵ Ngartiningsih, *Belajar Asik Matematika Melalui Team Game Tournament* (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2022), 4.

²⁶ Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta didik* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 48.

Dalam kegiatan pembelajaran, sangat dituntut keaktifan peserta didik, dimana peserta didik adalah subyek yang banyak melakukan kegiatan, sedangkan guru lebih banyak membimbing dan mengarahkan.

Berdasarkan beberapa pengertian keaktifan belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar, yaitu keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung di mana peserta didik berinteraksi dengan peserta didik lain maupun guru. Keaktifan peserta didik dalam proses belajar merupakan upaya peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar, yang dapat ditempuh dengan upaya kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara perseorangan.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Faktor yang dapat menumbuhkan timbulnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.²⁷

- 1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik).
- 3) Meningkatkan kompetensi belajar kepada peserta didik.
- 4) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari).

²⁷ Moh Toharudin, *Buku Ajar Manajemen Kelas* (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2020), 178.

- 5) Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajarinya.
- 6) Memunculkan aktivitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- 7) Memberikan umpan balik.
- 8) Melakukan tagihan-tagihan terhadap peserta didik berupa tes.
- 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

c. Indikator Keaktifan Belajar

Indikator keaktifan belajar dapat dilihat dari beberapa hal yaitu:²⁸

- 1) Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung peserta didik turut serta melaksanakan tugas belajarnya.
- 2) Peserta didik mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Peserta didik mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan.
- 4) Peserta didik mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya.
- 5) Peserta didik melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.

²⁸ Sudjana Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Rosdikarya, 2016), 61.

- 6) Peserta didik mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.
- 7) Peserta didik berlatih memecahkan soal atau masalah.
- 8) Peserta didik memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Berdasarkan berbagai indikator di atas, peneliti mengambil kesimpulan indikator keaktifan belajar yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

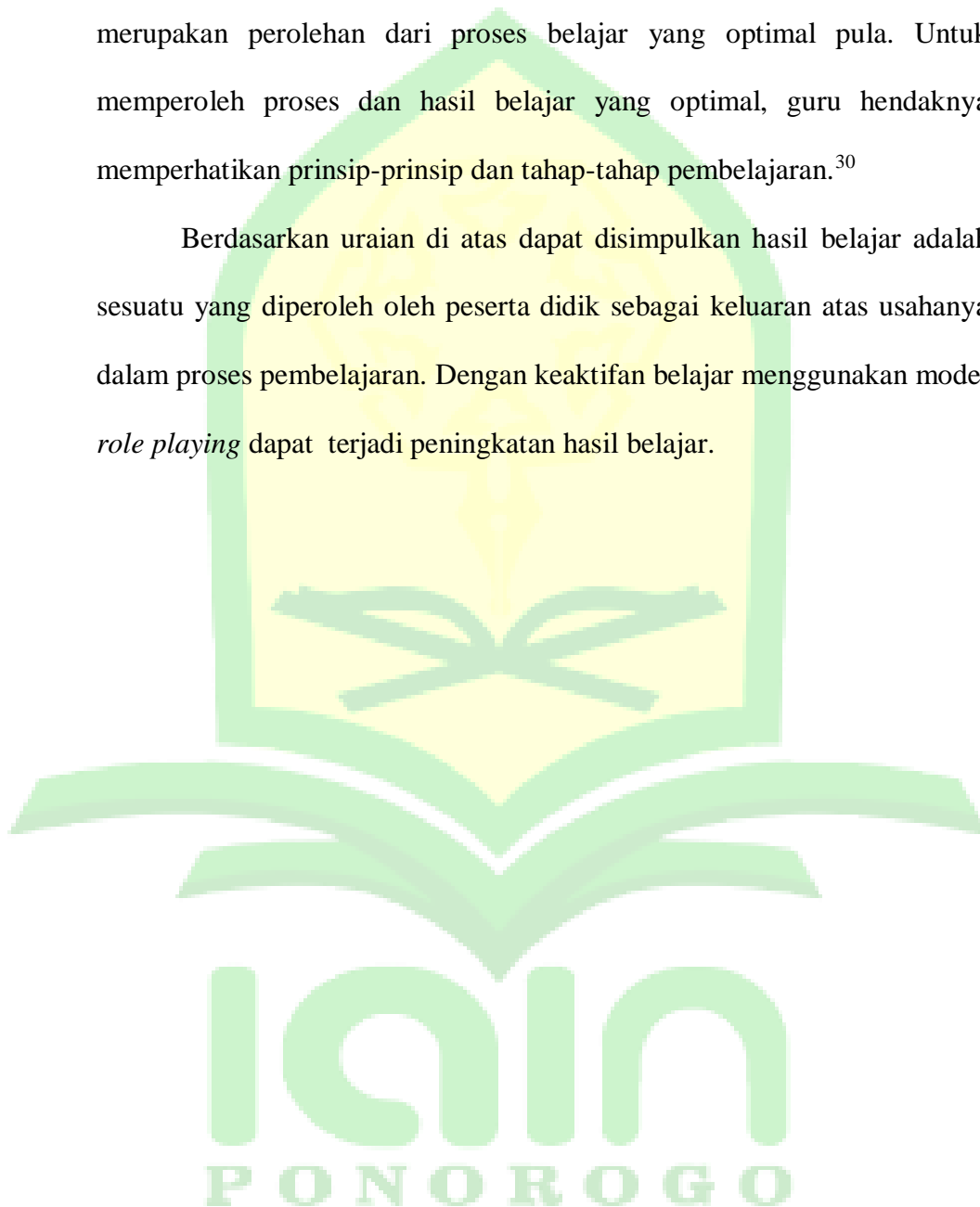
- 1) Keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 2) Keaktifan bertanya kepada guru atau peserta didik lain.
- 3) Keaktifan menjawab pertanyaan dari guru atau peserta didik.
- 4) Keaktifan peserta didik dalam berdiskusi secara kelompok.
- 5) Keaktifan peserta didik dalam melakukan aspek *role playing* (ekspresi, penghayatan, gerak, intonasi).

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pernyataan yang menunjukkan hal-hal yang mungkin dikerjakan peserta didik sebagai hasil kegiatan belajarnya. Dengan demikian, hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh peserta didik berkat adanya usaha atau pikiran yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga tampak perubahan tingkah laku

pada diri individu.²⁹ Hasil belajar yang optimal dapat dilihat dari ketuntasan belajarnya, terampil dalam mengerjakan tugas, dan memiliki apresiasi yang baik terhadap pelajaran. Hasil belajar yang optimal merupakan perolehan dari proses belajar yang optimal pula. Untuk memperoleh proses dan hasil belajar yang optimal, guru hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip dan tahap-tahap pembelajaran.³⁰

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh oleh peserta didik sebagai keluaran atas usahanya dalam proses pembelajaran. Dengan keaktifan belajar menggunakan model *role playing* dapat terjadi peningkatan hasil belajar.



²⁹ Priansa and Donni Juni, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran* (Bandung: Pustaka Setia, 2017), 81.

³⁰ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), 303.

B. Telaah Penelitian Terdahulu

Telaah hasil penelitian terdahulu digunakan untuk mendapatkan gambaran hubungan topik yang akan diteliti dengan penelitian yang sejenis yang pernah dilakukan oleh peneliti lain sebelumnya, sehingga tidak ada pengulangan materi secara mutlak. Rujukan penelitian terdahulu pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Vero Nika dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas IV MIN 6 Bandar Lampung”, tahun 2019. Hasil penelitian uji hipotesis tes yang dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji-t nilai yang di peroleh adalah $87,744 > t_{tabel}$ yaitu 1.688 yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajarn *role playing* terhadap keterampilan membaca nyaring pada mata pelajaran bahasa indonesia peserta didik kelas IV MIN 6 Bandar Lampung.³¹ Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian Vero Nika yaitu, penelitiannya menggunakan kuantitatif dan penelitian yang akan datang menggunakan penelitian tindakan kelas. Persamaan peneliti dengan penelitian Vero Nika adalah sama-sama menggunakan model *role playing* dan mata pelajaran Bahasa Indonesia.

³¹ Vero Nika, “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Membaca Nyaring pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV MIN 6 Bandar Lampung,” 2019.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Vidia Sauna dengan judul “Penerapan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran IPS Peserta didik Kelas IV MIN 4 Banda Aceh”, tahun 2019. Hasil penelitian yang diperoleh adalah aktivitas guru dari (78,1%) pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi (95,8%). Untuk aktivitas peserta didik dari (73,9%) pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi (93,7%). Serta minat peserta didik pada siklus I (58%) dan pada siklus II meningkat menjadi (77%). Dengan demikian, melalui penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPS.³² Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian Vidia Sauna yaitu, penerapan model pembelajarannya untuk meningkatkan minat belajar, sedangkan peneliti akan meneliti penggunaan *role playing* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Mata pelajaran pada penelitian sebelumnya adalah IPS dan penelitian yang akan dilakukan adalah Bahasa Indonesia. Persamaan peneliti dengan penelitian Vidia Sauna adalah sama-sama menggunakan model *role playing*.

³² Vidia Sauna, “Penerapan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV MIN 4 Banda Aceh,” 2019.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Dian Cahya Ningrum dengan judul “Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas V SD Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah”, tahun 2020. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia. Peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia dapat dilihat dari bertambahnya motivasi belajar peserta didik yang berdampak pada ketuntasan belajar peserta didik dari rata-rata presentase pada siklus I 48% dan meningkat sebanyak 40% dari data awal. Pada siklus II presentase sebesar 80%. Selain meningkatnya hasil belajar, keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas juga mengalami peningkatan. Jadi, terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus I ke siklus II sebanyak 32%.³³ Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian Dian Cahya Ningrum yaitu, untuk meningkatkan hasil belajar sedangkan peneliti peningkatan keaktifan belajar. Persamaan peneliti dengan penelitian Dian Cahya Ningrum adalah sama-sama menggunakan dan kelas V.

³³ Dian Cahya Ningrum, “Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah,” 2020.

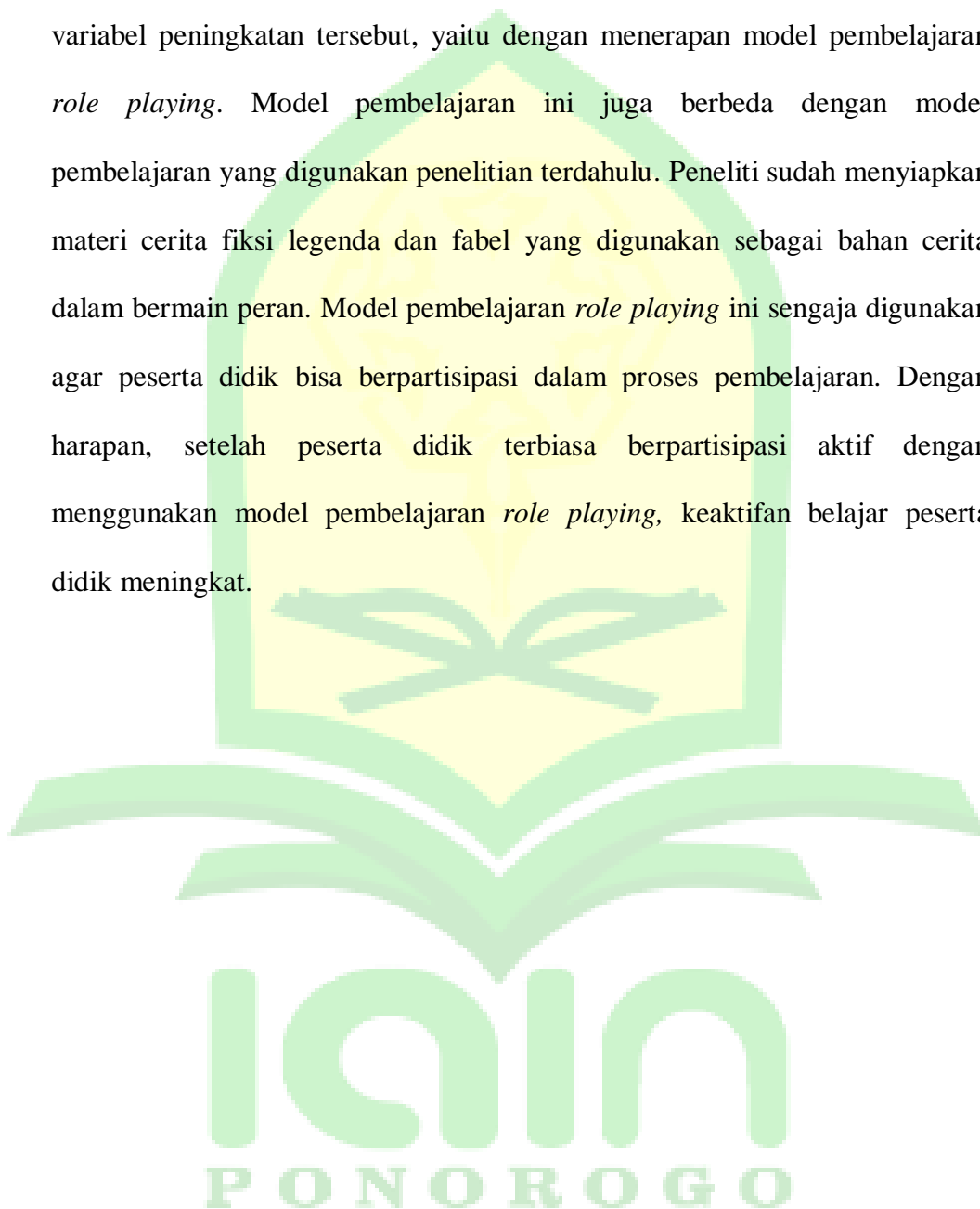
Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Nurfitri Hayati dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta didik pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV MI Istiqomah Pekanbaru Kecamatan Tampan”, tahun 2020. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, bahwa metode *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Hal ini dapat dilihat sebelum tindakan hasil keterampilan berbicara peserta didik hanya mencapai 59,57% atau masih tergolong kurang. Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas pada siklus I, keterampilan berbicara peserta didik meningkat menjadi 76,08% atau tergolong cukup baik. Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 84,18% atau tergolong baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik pada tema Daerah Tempat Tinggalku di kelas IV MI Istiqomah Pekanbaru Kecamatan Tampan.³⁴ Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian Nurfitri Hayati yaitu, untuk meningkatkan keterampilan berbicara sedangkan peneliti peningkatan keaktifan belajar. Kelas yang diamati kelas IV sedangkan peneliti di kelas V. Persamaan peneliti dengan penelitian Nurfitri Hayati adalah sama-sama menggunakan *role playing*.

³⁴ Nurfitri Hayati, “Penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Di Kelas IV MI Istiqomah Pekanbaru Kecamatan Tampan,” 2020.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Latifah Kurnia Utami dengan judul “Penerapan Strategi *True Or False* dan *Card Sort* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta didik Kelas X Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MA Al-Islam Joresan Ponorogo Tahun Ajaran 2021/2022”, tahun 2022. Penelitian menunjukkan bahwa strategi *true or false* dan *card sort* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran aqidah akhlak. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan keaktifan peserta didik pada siklus I, siklus II, dan siklus III. Siklus I keaktifan belajar peserta didik 50%, siklus II keaktifan belajar peserta didik 66,7%, dan siklus III keaktifan belajar peserta didik 87,5%.³⁵ Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian Latifah Kurnia Utami, yaitu menggunakan strategi *true or false* dan *card sort* sedangkan peneliti model *role playing*. Persamaannya yaitu sama-sama meningkatkan keaktifan belajar.

³⁵ Latifah Kurnia Utami, “Penerapan Strategi True or False Dan Card Sort Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di MA Al-Islam Joresan Ponorogo Tahun Ajaran 2021/2022,” 2022.

Berdasarkan penelitian terdahulu terdapat perbedaan yang signifikan antara penelitian ini dengan penelitian yang sudah ada. Perbedaan tersebut terdapat pada variabel peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Adapun variabel peningkatan tersebut, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran ini juga berbeda dengan model pembelajaran yang digunakan penelitian terdahulu. Peneliti sudah menyiapkan materi cerita fiksi legenda dan fabel yang digunakan sebagai bahan cerita dalam bermain peran. Model pembelajaran *role playing* ini sengaja digunakan agar peserta didik bisa berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan harapan, setelah peserta didik terbiasa berpartisipasi aktif dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, keaktifan belajar peserta didik meningkat.

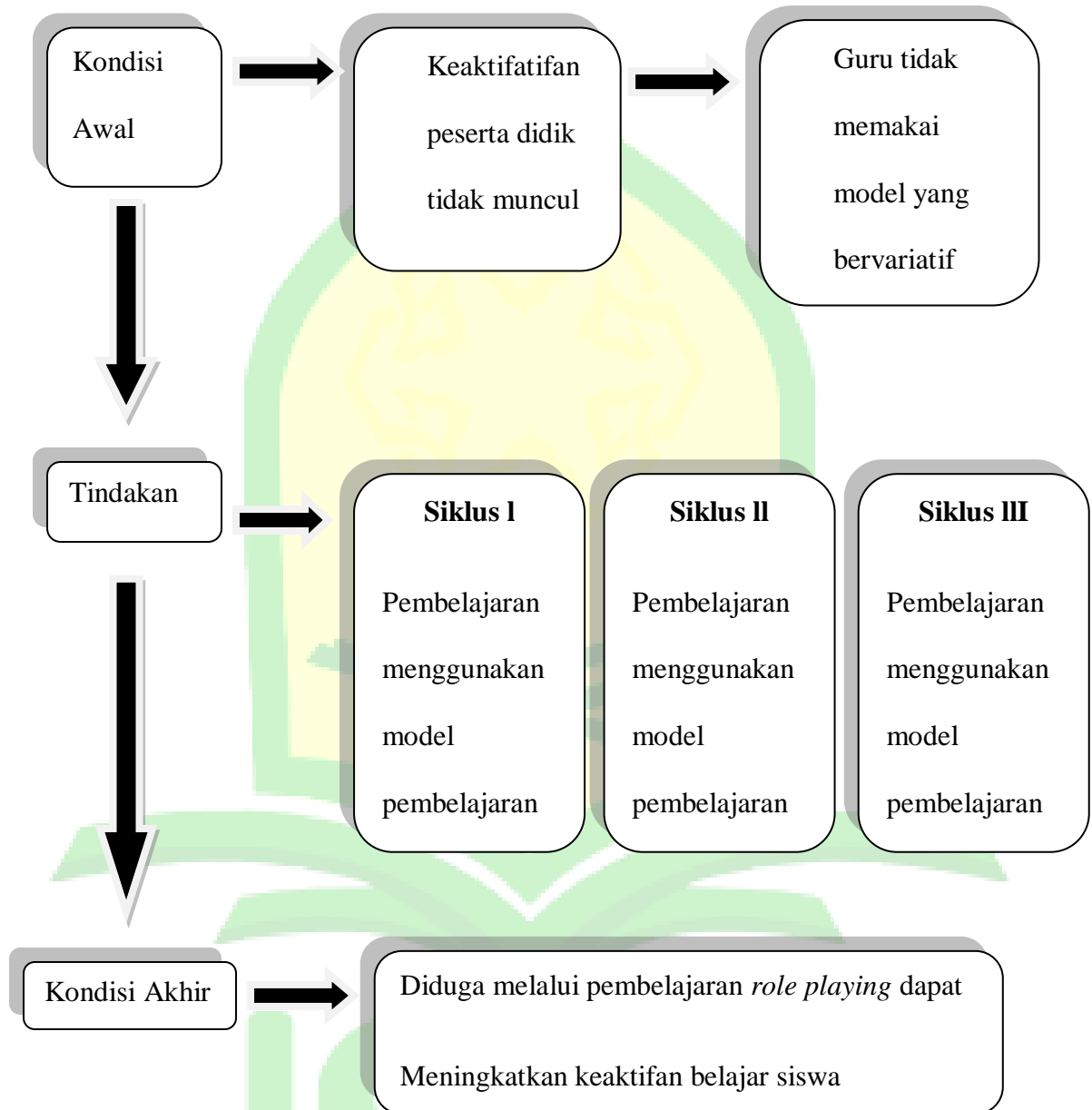


C. Kerangka Berpikir

Peserta didik kurang menyukai pelajaran Bahasa Indonesia karena peserta didik menganggap pelajaran Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang biasa dan sebagian peserta didik merasa jenuh dengan model pembelajaran yang digunakan. Faktor utama penyebab peserta didik tidak menyukai pembelajaran Bahasa Indonesia karena guru yang kurang kreatif dan kurang bervariasi dalam menggunakan model pembelajaran yang menarik, lebih banyak guru menggunakan ceramah sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh juga tidak ada timbal balik antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan berdasarkan kondisi awal dengan menerapkan pembelajaran konvensional. Dari hasil observasi kondisi awal peserta didik seperti dijelaskan dalam latar belakang diketahui peserta didik pasif, antusiasme belajar rendah dan guru mendominasi kegiatan. Penulis berupaya menerapkan model bermain peran (*role playing*). Dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, peserta didik- peserta didik tidak merasakan kebosanan seperti sebelum mereka melaksanakan proses belajar-mengajar tanpa menggunakan model tersebut serta dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Adapun kerangka pemikiran penelitian ini tersaji dalam gambar berikut

ini:



Gambar 2.1. Kerangka Pikir

D. Pengajuan Hipotesis Tindakan

Adapun pengajuan hipotesis sebagai berikut. Penerapan *role playing* pada materi cerita fiksi mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas V MIN 1 Ponorogo.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Berpedoman menurut teori Kemmis dan Mc taggart, penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Cara yang dilakukan dalam model PTK Kemmis dan Taggart berbentuk siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari empat komponen yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang semuanya dianggap sebagai satu siklus. Banyaknya siklus pada jenis penelitian PTK ditentukan oleh permasalahan yang harus diselesaikan dalam penelitian. Secara umumnya terjadi dua siklus atau lebih.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 1 Ponorogo, yang beralamat di Jl. KH. Abdurrohman No. 06, Ds. Sampung, Kec. Sampung, Kab. Ponorogo. Penelitian bersifat praktis berdasarkan permasalahan nyata dan muncul dalam proses pembelajaran pada pembelajaran bahasa Indonesia di MIN 1 Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V Salahudin Al-Ayyubi MIN 1 Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024. Dengan jumlah peserta didik 24 anak.

D. Data Dan Sumber Data

1. Data

Data adalah suatu bahan yang digunakan untuk menganalisis objek penyelidikan. Keberadaan data sangat penting dalam sebuah penelitian. Pengambilan data harus didapat dengan valid dengan berbagai metode atau cara. Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari lembar observasi. Pengamatan dilakukan selama proses kegiatan belajar peserta didik dengan menggunakan model *role playing*. Peneliti mengambil indikator keaktifan belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, keaktifan bertanya kepada guru atau peserta didik lain, keaktifan menjawab pertanyaan dari guru atau peserta didik, keaktifan peserta didik dalam berdiskusi secara kelompok, keaktifan peserta didik dalam melakukan aspek *role playing* (ekspresi, penghayatan, gerak, intonasi).

2. Sumber Data

Sumber data ialah suatu subjek yang dapat digunakan untuk memperoleh data. Sumber data adalah tempat seluruh data itu didapatkan. Data yang sudah didapatkan harus dikumpulkan dari sumber data yang benar dan tepat, karena jika tidak, data yang diperoleh tidak relevan

dengan subjek yang diteliti.³⁶ Data penelitian ini berasal dari peserta didik Kelas V MIN 1 Ponorogo yang berjumlah 24 anak. Sumber data diperoleh dari peserta didik melalui hasil observasi. Data yang diambil mengenai keaktifan belajar peserta didik dengan menggunakan model *role playing*.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ialah sebuah tindakan yang digunakan untuk mencari dan memperoleh berbagai data penting di lapangan yang kemudian dapat dimanfaatkan untuk menjawab permasalahan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan aktivitas yang sedang berlangsung.³⁷ Tahap observasi terjadi bersamaan dengan tahap penerapan tindakan. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk menilai keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan model *role playing*. Tahapan observasi dilakukan untuk memastikan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan kondisi yang diharapkan, sehingga peneliti melakukan observasi dan mendokumentasikan segala sesuatu yang diperlukan dan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan.

³⁶ Niken Septantiningyuas, Mahfud Dhofir Jailani, and Wardah Maghfirah Husain, *PTK (Penelitian Tindakan Kelas)* (Klaten: Lakeisha, 2019).

³⁷ *Ibid.*, 70.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pertanyaan dan tanggapan langsung serta tatap muka antara narasumber yang yang bersangkutan.³⁸ Peneliti melakukan wawancara pada saat pra siklus. Wawancara yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara ini dilakukan dengan narasumber guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan beberapa peserta didik kelas V Salahudin Al-Ayubi. Pelaksanaan wawancara ini dilakukan guna memahami keadaan yang terjadi di lapangan sehingga permasalahan bisa dipahami dengan baik sehingga akan ada solusi yang dilakukan.

3. Dokumentasi

Penelitian ini meliputi dokumentasi berupa gambar kegiatan pembelajaran, buku-buku yang digunakan oleh peserta didik, dan bahan-bahan lain yang diperlukan selama proses pembelajaran. Dokumentasi ini dapat digunakan untuk memperkuat kebenaran dalam penelitian.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu:

1. Lembar Observasi

Observasi merupakan salah satu cara untuk mendapatkan data-data yang diperlukan. Dalam melaksanakan penelitian, Peneliti menggunakan lembaran observasi skala penilaian guna melakukan penilaian terhadap

³⁸ Dedi Nur Yusuf and Siti Nur Qomariyahh, *Analisis Kelayakan Usaha Tanaman Hias Pada Brother Farming Di Era Pandemi Covid-19* (Jombang: Fakultas Pertanian, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, 2021).

keaktifan belajar peserta didik kelas V MIN 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2023/2024 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Instrument lembar observasi ini berisi indikator-indikator keaktifan belajar peserta didik yang akan diamati pada saat proses pembelajaran berlangsung, antara lain.³⁹

- a. Keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- b. Keaktifan bertanya kepada guru atau peserta didik lain.
- c. Keaktifan menjawab pertanyaan dari guru atau peserta didik.
- d. Keaktifan peserta didik dalam berdiskusi secara kelompok.
- e. Keaktifan peserta didik dalam melakukan aspek *role playing* (ekspresi, penghayatan, gerak, intonasi).

Adapun penilaian dan lembar observasi ini memiliki 4 alternatif penelitian yakni sebagai berikut:

Tabel 3.1. Alternatif Penilaian dalam Lembar Observasi⁴⁰

Kategori	Alternatif Penilaian
Sangat Aktif	4
Aktif	3
Cukup Aktif	2
Tidak Aktif	1

³⁹ Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.

⁴⁰ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 157.

Berikut ini adalah kriteria pemberian skor dari masing-masing indikator yang diamati:

a. Keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Skor 4 : Peserta didik sangat aktif dalam melaksanakan tugas belajar, selalu hadir, dan konsisten menyelesaikan tugas dengan baik

Skor 3 : Peserta didik cukup aktif dalam dalam melaksanakan tugas belajar dan telah menyelesaikan sebagian besar tugas dengan baik

Skor 2 : Peserta didik kadang-kadang berpartisipasi dalam melaksanakan tugas belajar, tetapi masih sering kali tidak aktif atau kurang konsisten dalam menyelesaikan tugas

Skor 1 : Peserta didik tidak aktif dalam melaksanakan tugas belajar, sering kali tidak hadir, atau tidak menyelesaikan tugas dengan baik

b. Keaktifan bertanya kepada guru atau peserta didik lain.

Skor 4 : Peserta didik bertanya sebanyak 3 kali atau lebih kepada guru ataupun peserta didik lain apabila ia belum memahami materi atau menemui kesulitan

Skor 3 : Peserta didik bertanya sebanyak 2 kali kepada guru ataupun peserta didik lain apabila ia belum memahami materi atau menemui kesulitan

Skor 2 : Peserta didik bertanya sebanyak 1 kali kepada guru ataupun peserta didik lain apabila ia belum memahami materi atau menemui kesulitan

Skor 1 : Peserta didik tidak pernah bertanya kepada guru maupun peserta didik lain apabila ia belum memahami materi atau menemui kesulitan

c. Keaktifan menjawab pertanyaan dari guru atau peserta didik.

Skor 4 : Peserta didik menjawab pertanyaan sebanyak 3 kali atau lebih dari guru ataupun peserta didik lain

Skor 3 : Peserta didik menjawab pertanyaan sebanyak 2 kali dari guru ataupun peserta didik lain

Skor 2 : Peserta didik menjawab pertanyaan sebanyak 1 kali dari guru ataupun peserta didik lain

Skor 1 : Peserta didik tidak pernah menjawab pertanyaan dari guru atau peserta didik

d. Keaktifan peserta didik dalam berdiskusi secara kelompok.

Skor 4 : Kelompok sangat aktif dalam melaksanakan diskusi sesuai dengan petunjuk guru, memberikan kontribusi yang sangat berarti untuk kelancaran diskusi dan mencapai tujuan yang ditetapkan

Skor 3 : Kelompok aktif dalam melaksanakan diskusi sesuai dengan petunjuk guru, memberikan kontribusi yang relevan dan berusaha mencapai tujuan diskusi

Skor 2 : Kelompok kadang-kadang berpartisipasi dalam diskusi, tetapi masih sering tidak mematuhi petunjuk guru dan memberikan kontribusi yang bermanfaat

Skor 1 : Kelompok tidak aktif dalam melaksanakan diskusi, tidak mematuhi petunjuk guru, dan tidak berkontribusi dalam proses diskusi

e. Keaktifan peserta didik dalam melakukan aspek *role playing* (ekspresi, penghayatan, gerak, intonasi).

Skor 4 : Peserta didik mampu menerapkan 4 aspek *role playing* dengan baik

Skor 3 : Peserta didik mampu menerapkan 3 aspek *role playing* dengan baik

Skor 2 : Peserta didik mampu menerapkan 2 aspek *role playing* dengan baik

Skor 1 : Peserta didik mampu menerapkan 1 aspek *role playing* dengan baik

2. Wawancara

Lembar wawancara berisi data awal sebelum menggunakan model *role playing*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto gambar kegiatan pembelajaran, buku-buku yang digunakan oleh peserta didik, dan bahan-bahan lain yang diperlukan selama proses pembelajaran berlangsung.

G. Validitas Instrumen

Instrumen data yang akan digunakan penelitian sebelumnya dilakukan pengecekan oleh validator ahli. Peneliti menggunakan validator ahli yaitu dosen mata kuliah Bahasa Indonesia, tujuan validitas ini untuk mengetahui kebenaran dan ketepatan instrumen tersebut untuk mengukur sebuah pencapaian.

H. Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan

1. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif yakni dengan mendeskripsikan hasil dari data-data yang sudah diperoleh. Data yang diperoleh dan dianalisis pada penelitian ini adalah data kuantitatif yang berupa angka-angka atau penilaian yang berdasarkan dari hasil lembar observasi yang dilakukan oleh peneliti mengenai keaktifan belajar peserta didik mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V. seluruh data yang telah diperoleh nantinya akan dianalisis pada setiap siklus untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan diterapkannya model pembelajaran *role playing*.

Teknik analisis persentase keaktifan belajar peserta didik:

$$\% \text{ skor keaktifan belajar} = \frac{\text{skor total yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Kualifikasi hasil skor keaktifan belajar peserta didik adalah sebagai berikut:

85,01 % - 100,00 %	Sangat tinggi
70,01 % - 85,00 %	Tinggi
50,01 % - 70,00 %	Sedang
01,00 % - 50,00 %	Rendah ⁴¹

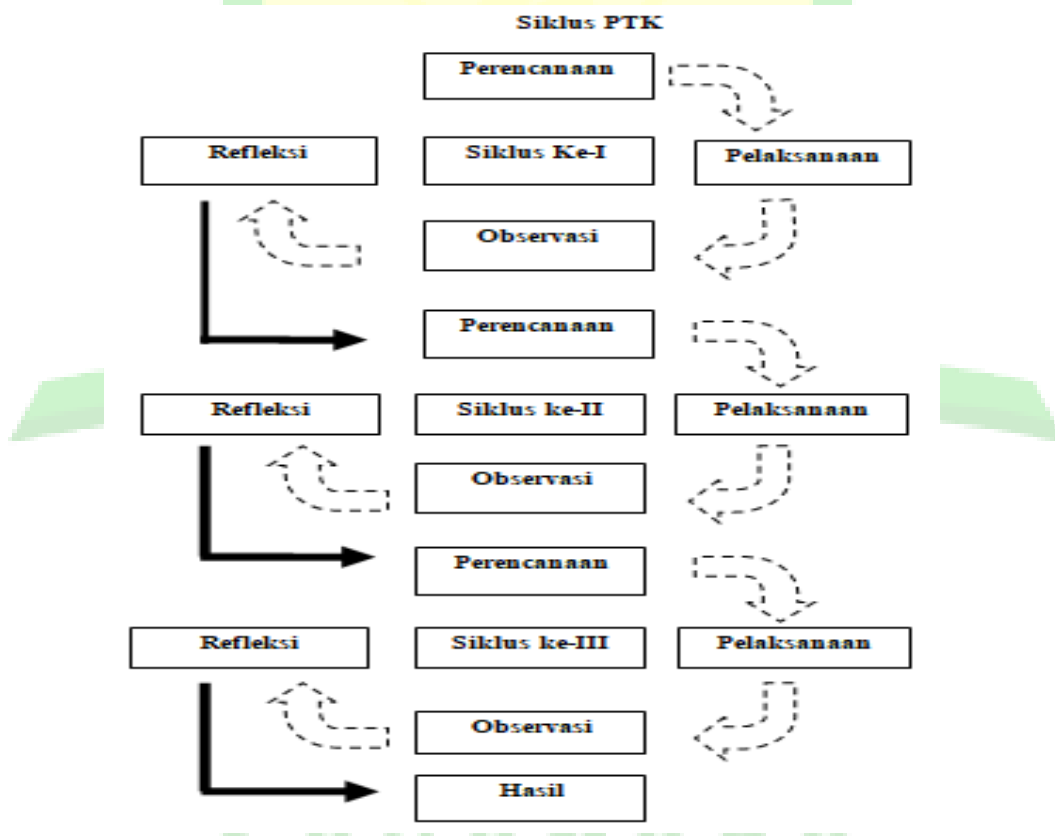
2. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan ialah suatu indeks atau pencapaian yang tinggi sehingga suatu metode atau cara bisa dikatakan berhasil atau efektif. Jika hasil belajar peserta didik Kelas V MIN 1 Ponorogo selama proses pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus I menjadi siklus II dan dari siklus II menjadi siklus III. Hal ini ditandai dengan meningkatnya nilai keaktifan peserta didik pada setiap siklusnya. Maka tindakan ini bisa dikatakan berhasil jika minimal 75% peserta didik aktif pada saat pembelajaran berlangsung.

⁴¹ Akbar.

I. Prosedur Penelitian

Menurut Kemmis dan McTaggart, PTK merupakan kajian yang dilakukan untuk pengalaman kerja sendiri, memperbaiki diri sendiri yang dilaksanakan dengan sikap mawas diri dan terencana secara sistematis.⁴² Perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi adalah empat komponen penting yang selalu ada dalam setiap siklus penelitian tindakan kelas. Menurut Kemmis dan McTaggart terdapat empat komponen penelitian tindakan kelas dikelompokkan dalam sistem siklus yang saling berhubungan antara tahap satu dan tahap berikutnya.



Gambar 3.1. Siklus PTK

⁴²Adi Suprayitno, *Menyusun PTK Era 4.0* (Sleman: Deepublish, 2020), 59.

Berikut adalah prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) dalam penelitian di setiap siklusnya adalah berikut:

1. Perencanaan

- a. Tahap perencanaan diawali dengan kita Menyusun sebuah modul pembelajaran yang digunakan sebagai acuan kita dalam melakukan proses pembelajaran dikelas. Pada modul ini akan berisikan tentang oembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Untuk itu pada modul harus terpapar jelas mengenai bagaimana model pembelajaran tersebut dilaksanakan pada materi pelajaran bahasa Indonesia.
- b. Langkah yang kedua, yakni dengan menyusun lembar observasi keaktifan belajar. Lembar observasi ini harus disesuaikan dengan indikator-indikator yang telah ditetapkan supaya bisa menilai keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran.
- c. Langkah yang ketiga ialah kita harus menyiapkan media atau atah bantu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dengan model *role playing*.

2. Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti melakukan tindakan-tindakan yang direncanakan dalam modul ajar, yang meliputi kegiatan pembukaan, inti, dan penutupan. Tindakan kelas memiliki tahapan, atau yang terkadang disebut sebagai siklus. Setiap siklus sangat berharga untuk pemecahan masalah, dan hasil

analisis dan refleksi berfungsi sebagai dasar untuk merancang peningkatan siklus berikutnya hingga tujuan penelitian terpenuhi.

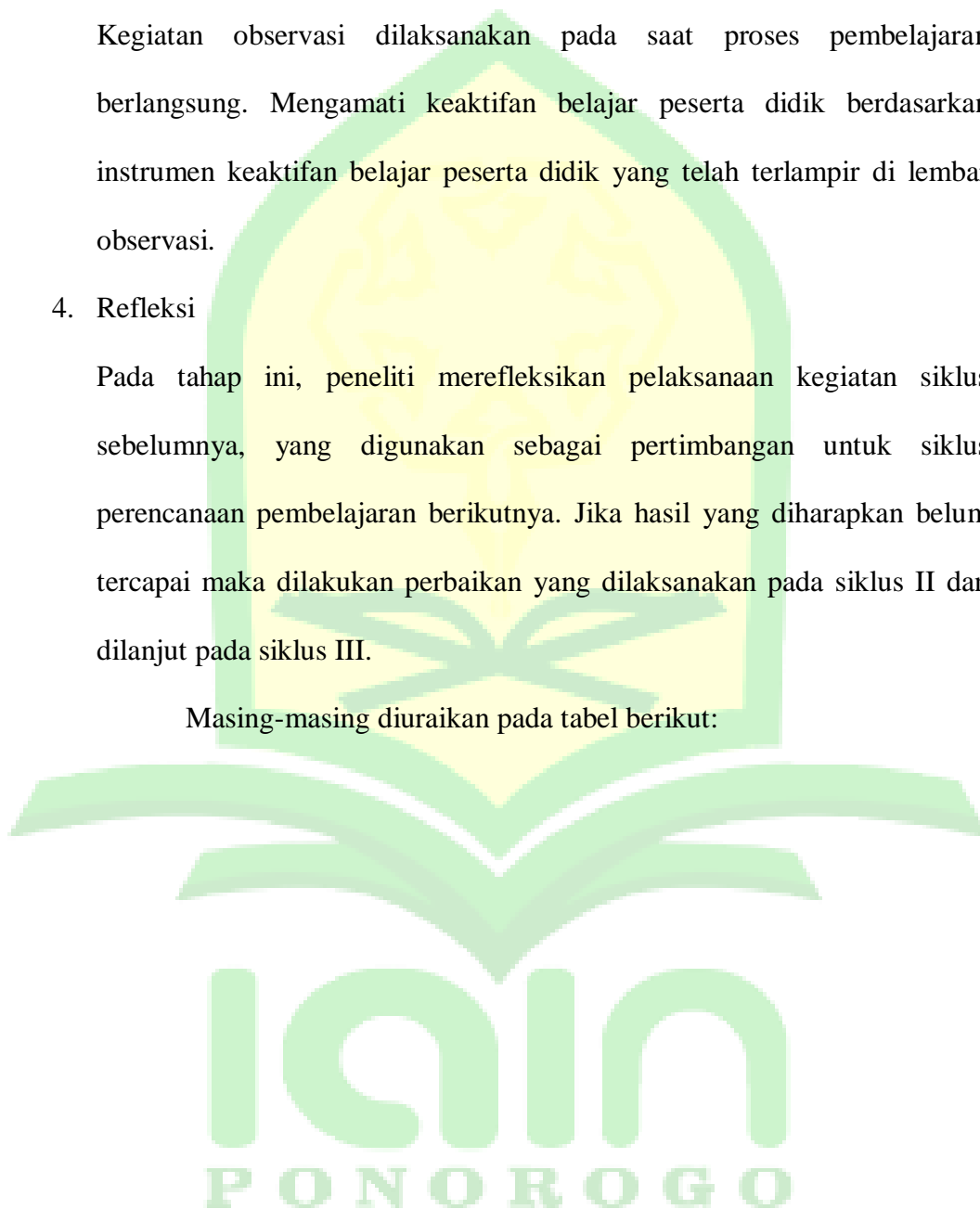
3. Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Mengamati keaktifan belajar peserta didik berdasarkan instrumen keaktifan belajar peserta didik yang telah terlampir di lembar observasi.

4. Refleksi

Pada tahap ini, peneliti merefleksikan pelaksanaan kegiatan siklus sebelumnya, yang digunakan sebagai pertimbangan untuk siklus perencanaan pembelajaran berikutnya. Jika hasil yang diharapkan belum tercapai maka dilakukan perbaikan yang dilaksanakan pada siklus II dan dilanjutkan pada siklus III.

Masing-masing diuraikan pada tabel berikut:



Tabel 3.2. Prosedur Penelitian Siklus I

Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan modul ajar • Menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan untuk menilai keaktifan para peserta didik saat melaksanakan proses pembelajaran dengan tetap memperhatikan setiap indikator-indikator yang sudah dibuat sebelumnya • Menyiapkan media atau alat pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung dengan model <i>role playing</i>.
Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru masuk kelas, memberi salam dan mempersiapkan para peserta didik untuk berdoa terlebih dahulu dan melakukan absensi kehadiran peserta didik. • Guru menyiapkan materi dan media pembelajaran dengan model pembelajaran <i>role playing</i> • Guru menjelaskan materi cerita fiksi dan unsur-unsur intrinsik • Peserta didik diberikan waktu untuk bertanya • Guru menyuruh pada peserta didik untuk menjawab pertanyaan terlebih dahulu sebelum guru menjawabnya dan memberikan penguatan • Guru menjelaskan terkait <i>role playing</i> • Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok untuk bermain peran dengan teks “Legenda Batu Menangis” • Setiap peserta didik berada di kelompoknya masing-masing dan mengamati kelompok yang tampil • Setiap kelompok menulis review penampilan kelompok yang tampil di kertas yang telah disediakan • Peserta didik dipandu guru menyimpulkan materi pada pertemuan ini • Guru mengapresiasi kelompok yang tampil terbaik dengan memberikan reward • Guru menutup pembelajaran dengan salam dan dijawab oleh seluruh peserta didik
Observasi	<ul style="list-style-type: none"> • Keaktifan para peserta didik dalam mengikuti dan aktif dalam kegiatan pembelajaran • Keaktifan para peserta didik untuk bertanya kepada guru atau peserta didik lain • Keaktifan para peserta didik untuk bisa menjawab pertanyaan dari guru atau peserta didik lainnya • Keaktifan para peserta didik dalam berdiskusi secara kelompok • Keaktifan peserta didik dalam melakukan aspek <i>role playing</i> (ekspresi, penghayatan, gerak, intonasi)
Refleksi	Merefleksi hasil pengamatan berdasarkan lembar observasi dan instrument tolak ukur keberhasilan apakah perlu dilakukan siklus II atau tidak.

Tabel 3.3. Prosedur Penelitian Siklus II

Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan modul ajar • Menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan untuk menilai keaktifan para peserta didik saat melaksanakan proses pembelajaran dengan tetap memperhatikan setiap indikator-indikator yang sudah dibuat sebelumnya • Menyiapkan media atau alat pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung dengan model <i>role playing</i>
Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru masuk kelas, memberi salam dan mempersiapkan para peserta didik untuk berdoa terlebih dahulu dan melakukan absensi kehadiran peserta didik. • Guru menyiapkan materi dan media pembelajaran • Guru menjelaskan materi cerita fiksi fabel • Peserta didik diberikan waktu untuk bertanya • Guru meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan terlebih dahulu sebelum guru menjawabnya dan memberikan penguatan • Guru menjelaskan terkait <i>role playing</i> • Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok untuk bermain peran dengan teks “Si Kancil dan Harimau” • Setiap peserta didik berada di kelompoknya masing-masing dan mengamati kelompok yang tampil • Setiap kelompok menulis review penampilan kelompok yang tampil di kertas yang telah disediakan • Peserta didik dipandu guru menyimpulkan materi pada pertemuan ini • Guru mengapresiasi kelompok yang tampil terbaik dengan memberikan reward • Guru menutup pembelajaran dengan salam dan dijawab oleh seluruh peserta didik
Observasi	<ul style="list-style-type: none"> • Keaktifan para peserta didik dalam mengikuti dan aktif dalam kegiatan pembelajaran • Keaktifan para peserta didik untuk bertanya kepada guru atau peserta didik lain • Keaktifan para peserta didik untuk bisa menjawab pertanyaan dari guru atau peserta didik lainnya • Keaktifan para peserta didik dalam berdiskusi secara kelompok • Keaktifan peserta didik dalam melakukan aspek <i>role playing</i> (ekspresi, penghayatan, gerak, intonasi)
Refleksi	Merefleksi hasil pengamatan berdasarkan lembar observasi dan instrument tolak ukur keberhasilan apakah perlu dilakukan siklus III atau tidak.

Tabel 3.4. Prosedur Penelitian Siklus III

Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan modul ajar • Menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan untuk menilai keaktifan para peserta didik saat melaksanakan proses pembelajaran dengan tetap memperhatikan setiap indikator-indikator yang sudah dibuat sebelumnya • Menyiapkan media atau alat pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung dengan model <i>role playing</i>
Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru masuk ke dalam kelas untuk memulai kegiatan pembelajaran diawali dengan salam, kemudian dilanjutkan berdoa dan absensi kehadiran peserta didik • Guru menyiapkan materi dan media pembelajaran • Guru bertanya terkait materi yang belum paham pada pertemuan sebelumnya • Guru meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan terlebih dahulu sebelum guru menjawabnya dan memberikan penguatan • Guru menjelaskan terkait <i>role playing</i> • Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok untuk bermain peran dengan fabel teks “Kelinci dan Kura-Kura” • Setiap peserta didik berada di kelompoknya masing-masing dan mengamati kelompok yang tampil • Setiap kelompok menulis reviu penampilan kelompok yang tampil di kertas yang telah disediakan • Peserta didik dipandu guru menyimpulkan materi pada pertemuan ini • Guru mengapresiasi kelompok yang tampil terbaik dengan memberikan reward • Guru menutup pembelajaran dengan salam dan dijawab oleh seluruh peserta didik
Observasi	<ul style="list-style-type: none"> • Keaktifan para peserta didik dalam mengikuti dan aktif dalam kegiatan pembelajaran • Keaktifan para peserta didik untuk bertanya kepada guru atau peserta didik lain • Keaktifan para peserta didik untuk bisa menjawab pertanyaan dari guru atau peserta didik lainnya • Keaktifan para peserta didik dalam berdiskusi secara kelompok • Keaktifan peserta didik dalam melakukan aspek <i>role playing</i> (ekspresi, penghayatan, gerak, intonasi)
Refleksi	Merefleksi hasil pengamatan berdasarkan lembar observasi dan instrument tolak ukur keberhasilan apakah perlu dilakukan siklus berikutnya atau tidak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Singkat *Setting* Lokasi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di lembaga pendidikan tepatnya di MIN 1 Ponorogo Jl. K.H. Aburrahman No.06 Desa Bogem, Kecamatan Sampung, Ponorogo. Berikut gambaran singkat profil sekolah.

Tabel 4.1. Profil MIN 1 Ponorogo

Nama Madrasah	MIN 1 Ponorogo
Nomor Statistik Sekolah	111330214001
Nomor Statistik Bangunan	011.1.1.1.84.05.172.01
Alamat	K.H.Aburrohman No.06
Desa/ Kelurahan	Sampung
Kecamatan	Sampung
Kota/ Kabupaten	Ponorogo
Provinsi	Jawa Timur
Kode Pos	63463
Nomor Telepon	(0352) 7113261/ 0811321227
Status Sekolah	Negeri
Perjalanan Perubahan Sekolah	Swasta (Tahun 1949-1967) Negeri (Tahun 1967-Sekarang)
Alamat Website	http://www.minbogem.blogspot.com
E-Mail	min_bogem@yahoo.co.id
Hasil Akreditasi	A

2. Visi, Misi dan Tujuan Lembaga MIN 1 Ponorogo

a. Visi MIN 1 Ponorogo

Visi adalah sebuah gambaran mengenai masa depan yang diwujudkan dalam kurun waktu tertentu. MIN 1 Ponorogo memiliki visi yakni “Terwujudnya Madrasah yang islami, berprestasi, dan peduli lingkungan”.

b. Misi MIN 1 Ponorogo

Misi merupakan upaya atau tindakan yang dilakukan oleh warga sekolah untuk mewujudkan visi sekolah. MIN 1 Ponorogo memiliki misi sebagai berikut :

- 1) Menumbuhkembangkan amaliah keagamaan Islam.
- 2) Menyusun kurikulum berwawasan lingkungan, sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuan peserta didik.
- 3) Membekali peserta didik dengan *life skill* melalui kegiatan pengembangan diri.
- 4) Memberdayakan tenaga pendidik dan kependidikan secara maksimal sesuai tupoksi.
- 5) Meningkatkan daya saing untuk membangun kepercayaan publik.
- 6) Memberdayakan peran komite madrasah, pengurus serta masyarakat melalui manajemen partisipatif.

c. Tujuan MIN 1 Ponorogo

Tujuan lembaga Madrasah adalah tahapan-tahapan atau langkah-langkah untuk mewujudkan visi tersebut dalam kerangka

waktu tertentu dengan kata lain, tujuannya adalah "apa" yang akan dicapai/dihasilkan oleh Madrasah yang bersangkutan dan "kapan" tujuan tersebut akan terwujud. Tujuan MIN 1 Ponorogo sebagaimana berikut:

- 1) Terciptanya lingkungan madrasah yang bersih, nyaman, religius, dan kondusif sehingga dapat merangsang peserta didik belajar mandiri dan kreatif sekaligus berprestasi.
- 2) Mengembangkan bakat dan ketrampilan peserta didik melalui multi kecerdasan.
- 3) Tersedianya sarana dan prasarana sebagai penunjang keberhasilan pendidikan.
- 4) Mengoptimalkan pelayanan terhadap anak didik dan wali murid.
- 5) Menjalin kemitraan yang erat dengan stake holder madrasah.
- 6) Menjadikan lulusan yang beriman, bertaqwa dan berakhlakul karimah serta mampu mengembangkan potensi dirinya dalam menghadapi tantangan masa depan serta berwawasan lingkungan.
- 7) Mengembangkan model pembelajaran tentang lingkungan hidup yang terintegrasi pada semua mata pelajaran.

B. Paparan Data Penelitian

1. Paparan Data Pra Penelitian

Paparan data pra penelitian adalah langkah awal sebelum proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Langkah awal tersebut yaitu penyusunan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian di MIN 1

Ponorogo. Instrumen penelitian tersebut meliputi modul ajar dan lembar observasi keaktifan belajar peserta didik. Langkah selanjutnya yaitu mengunjungi tempat penelitian yaitu di MIN 1 Ponorogo yang dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2023 dengan menemui kepala madrasah yaitu Bapak Nur Hamid, S.Pd.I. Pada pertemuan ini peneliti menyampaikan maksud, rencana dan tujuan datang ke MIN 1 Ponorogo untuk mengadakan penelitian di MIN 1 Ponorogo. Kemudian bapak kepala madrasah memberikan izin untuk mengadakan penelitian di MIN 1 Ponorogo dan berharap penelitian yang dilaksanakan bisa berjalan dengan lancar dan dapat memberikan ilmu baru tentang pembelajaran. Selanjutnya Bapak Nur Hamid, S.Pd.I menyarankan untuk menemui guru Bahasa Indonesia yaitu Bapak Sujianto, S.Pd.I untuk mendiskusikan rencana dan keperluan penelitian. Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan wawancara untuk mendapatkan data awal.

Pertama-tama, peneliti melakukan wawancara kepada Bapak Sujianto, S.Pd.I. yang selaku guru Bahasa Indonesia di MIN 1 Ponorogo. Beliau memberi penjelasan tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan di MIN 1 Ponorogo serta memberikan arahan kepada peneliti. kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia ini dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dalam 1 pekan, yaitu pada hari Rabu dan Kamis. Beliau mengatakan bahwa masih ada beberapa peserta didik kurang aktif pada

saat proses pembelajaran, seperti peserta didik cenderung berbicara dengan temannya, bermain sendiri, dan kurang terlibat pada saat pembelajaran.⁴³

Peneliti juga melakukan wawancara kepada beberapa peserta didik kelas V Salahudin Al-Ayubi. Peserta didik mengatakan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki banyak materi. Guru cenderung menggunakan model konvensional berupa ceramah dan tanya jawab. Dari model pembelajaran tersebut didapati sangat sedikit dari para peserta didik yang bertanya bahkan bisa dikatakan jarang ada yang bertanya.⁴⁴

Berdasarkan hasil wawancara tersebut maka perlu adanya perbaikan terhadap model pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Solusi yang diberikan dalam meningkatkan keaktifan peserta didik yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi cerita fiksi.

2. Paparan Data Penelitian

a. Siklus I

Siklus pada penelitian ini dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan pada hari Kamis tanggal 3 Agustus 2023 pada pukul 07.45 – 08.45 dan dilaksanakan lagi pada hari Rabu tanggal 9 Agustus 2023 pada pukul 07.00 – 08.00. Materi pada penelitian siklus ini adalah cerita fiksi, dan

⁴³ Hasil wawancara dengan Pak Sujianto di lembaga madrasah MIN 1 Ponorogo pada tanggal 24 Juli 2023, pukul 09.15 WIB.

⁴⁴ Hasil wawancara dengan Alya Putri Nursaidah peserta didik kelas V Salahudin Al-Ayubi pada tanggal 24 Juli 2023, pukul 09.45 WIB.

unsur intrinsik cerita fiksi. Hasil penelitian siklus ini akan diuraikan sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti menyusun modul ajar yang akan digunakan sebagai pedoman pembelajaran Bahasa Indonesia, mempersiapkan alat dan bahan ajar, teks fiksi legenda “Batu Menangis”, dan lembar observasi keaktifan belajar peserta didik dengan indikator yang telah ditetapkan untuk menilai keaktifan belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2) Tahap Pelaksanaan

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal ini dimulai dengan guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, mengecek kehadiran peserta didik dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin do'a bersama. Setelah itu, guru akan menyampaikan tujuan pembelajaran ini serta menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan oleh para peserta didik. Dengan pertanyaan pematik:

Halo anak-anak! Pada pembelajaran hari ini kita akan mempelajari materi tentang cerita fiksi. Apakah ada yang tau terkait cerita fiksi?.

P O N O R O G O

b) Kegiatan inti

(1) Persiapan

Guru memberikan penjelasan terkait materi cerita fiksi. Para peserta didik akan diberi waktu untuk memahami materi pelajaran dan juga diberi kesempatan untuk bertanya terkait materi yang ada di dalam buku. Peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan terlebih dahulu sebelum guru menjawabnya dan memberikan penguatan. Setelah mempelajari cerita fiksi kita akan melakukan *role playing*. Ada yang tau *role playing* itu apa?. Guru menyusun skenario yang akan ditampilkan di kelas.

(2) Penentuan pelaku atau pemeran

Guru membentuk peserta didik dalam 5 kelompok. Masing-masing peserta didik berada dalam kelompoknya. Guru memberikan lembar naskah legenda berjudul “Bantu Menangis” yang akan diperankan setiap kelompok. Pemilihan peran bisa dari guru atau usulan dari peserta didiknya sendiri.

(3) Permainan bermain peran atau memainkan peran

Setiap kelompok maju bergiliran untuk memainkan peran. Seluruh peserta didik mengamati kelompok yang tampil bermain peran.

(4) Diskusi dan evaluasi

Kelompok yang belum tampil berdiskusi dan mengevaluasi kelompok yang sedang tampil. Masing-masing kelompok akan diminta untuk memaparkan kesimpulan dari hasil diskusi yang telah dilakukan.

c) Kegiatan penutup

Peserta didik dibantu oleh guru untuk menjelaskan sedikit tentang materi yang telah disampaikan pada hari ini. Hal ini diharapkan supaya guru mengetahui sejauh mana pemahaman para peserta didik tentang materi yang telah disampaikan. Kemudian guru mengapresiasi dengan memberi *reward* kepada kelompok terbaik. Setelah semua kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan, guru memberikan gambaran materi yang akan dilakukan minggu depan serta memberikan sedikit kata motivasi kepada para peserta didik supaya lebih semangat lagi dalam belajar. Selanjutnya guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam dan dijawab oleh seluruh peserta didik.

3) Tahap Observasi

Pada tahap observasi ini akan dilakukan agar bisa mengetahui sejauh mana keaktifan dalam belajar peserta didik pada saat pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Salahudin Al-Ayubi di MIN 1 Ponorogo. Pada tahap ini, peneliti akan melakukan dan

mengamati keaktifan belajar peserta didik dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan.

Berikut adalah hasil dari observasi yang telah peneliti lakukan dan diterapkan dengan model pembelajaran *role playing* pada siklus I.

Tabel 4.2. Persentase Indikator Keaktifan Belajar

Peserta didik

Siklus I

No.	Indikator	Persentase (%)
1	Keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	77,08%
2	Keaktifan bertanya kepada guru atau peserta didik lain	64,58%
3	Keaktifan menjawab pertanyaan dari guru atau peserta didik	66,66%
4	Keaktifan peserta didik dalam berdiskusi secara kelompok	76,04%
5	Keaktifan peserta didik dalam melakukan aspek <i>role playing</i> (ekspresi, penghayatan, gerak, intonasi)	73,95%
Rata-Rata Keaktifan Belajar		71,66%

Sumber: data primer yang diolah.

Dari penjelasan data tabel di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor dari keaktifan peserta didik dalam belajar sekitar 71,66%. Dari rata-rata tersebut masih jauh dari pencapaian yang diharapkan yakni dengan skor indikator sebanyak 75% dari

keseluruhan. Oleh karena itu masih diperlukan lagi untuk pembelajaran selanjutnya dengan memperhatikan kekurangan-kekurangan yang terjadi pada pertemuan selanjutnya supaya pada pertemuan selanjutnya hasilnya bisa lebih baik lagi dan hasilnya bisa lebih dari target yang diharapkan.

4) Tahap Refleksi

Dari hasil pencapaian pada pertemuan pertama atau siklus pertama dan dapat disimpulkan bahwa dari hasil tersebut masih belum tercapai indikator keberhasilan karena masih banyaknya masalah yang terjadi. Berikut adalah permasalahan yang terjadi pada siklus pertama yakni:

- a) Peserta didik masih belum paham terkait pembelajaran dengan model *role playing*.
- b) Peserta didik tidak memahami materi pembelajaran karena kurang serius selama proses pembelajaran.
- c) Masih banyaknya peserta didik yang belum bersemangat dan fokus dalam belajar, seperti terlihat saat peserta didik berbincang-bincang dengan temannya selama proses pembelajaran.

Karena banyaknya kekuarangan dan permasalahan yang terjadi pada pertemuan siklus pertama, maka disini peneliti akan memperbaiki permasalahan tersebut dan akan dilakukan lagi pada siklus pertemuan kedua supaya hasilnya bisa lebih maksimal lagi.

Berikut adalah beberapa hal yang akan diperbaiki untuk siklus selanjutnya antara lain:

- a) Pada kegiatan pendahuluan, guru harus membangkitkan peserta didik agar termotivasi untuk mengikuti pembelajaran secara penuh dan sungguh-sungguh.
- b) Guru harus menjelaskan kembali kepada para peserta didik tentang pelaksanaan model pembelajaran *role-playing*.
- c) Guru menjelaskan materi pembelajaran, dengan melibatkan para peserta didik pada kegiatan tanya jawab yang akan dilakukan supaya para peserta didik benar benar paham dengan materi pembelajaran yang disampaikan.

b. Siklus II

Sama seperti siklus pertama, siklus kedua pada penelitian ini masih menggunakan model pembelajaran yang sama yakni model pembelajaran *role playing* dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan di hari Kamis tanggal 18 Agustus 2023 pada pukul 07.45 – 08.45 dan dilaksanakan lagi pada hari Rabu tanggal 16 Agustus 2023 pada pukul 07.00 – 08.00. Pada pertemuan kedua ini akan membahas mengenai cerita fiksi berupa fabel. Hasil penelitian siklus ini akan diuraikan sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II ini sama dengan siklus I yaitu peneliti menyusun modul ajar yang telah disiapkan

sebelumnya agar bisa menjadi pandangan dalam menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia, mempersiapkan alat dan bahan ajar, teks fiksi fabel “Si Kancil dan Harimau”, dan lembaran observasi yang telah disiapkan tentang keaktifan belajar para siswa yang sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

2) Tahap Pelaksanaan

a) Kegiatan awal

Sama seperti kegiatan siklus sebelumnya, kegiatan awal yang dilakukan ialah masuk ke kelas, membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, menyuruh salah satu peserta didik atau ketua kelas untuk memimpin doa bersama setelah itu, guru mengecek absen kehadiran peserta didik. Setelah semua dilakukan, hal selanjutnya yang dilakukan ialah guru akan memberi penjelasan kepada para peserta didik tentang apa saja tujuan dari materi yang akan disampaikan selama proses belajar. Dengan pertanyaan pematik: Halo anak-anak! Apakah ada yang masih ingat pertemuan kemarin kita mempelajari apa?. Nah, pertemuan hari ini kita akan melakukan *role playing* tentang fabel “Si Kancil dan Harimau”. Masih ingat *role playing* itu apa?

b) Kegiatan inti

(1) Persiapan

Guru memberikan penjelasan terkait materi cerita fiksi. Setelah itu, guru memberi waktu kepada para peserta didik untuk memahami materi dan mempersilahkan para peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. Setelah ada yang bertanya, guru meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan terlebih dahulu sebelum guru menjawabnya dan memberikan penguatan. Setelah mempelajari cerita fiksi kita akan melakukan *role playing*. Ada yang tau *role playing* itu apa?. Guru menyusun skenario yang akan ditampilkan di kelas.

(2) Penentuan pelaku atau pemeran

Guru membentuk peserta didik dalam 5 kelompok. Masing-masing peserta didik berada dalam kelompoknya. Guru memberikan lembar naskah fabel berjudul “Si Kancil dan Harimau” yang akan diperankan setiap kelompok. Pemilihan peran bisa dari guru atau usulan dari peserta didiknya sendiri.

(3) Permaianan bermain peran atau memainkan peran

Setiap kelompok maju bergiliran untuk memainkan peran. Seluruh peserta didik mengamati kelompok yang tampil bermain peran.

(4) Diskusi dan evaluasi

Kelompok yang belum tampil berdiskusi dan mengevaluasi kelompok yang sedang tampil serta seluruh kelompok diminta untuk menyampaikan apa kesimpulan dari materi hari ini sesuai dengan arahan dari kelompok lain. Setelah semuanya selesai guru memberikan sedikit evaluasi dari kegiatan pembelajaran hari ini dan memberi gambaran untuk materi kedepannya.

c) Kegiatan penutup

Peserta didik dibantu guru untuk menyampaikan kesimpulan dari materi yang telah disampaikan oleh guru pada pertemuan ini. Setelah beberapa peserta didik memberikan kesimpulan, guru mengapresiasi dengan memberi *reward* kepada kelompok terbaik. Setelah itu, guru menutup pembelajaran hari ini dan memberi gambaran tentang materi yang akan disampaikan pada pertemuan berikutnya supaya para peserta didik lebih mempersiapkan dan belajar Kembali. Guru juga tidak lupa memberikan semangat kepada para peserta didik supaya lebih giat lagi dalam belajar untuk menggapai cita-cita yang diinginkan. Kemudian dilanjut dengan mengucapkan salam dan dijawab oleh seluruh peserta didik.

3) Tahap Observasi

Sama seperti sebelumnya, pada tahap observasi ini penting untuk dilakukan supaya peneliti bisa mengetahui dari hasil keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V Salahudin Al-Ayubi di MIN 1 Ponorogo.

Berikut adalah persentase data yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran model *role playing* pada siklus II.

Tabel 4.3. Persentase Indikator Keaktifan Belajar

Peserta didik

Siklus II

No.	Indikator	Persentase (%)
1	Keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	86,45%
2	Keaktifan bertanya kepada guru atau peserta didik lain	67,70%
3	Keaktifan menjawab pertanyaan dari guru atau peserta didik	72,91%
4	Keaktifan peserta didik dalam berdiskusi secara kelompok	86,45%
5	Keaktifan peserta didik dalam melakukan aspek <i>role playing</i> (ekspresi, penghayatan, gerak, intonasi)	84,37%
Rata-Rata Keaktifan Belajar		79,57%

Sumber: data primer yang diolah.

Dilihat dari tabel di atas, hasil penelitian pada siklus kedua ini didapati hasil sebanyak 79,57%. Jika dibandingkan dengan hasil dari siklus pertama, terjadi peningkatan keaktifan belajar peserta

didik dari indikator dengan rata-rata 71%. Oleh karena itu, perlu untuk melanjutkan siklus III sebagai pematapan.

4) Tahap Refleksi

Refleksi pada pertemuan siklus kedua ini bisa ditarik kesimpulan bahwa telah terjadi peningkatan rata rata keaktifan para peserta didik ketika melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan model pembelajaran *role playing*. Dilihat dari perolehan data pada tahap pertama dan kedua mengalami kenaikan yang signifikan. Tetapi terdapat 2 indikator yang skornya masih dibawah 75% yaitu indikator keaktifan para peserta didik untuk bertanya kepada guru atau peserta didik lain yakni (67,70%) dan indikator keaktifan para peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang dilontarkan kepada guru atau peserta didik lain yakni (72,91%). Maka, perlu dilanjutkan ke siklus III sebagai pematapan.

c. Siklus III

Seperti siklus sebelumnya, penelitian ini sama dilakukan dengan model pembelajaran *role playing*. Pada siklus terakhir ini sama akan dilaksanakan selama dua kali pertemuan selama seminggu (2 x 60 menit) yakni pada hari Rabu, 23 Agustus 2023 pukul 07.00-08.00 dan hari Kamis, tanggal 30 Agustus 2023 pukul 07.45-08.45. Materi yang diberikan pada siklus ini adalah mengulas kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Hasil penelitian siklus ini akan diuraikan sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus III ini sama dengan siklus sebelumnya yaitu peneliti menyusun modul ajar yang akan digunakan sebagai pedoman pembelajaran Bahasa Indonesia, mempersiapkan alat dan bahan ajar, teks fiksi fabel “Kelinci dan Kura-Kura”, dan menyiapkan lembaran observasi untuk mengetahui dan mengukur keaktifan pada peserta didik ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

2) Tahap Pelaksanaan

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal ini, sama seperti sebelumnya yakni guru akan membuka kelas dan meminta kepada salah satu peserta didik untuk memimpin doa dan mengabsen kehadiran peserta didik. Selanjutnya guru akan menyampaikan tujuan dari kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan selama proses belajar. Dengan pertanyaan pematik: Halo anak-anak! Pasti kalian sudah paham tentang cerita fiksi yang telah kita pelajari sebelumnya. Apakah anak-anak ada yang mau ditanyakan terkait materi cerita fiksi?

b) Kegiatan inti

(1) Persiapan

Guru memberikan penjelasan terkait materi cerita fiksi. Selanjutnya guru mempersilahkan kepada para peserta

didik untuk terlebih dahulu bertanya tentang materi yang akan dibahas pada pertemuan kali ini. Jika sudah ada yang bertanya selanjutnya guru meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan terlebih dahulu sebelum guru menjawabnya dan memberikan penguatan Peserta didik bertanya terkait materi yang belum paham. Guru menyusun skenario yang akan ditampilkan di kelas.

(2) Penentuan pelaku atau pemeran

Guru membentuk peserta didik dalam 5 kelompok. Masing-masing peserta didik berada dalam kelompoknya. Guru memberikan lembar naskah fabel berjudul “Kelinci dan Kura-Kura” yang akan diperankan setiap kelompok. Pemilihan peran bisa dari guru atau usulan dari peserta didiknya sendiri.

(3) Permaianan bermain peran atau memainkan peran

Setiap kelompok maju bergiliran untuk memainkan peran. Seluruh peserta didik mengamati kelompok yang tampil bermain peran.

(4) Diskusi dan evaluasi

Kelompok yang belum tampil berdiskusi dan mengevaluasi kelompok yang sedang tampil. Masing-masing kelompok untuk menyampaikan hasil dari diskusi

materi dengan berdasarkan skenario yang dimainkan oleh kelompok lain.

c) Kegiatan penutup

Pada kegiatan akhir, guru meminta kepada beberapa peserta didik untuk menyimpulkan materi pada kesempatan kali ini dan guru mengapresiasi dengan memberikan sebuah *reward* untuk kelompok terbaik. Dilanjut dengan mengucapkan salam dan dijawab oleh seluruh peserta didik.

3) Tahap Observasi

Sama seperti siklus sebelumnya, pada tahap observasi ini penting untuk dilakukan supaya peneliti bisa mengetahui dari hasil keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V Salahudin Al-Ayubi di MIN 1 Ponorogo.

Berikut ini adalah hasil dari observasi yang peneliti lakukan pada siklus ketiga:

Tabel 4.4. Persentase Indikator Keaktifan Belajar

Peserta didik

Siklus III

No.	Indikator	Persentase (%)
1	Keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	95,83%
2	Keaktifan bertanya kepada guru atau peserta didik lain	83,33%
3	Keaktifan menjawab pertanyaan dari guru atau peserta didik	88,54%
4	Keaktifan peserta didik dalam berdiskusi secara kelompok	93,75%

5	Keaktifan peserta didik dalam melakukan aspek <i>role playing</i> (ekspresi, penghayatan, gerak, intonasi)	92,70%
Rata-Rata Keaktifan Belajar		90,83%

Sumber: data primer yang diolah.

Dari hasil tabel di atas dapat dilihat bahwa skor yang diperoleh dari hasil observasi yakni 90,83%. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa terjadi lagi peningkatan keaktifan peserta didik pada siklus ketiga. Berdasarkan indikator keberhasilan maka tidak diperlukan tindakan lebih lanjut.

4) Tahap Refleksi

Dari pelaksanaan pada siklus ketiga ini bisa disimpulkan bahwa pelaksanaan model belajar *role playing* berjalan dengan baik dan terjadi peningkatan yang signifikan mulai dari siklus pertama sampai ketiga. Dari hasil observasi yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran ini sangat cocok untuk dilaksanakan karena telah mencapai target indikator keberhasilan.

C. Pembahasan

Permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini adalah rendahnya keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut dikarenakan metode atau model pembelajaran yang dilakukan oleh para guru sangatlah biasa dan bahkan membuat para peserta didik jenuh dengan pembelajaran yang disampaikan. Guru cenderung menyampaikan

materi dengan model yang sama dan berulang-ulang. Padahal di masa sekarang sudah banyak metode atau model pembelajaran yang menarik yang bisa digunakan untuk menambah semangat dan keaktifan para peserta didik saat belajar. Salah satu dari model tersebut adalah model pembelajaran *role playing*. Model ini mengajak para peserta didik untuk belajar dengan bermain sehingga anak akan senang dan akan meningkatkan semangat belajar dari anak itu sendiri.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya tingkat keaktifan belajar peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Salah satu penyebab rendahnya partisipasi peserta didik adalah kurangnya keragaman dalam penerapan model pembelajaran. Model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mendongkrak keaktifan belajar peserta didik. Gaya belajar ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Pada pelaksanaannya, kegiatan pembelajaran ini dilakukan dalam 3 fase atau 3 siklus pertemuan. Hal ini dikarenakan untuk melatih dan memperkenalkan model pembelajaran *role playing* ini kepada peserta didik supaya hasil pembelajaran bisa dilihat secara signifikan. Siklus pertama dilakukan pada hari Kamis, tanggal 3 Agustus 2023 dan hari Rabu, tanggal 9 Agustus 2023. Siklus kedua dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 10 Agustus 2023 dan hari Rabu, tanggal 16 Agustus 2023. Siklus ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 23 Agustus 2023 dan hari Kamis, 30 Agustus 2023. Tahap-tahap dalam penelitian ini anatra lain, perencanaan,

tindakan, observasi, dan refleksi. Di bawah ini adalah hasil observasi yang telah peneliti lakukan tentang hasil belajar para peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

1. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Materi Cerita Fiksi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dalam Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta didik Kelas V MIN 1 Ponorogo

Pelaksanaan model pembelajaran *role playing* pada siklus I, pertama-tama pada awal kegiatan guru memberikan materi terkait cerita fiksi dan unsur intrinsik cerita fiksi. Setelah mempelajari materi, peserta didik diberikan waktu untuk bertanya dan menjawab. Guru menyusun skenario yang akan ditampilkan di kelas dan membentuk peserta didik dalam 5 kelompok dan masing-masing peserta didik berada dalam kelompoknya.

Pada kegiatan selanjutnya, guru memberikan lembar naskah cerita fiksi yang akan diperankan setiap kelompok. Pemilihan peran bisa dari guru atau usulan dari peserta didiknya sendiri. Setiap kelompok maju bergiliran untuk memainkan peran. Seluruh peserta didik mengamati kelompok yang tampil bermain peran dan kelompok yang belum tampil berdiskusi dan mereviu kelompok yang sedang tampil. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan berdasarkan skenario yang dimainkan oleh kelompok lain. Pada pelaksanaan siklus I peserta didik belum mencapai indikator keberhasilan keaktifan yakni 75%, karena persentase rata-rata keaktifan yang diperoleh hanya 71,66%. Dapat dilihat dengan gambar grafik sebagai berikut.



Gambar 4.1. Grafik Keaktifan Belajar Peserta didik Siklus I

Berdasarkan grafik di atas terdapat 3 indikator yang masih di bawah indikator keaktifan 75% yaitu keaktifan peserta didik ketika bertanya kepada guru dan peserta didik lainnya sebesar (64,58%), keaktifan menjawab pertanyaan dari guru atau peserta didik lain sebesar (66,66) dan keaktifan peserta didik dalam melakukan aspek *role playing* (ekspresi, penghayatan, gerak, intonasi) sebesar (73,95%). Tanya jawab dalam pembelajaran akan menciptakan sebuah dialog yang bersifat dua arah yakni antara guru dan para murid.⁴⁵ Model pembelajaran *role playing* ini dilakukan dengan cara mengarahkan peserta didik untuk menirukan suatu aktivitas atau mendramatisasikan situasi, ide, atau karakter khusus.⁴⁶ Dengan demikian,

⁴⁵ R. Ibrahim and Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 106.

⁴⁶ Abdullah Ridwan, *Inovasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013).

harus dilakukan peningkatan pada siklus II untuk mencapai indikator keberhasilan.

Pada pelaksanaan siklus II peserta didik sudah mencapai indikator keberhasilan keaktifan yakni 75%, karena persentase rata-rata keaktifan yang diperoleh 79,57%. Dapat dilihat dengan gambar grafik sebagai berikut.



Gambar 4.2. Grafik Keaktifan Belajar Peserta didik Siklus II

Berdasarkan grafik di atas, ditunjukkan bahwa peserta didik sudah aktif namun masih terdapat 2 indikator yang masih di bawah indikator keaktifan 75% yaitu keaktifan bertanya kepada guru atau peserta didik lain (67,70%) dan keaktifan menjawab pertanyaan dari guru atau peserta didik lain (72,91%). Tanya jawab dalam pembelajaran menciptakan sebuah dialog yang bersifat dua arah yakni antara guru dan para murid.⁴⁷ Dengan demikian,

⁴⁷ Ibrahim and Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*.

agar mencapai indikator keberhasilan dilanjutkan ke siklus III sebagai pemantapan.

Pada pelaksanaan siklus III peserta didik sudah mencapai indikator keberhasilan keaktifan yakni 75%, karena persentase rata-rata keaktifan yang diperoleh 90,83%. Dapat dilihat dengan gambar grafik sebagai berikut.



Gambar 4.3. Grafik Keaktifan Belajar Peserta didik Siklus III

Grafik tersebut menunjukkan peserta didik sudah sangat aktif dengan melebihi indikator keberhasilan 75% dan sudah mengalami peningkatan dengan indikator keberhasilan 90,83%. Maka tidak perlu dilakukan tindakan lebih lanjut.

2. Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta didik Kelas V MIN 1 Ponorogo dengan Model Pembelajaran *RolePlaying*

Keaktifan belajar peserta didik dilakukan melalui penggunaan lembar observasi keaktifan belajar. Sependapat dengan teori Nana Sudjana indikator keaktifan belajar dapat dilihat dari beberapa hal yaitu ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung peserta didik turut serta melaksanakan tugas belajarnya, peserta didik mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan, peserta didik mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya, peserta didik melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, peserta didik mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya, peserta didik berlatih memecahkan soal atau masalah, peserta didik memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.⁴⁸ Berdasarkan teori tersebut, peneliti mengambil kesimpulan indikator keaktifan belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, keaktifan bertanya kepada guru atau peserta didik lain, keaktifan menjawab pertanyaan dari guru atau peserta didik, keaktifan peserta didik dalam berdiskusi secara kelompok, keaktifan peserta didik dalam melakukan aspek *role playing* (ekspresi, penghayatan, gerak, intonasi).

⁴⁸ Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* memberikan dampak positif terhadap keaktifan belajar peserta didik. Peningkatan tersebut terlihat melalui perhitungan yang diperoleh dari lembar observasi. Data yang dikumpulkan dari lembar observasi memungkinkan untuk penentuan rata-rata persentase keaktifan belajar peserta didik. Dengan membandingkan hasil yang diperoleh pada setiap siklusnya, dapat diketahui persentase peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Peningkatan keaktifan belajar tersebut terlihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.5. Persentase Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta didik (%)

No.	Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Peningkatan Persentase
1	Keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	77,08%	86,45%	95,83%	18,75%
2	Keaktifan bertanya kepada guru atau peserta didik lain	64,58%	67,70%	83,33%	18,75%
3	Keaktifan menjawab pertanyaan dari guru atau peserta didik	66,66%	72,91%	88,54%	21,88%
4	Keaktifan peserta didik dalam berdiskusi secara kelompok	76,04%	86,45%	93,75%	17,71%
5	Keaktifan peserta didik dalam melakukan aspek <i>role playing</i> (ekspresi, penghayatan, gerak, intonasi)	73,95%	84,37%	92,70%	18,75%
Rata-rata Keaktifan Belajar		71,66%	79,57%	90,83%	19,17%

Sumber: data primer yang diolah.

Berdasarkan tabel di atas, terjadi peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada setiap indikator dari siklus I sampai siklus III. Hal ini ditandai dengan indikator yang pertama yakni keaktifan peserta didik dalam mengikuti

kegiatan pembelajaran pada siklus I sebesar 77,08%, siklus II sebesar 86,45%, sedangkan siklus III sebesar 95,83% dan terjadi peningkatan sebesar 18,75%. Indikator kedua yakni keaktifan bertanya kepada guru atau peserta didik lain pada siklus I sebesar 64,58%, siklus II sebesar 67,70%, sedangkan siklus III sebesar 83,33%, dan terjadi peningkatan sebesar 18,75%. Indikator ketiga yakni keaktifan menjawab pertanyaan dari guru atau peserta didik pada siklus I sebesar 66,66%, siklus II sebesar 72,91%, sedangkan siklus III sebesar 88,54%, dan terjadi peningkatan sebesar 21,88%.

Indikator keempat yakni keaktifan peserta didik dalam berdiskusi secara kelompok pada siklus I sebesar 76,04%, siklus II sebesar 86,45%, sedangkan siklus III sebesar 93,75%, dan terjadi peningkatan sebesar 17,71%. Indikator kelima yakni keaktifan peserta didik dalam melakukan aspek *role playing* (ekspresi, penghayatan, gerak, intonasi) pada siklus I sebesar 73,95%, siklus II sebesar 84,37%, sedangkan siklus III sebesar 92,70%, dan terjadi peningkatan sebesar 18,75%. Kemudian untuk rata-rata keaktifan belajar peserta didik pada siklus I sebesar 71,66%, siklus II sebesar 79,57%, sedangkan siklus III sebesar 90,83%, dan terjadi peningkatan sebesar 19,17%.

Kesimpulan dari keaktifan belajar peserta didik berdasarkan lembar observasi dapat dilihat pada grafik berikut ini :

IAIN
PONOROGO



Gambar 4.4. Grafik Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta didik

Dari gambar grafik di atas bisa disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* ini bisa mempengaruhi (meningkatkan) keaktifan para peserta didik dalam belajar. Grafik dari siklus pertama, kedua dan ketiga selalu terjadi kenaikan yang signifikan dalam beberapa aspek keaktifan belajar peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam materi cerita fiksi dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil PTK mengenai penerapan *role playing* pada materi cerita fiksi mata pelajaran Bahasa Indonesia dan upaya peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas V MIN 1 Ponorogo, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model *role playing* pada materi cerita fiksi mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu memberikan materi terkait cerita fiksi dan unsur intrinsik cerita fiksi. Setelah mempelajari materi peserta didik diberikan waktu untuk bertanya dan menjawab. Guru menyusun skenario yang akan ditampilkan di kelas dan membentuk peserta didik dalam 5 kelompok dan masing-masing peserta didik berada dalam kelompoknya. Guru memberikan lembar naskah cerita fiksi yang akan diperankan setiap kelompok. Pemilihan peran bisa dari guru atau usulan dari peserta didiknya sendiri. Setiap kelompok maju bergiliran untuk memainkan peran. Seluruh peserta didik mengamati kelompok yang tampil bermain peran dan kelompok yang belum tampil berdiskusi dan mereview kelompok yang sedang tampil. Masing-masing kelompok diminta untuk menyampaikan dari hasil pembelajaran dengan berdasarkan skenario yang dimainkan oleh kelompok lain.
2. Penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V

Salahudin Al-Ayubi MIN 1 Ponorogo. Sebagaimana dibuktikan dengan persentase yang terus-menerus meningkat di setiap siklusnya. Dapat dibuktikan dengan hasil lembar observasi dengan persentase keaktifan belajar pada siklus I sebesar 71,66%, persentase keaktifan belajar pada siklus II sebesar 79,57%, dan persentase keaktifan belajar pada siklus III sebesar 90,83%, dan terjadi peningkatan sebesar 19,17%.

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka terdapat saran-saran sebagai berikut:

1. Untuk guru, model pembelajaran dan media yang digunakan dalam penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia serta dapat menambahkan ilmu baru tentang model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran.
2. Untuk peserta didik, setelah digunakannya model *role playing* hendaknya peserta didik semakin aktif dalam mengikuti pembelajaran.
3. Untuk madrasah, peneliti berharap dari penelitian ini dapat dikembangkan yakni model pembelajaran *role playing* karena model pembelajaran ini sangat menarik dan akan meningkatkan keaktifan para peserta didik dalam belajar. Model pembelajaran ini tidak hanya untuk 1 mata pelajaran saja, tetapi bisa untuk berbagai mata pelajaran supaya proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kedepannya.
4. Untuk penelitian berikutnya, diharapkan bisa menjadi rujukan para penelitian berikutnya agar bisa menjadi lebih baik lagi dan bisa untuk mengembangkan lagi pada penelitian lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Nela, Asih Mardati, and Hanum Hanifa Sukma. *Peran Guru dalam Membentuk Karakter Siswa (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*. Yogyakarta: UAD Press, 2021.
- Akbar, Sa'dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Amin, and Linda Yurike Susana Sumendap. *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Yogyakarta: Pusat Penerbitan LPPM, 2022.
- Ari Yanto. "Metode Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS." *Cakrawala Pendas* 1, No. 1 (2015): 54.
- Arifin, Zainal. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011.
- Basri, Hasan. "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang." *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)* 1, no. 1 (2017): 38. <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4368>.
- Busri, Hasan, and Moh Badrih. *Linguistik Terapan Konsep Pembelajaran dan Penelitian Linguistik Mutakhir*. Kepanjen: Literasi Nusantara, 2020.
- Fitriani, Liswina, and Muhammad Nurjamaludin. "Efektivitas Model Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Cerita Fiksi." *Bale Aksara* Vol. 1 No. (2020): 35.
- Handayani, Naomi, Aning Kariasih, Fransisca Rosarini, Siti Yulaeha, Sus Triyati, Rina Dewi Septanti, Putranto, et al. *Pengembangan Model Pembelajaran Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Edited by Rina Dewi Septanti, Agus Suprpto, and Hariyadi Salam. Magelang: Penerbit Pustaka Rumah C1nta, 2020.
- Hasbullah. *Otonomi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajawali Pers, 2010.
- Hayati, Nurfitri. "Penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV MI Istiqomah Pekanbaru Kecamatan Tampan," 2020.
- Ibrahim, R., and Nana Syaodih. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Kaharuddin, Andi dan Nining Hajeniatin. *Pembelajaran Inovatif & Variatif*. Gowa: Pustaka Almada, 2020.

- Kanza, Nanda Rizky Fitriana, Albertus Djoko Lesmono, and Heny Mulyo Widodo. "Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model *Project Based Learning* dengan Pendekatan Stem pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas di Kelas Xi Mipa 5 Sma Negeri 2 Jember." *Jurnal Pembelajaran Fisika* 9, no. 2 (2020): 71. <https://doi.org/10.19184/jpf.v9i1.17955>.
- Kristin, Firosalia. "Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Ips." *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 8, no. 2 (2018). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2356>.
- Lestari, Purwaningrum Puji dan Adi Sucipto. *Strategi Pembelajaran Ekonomi*. Mojokerto: Penerbit PT Teguh Ikhyak Properti Seduluran (Penerbit TIPS), 2022.
- Mudikawaty, Meity, Melli Meisawati, and Ari Nurdiana. *Super Complete Kelas 4,5,6 SD/MI*. Depok: Magenta Media, 2018.
- Mustika, Dea. *Model-Model Pembelajaran IPA SD dan Aplikasinya*. Edited by Meny Deswita. Solok: Mitra Cendikia Media, 2022.
- Nana, Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdikarya, 2016.
- Ngartiningsih. *Belajar Asik Matematika Melalui Team Game Tournament*. Klaten: Penerbit Lakeisha, 2022.
- Nika, Vero. "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Membaca Nyaring pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV MIN 6 Bandar Lampung," 2019.
- Ningrum, Dian Cahya. "Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah," 2020.
- Nurgiyantoro, Burhan. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2013.
- Priansa, and Donni Juni. *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia, 2017.
- Ridwan, Abdullah. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Saputri, Rahma, and Yamin. "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* Volume 6, (2022): 7276.
- Sauna, Vidia. "Penerapan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV MIN 4 Banda Aceh," 2019.
- Septantiningyuas, Niken, Mahfud Dhofir Jailani, and Wardah Maghfirah Husain.

- PTK (Penelitian Tindakan Kelas)*. Klaten: Lakeisha, 2019.
- Sinar. *Metode Active Learning-Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Suprayitno, Adi. *Menyusun Ptk Era 4.0*. Sleman: Deepublish, 2020.
- Toharudin, Moh. *Buku Ajar Manajemen Kelas*. Klaten: Penerbit Lakeisha, 2020.
- Umi, Christiana. *Arif Cerdas Untuk Sekolah Dasar Kelas 4*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2020.
- Uno, Hamzah. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Uno, Hamzah B. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009.
- Utami, Latifah Kurnia. "Penerapan Strategi *True or False* dan *Card Sort* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di MA Al-Islam Joresan Ponorogo Tahun Ajaran 2021/2022," 2022.
- Wahyuningsih, Endang Sri. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Yulianto, Agus, Dian Nopitasari, Ihlasiyani Permata Qolbi, and Rini Aprilia. "Pengaruh Model *Role Playing* terhadap Kepercayaan Diri Siswa pada Pembelajaran Matematika SMP." *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2020): 97–102.
- Yusuf, Dedi Nur, and Siti Nur Qomariyahh. *Analisis Kelayakan Usaha Tanaman Hias pada Brother Farming Di Era Pandemi Covid-19*. Jombang: Fakultas Pertanian, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, 2021.
- Zulela. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya, 2012.