

**PENERAPAN MODEL BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA TEMA 7
SUBTEMA PERISTIWA KEBANGSAAN SEPUTAR PROKLAMASI
KEMERDEKAAN KELAS V UPT SD NEGERI 18 BARINGIN**

MAISUARDI

maisuardi@gmail.com

***Abstract:** The formulation of the problem in this study is the low learning outcomes of fifth grade students of UPT SD Negeri 18 Baringin. Based on observations, it was found that learning did not use a variety of interesting learning models, teachers only used several methods such as lectures, discussions and demonstrations so that students felt bored in learning. Teacher creativity does not attract students' attention, because learning is teacher centered. In practice the teacher has not mastered the materials and teaching methods so that students are not active in the learning process. The purpose of this study was to improve the learning outcomes of fifth grade students of UPT SD Negeri 18 Baringin. Learning outcomes are changes in the results of personal input in the form of motivation and hope to succeed and input from the environment in the form of motivational design and management does not directly affect the amount of effort devoted by students to achieve learning goals. This research is a Classroom Action Research (CAR) with a cycle model that is carried out repeatedly and continuously. The subjects of this study were students of class V, totaling 23 students and the object was learning Indonesian. Methods of data collection is done through observation, tests and documentation. Data analysis techniques used quantitative analysis techniques and qualitative analysis techniques. The results showed an increase in Indonesian learning outcomes. The increase in Indonesian language learning outcomes can be seen from the increase in student learning motivation which has an impact on student learning mastery from the average percentage in the pre-cycle that is 52.17% and increases to 60.87% in the first cycle. In the second cycle the percentage is 86.96 %. In addition to increasing learning outcomes, student activity in the classroom learning process has also increased. So, there was an increase in learning outcomes in the first cycle to the second cycle as much as 24.2%.*

***Keywords:** Role Playing, Learning Outcomes, Indonesian.*

Abstrak: Rumusan masalah pada penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar siswa kelas V UPT SD Negeri 18 Baringin. Berdasarkan observasi diperoleh bahwa pembelajaran kurang menggunakan variasi model pembelajaran yang menarik, guru hanya menggunakan beberapa metode seperti ceramah, diskusi dan demonstrasi sehingga siswa merasa jenuh dalam pembelajaran. Kreatifitas guru kurang menarik perhatian siswa, karena pembelajaran terpusat pada guru (*teacher centered*). Dalam pelaksanaanya guru belum menguasai bahan dan metode pengajaran sehingga siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPT SD Negeri 18 Baringin. Hasil belajar adalah terjadinya perubahan hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan berupa rancangan dan pengelolaan motivasional tidak berpengaruh langsung terhadap besarnya usaha yang dicurahkan oleh siswa untuk mencapai tujuan belajar. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 23 siswa

dan objeknya adalah pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan teknik analisis kuantitatif dan teknik analisis kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia. Peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia dapat dilihat dari bertambahnya motivasi belajar siswa yang berdampak pada ketuntasan belajar siswa dari rata-rata presentase pada pra siklus yaitu 52,17% dan meningkat menjadi 60,87% pada siklus I. Pada siklus II presentase sebesar 86,96%. Selain meningkatnya hasil belajar, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dikelas juga mengalami peningkatan. Jadi, terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus I ke siklus II sebanyak 24,2%.

Kata Kunci: Role Playing ,Hasil Belajar, Bahasa Indonesia.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan hidup sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, dimana dan kapan pun ia berada. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan demikian pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing. Disamping untuk memiliki budi pekerti luhur dan moral yang baik, pendidikan juga suatu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) baik fisik, mental maupun spiritual. Salah satu hal yang memegang peran penting bagi keberhasilan pendidikan adalah proses pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang baik sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang baik pula. Pada prinsipnya pembelajaran merupakan adanya interaksi antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar. Kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru sangat mempengaruhi kegiatan belajar siswa.

Pembelajaran adalah suatu sistem yang di dalamnya terdapat komponen-komponen yang dapat mempengaruhi keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran tersebut antara lain tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, evaluasi, guru, dan siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran biasanya guru memilih salah satu atau beberapa metode pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang ditentukan. Pemilihan metode pembelajaran ini merupakan strategi awal untuk menentukan dan merancang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dengan demikian pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Persoalannya sekarang adalah bagaimana menentukan dan memilih metode pembelajaran yang dapat meningkatkan belajar siswa secara aktif dan mandiri. Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap metode pembelajaran memiliki implikasi strategi untuk pengembangan potensi siswa. Tetapi pada umumnya para guru masih memiliki kelemahan dalam menentukan metode yang terbaik untuk dipilih dan diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya di kelas. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang digunakan guru harus benar-benar memperhatikan karakteristik siswa sehingga dengan metode tersebut guru mampu memancing emosi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Metode belajar model role playing merupakan salah satu model yang dapat menjadikan siswa aktif, mandiri, menyenangkan dan mampu membentuk kerjasama yang baik antara guru dan siswa, antara siswa dengan siswa yang lain. Dalam hal ini tentu saja, metode belajar model role playing memudahkan siswa atau peserta didik menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara mendiskusikannya dengan siswa yang lain. Sebab metode belajar model role playing, dengan sendirinya

akan melahirkan keaktifan dan kerjasama kelompok yang besar manfaatnya untuk membentuk suasana kebersamaan dalam pembelajaran, khususnya di dalam kelas. Bermain peran (*Role Playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman. Karena itu melalui bermain peran anak mampu mengeskpresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa model role playing merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.

Pada kurikulum 2013, pembelajaran tematik dikonsepsikan dengan pembelajaran yang lainnya sehingga dapat diharapkan mempermudah pembelajaran yang ada. Melalui pendekatan tematik, guru bisa mengaitkan mata pelajaran yang satu dengan yang lainnya. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi guru yang sudah terbiasa dengan pemetaan mata pelajaran lalu beralih ke konsep tema serta ada pula yang masih memetakan. Keadaan tersebut juga yang dialami oleh UPT. Sekolah Dasar Negeri 18 Baringin. Berdasarkan observasi guru kurang menggunakan variasi metode lain sehingga siswa merasa jenuh dan bosan sehingga cenderung mengobrol sendiri. Guru juga belum pernah menggunakan model role playing dalam pembelajaran. Kreatifitas guru kurang menarik perhatian siswa, karena pembelajaran terpusat pada guru (*teacher centered*). Guru kurang menggunakan variasi model pembelajaran yang menarik, guru hanya menggunakan beberapa metode seperti ceramah, diskusi dan demonstrasi sehingga siswa merasa jenuh dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaanya guru belum menguasai bahan dan metode pengajaran sehingga siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran.

Dari jumlah 23 siswa, terlihat bahwa hanya 12 orang siswa atau 52,17% yang bisa melewati nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM), dan 47,83% atau 11 orang siswa belum tuntas, jadi terlihat jelas bahwa nilai bahasa indonesia siswa masih rendah. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, masalah dalam penelitian ini dirumuskan apakah dengan menerapkan model bermain peran (*role playing*) untuk siswa kelas V difokuskan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Subtema Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPT. SD Negeri 18 Baringin. Berdasarkan latar belakang dan permasalahan penelitian sebagaimana telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia Tema 7 Subtema Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan dengan menerapkan model bermain peran (*role playing*) siswa kelas V UPT. SD Negeri 18 Baringin.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”. (Arikunto 2008: 3). Adapun alasan peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran dikelas dengan menggunakan metode inquiry dan media diorama sehingga hasil belajar siswa meningkat. Langkah-langkah Penelitian: a) Perencanaan, terdiri dari: menetapkan waktu mulai penelitian tindakan kelas yaitu pada semester genap, menetapkan materi pelajaran dan cerita-cerita yang digunakan, membuat rencana pembelajaran atau skenario pembelajaran dengan menerapkan model bermain peran (*role playing*), menyiapkan media yang akan digunakan dalam proses

pembelajaran (teks drama), menetapkan cara pengamatan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan penggunaan model role playing, menyiapkan lembar observasi; b) Pelaksanaan, kegiatan ini merupakan pelaksanaan dari tahap perencanaan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas UPT. SD Negeri 18 Baringin Kecamatan Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar pada pembelajaran tematik Tema pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan Kita sub tema 2 difokuskan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia semester genap (2) tahun Pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 23 siswa dengan rincian 15 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratis antara peneliti dengan Ibu Indrawilis. S.Pd selaku guru kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan berdasarkan macam data yang diinginkan. Data kegiatan yang akan dikumpulkan pada penelitian adalah hasil belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*. Sedangkan untuk memperoleh data akan dilakukan tes hasil belajar yang dilakukan setiap akhir siklus. Untuk mengumpulkan data yang diinginkan dan diperlukan, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum dilakukannya penelitian di UPT. SD Negeri 18 Baringin, khususnya di kelas V tema Peristiwa dalam Kehidupan subtema Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan sudah di sampaikan kepada peserta didik dengan cara variatif. Materi teks narasi sejarah dilakukan dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Namun masih belum banyak dilakukan adalah variasi menggunakan model dan media pembelajaran ketika pembelajaran teks narasi sejarah disampaikan. Dalam proses pembelajaran masih banyak peserta didik yang pasif dan belum paham mengenai materi teks narasi sejarah. Dilihat dari hasil belajar pada ulangan harian yang telah dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi sejarah nilai peserta didik masih banyak yang dibawah KKM (belum tuntas) karena masih banyak peserta didik yang belum menguasai materi tersebut, salah satunya disebabkan karena dalam proses:

Tabel Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Tindakan/Pra Siklus

No	Nama Peserta Didik	KKM	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Belum Tuntas
1	Aditya Raymonda	75	40		√
2	Ahmad Djalil Assyufyan	75	80	√	
3	Adcanda Gea Sastra	75	60		√
4	Arbie	75	80	√	
5	Ayyi Aini Tajriyah	75	80	√	
6	Fakur Razi Asransyah	75	40		√
7	Farid Hidayat	75	60		√
8	Fifi Yulianti	75	80	√	
9	Ghatan Asyifie	75	80	√	
10	Intan Syafiq	75	100	√	
11	Kevin Aprilio	75	60		√
12	Maulana Malik Ibrahim	75	20		√
13	Muhammad Aidil Alfarizi	75	80	√	
14	Muhammad Fajar	75	80	√	
15	Muhammad Hanafi	75	60		√

16	Muhammad Raka Julio	75	80	√	
17	Mutya Kartajasa	75	60		√
18	Rahmad Raffy	75	80	√	
19	Rendy Febrian	75	40		√
20	Ramadhan Alif Nadgahfa	75	80	√	
21	Tania Tifoni Maytusra	75	20		√
22	Zahra Aulia Sandra	75	40		√
23	Zurri Yatul Hasaujah	75	80	√	
Jumlah			1480	12	11
Nilai rata-rata kelas			64,35		
Presentase				52,17%	47,83%

Dari data di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia khususnya pada tema Peristiwa dalam Kehidupan sub tema Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan materi teks narasi sejarah masih rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan persentase ketuntasan peserta didik sangat rendah. Nilai KKM peserta didik kelas V di UPT. SD Negeri 18 Baringin untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 75. Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa ketuntasan peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia sebanyak 12 siswa atau 52,17% dari seluruh peserta didik, sedangkan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 11 peserta didik atau 47,83% Nilai rata-rata kelas juga masih rendah, yaitu hanya mencapai 64,35. Hal itu dikarenakan masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai <75. Untuk lebih jelasnya ditampilkan diagram tabung sebagai berikut :

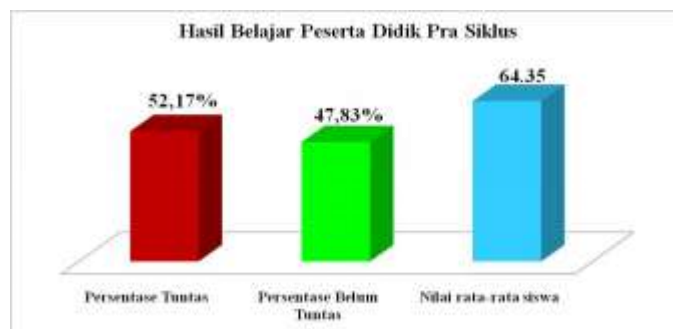


Diagram Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Pra Siklus

2. Deskripsi Penelitian Siklus I

Hasil penilaian proses pada tindakan siklus 1, juga disajikan melalui grafik pada gambar berikut ini:



Diagram Hasil Penilaian Proses pada Tindakan Siklus 1

Sedangkan nilai yang didapat siswa berdasarkan hasil tes akhir adalah sebagai berikut:

Tabel Penilaian Hasil Tes Akhir Siklus I

No	Nama Peserta Didik	KKM	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Belum Tuntas
1	Aditya Raymonda	75	60		√
2	Ahmad Djalil Assyufyan	75	80	√	
3	Adcanda Gea Sastra	75	80	√	
4	Arbie	75	80	√	
5	Ayyi Aini Tajriyah	75	80	√	
6	Fakur Razi Asransyah	75	60		√
7	Farid Hidayat	75	60		√
8	Fifi Yulianti	75	80	√	
9	Ghatan Asyifie	75	80	√	
10	Intan Syafiq	75	100	√	
11	Kevin Aprilio	75	60		√
12	Maulana Malik Ibrahim	75	40		√
13	Muhammad Aidil Alfarizi	75	80	√	
14	Muhammad Fajar	75	80	√	
15	Muhammad Hanafi	75	80	√	
16	Muhammad Raka Julio	75	80	√	
17	Mutya Kartajasa	75	60		√
18	Rahmad Raffy	75	80	√	
19	Rendy Febrian	75	60		√
20	Ramadhan Alif Nadgahfa	75	80	√	
21	Tania Tifoni Maytusra	75	40		√
22	Zahra Aulia Sandra	75	60		√
23	Zurry Yatul Hasaujah	75	80	√	
Jumlah			1640	14	9
Nilai rata-rata kelas			71,30		
Presentase				60,87%	39,13%

Berdasarkan hasil belajar Bahasa Indonesia khususnya pada tema Peristiwa dalam Kehidupan sub tema Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan materi teks narasi sejarah pada tindakan siklus 1 siswa kelas V UPT. SD Negeri 18 Baringin, diketahui bahwa jumlah nilai rata-rata kelas adalah 71,30. Siswa yang memenuhi KKM sebanyak 14 siswa atau mencapai 60,87%, sedangkan siswa yang belum memenuhi KKM sebanyak 9 siswa atau mencapai 39,13%. hasil belajar Bahasa Indonesia pada tindakan siklus 1, juga disajikan melalui grafik pada gambar berikut ini:



Diagram Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 1

Pelaksanaan penggunaan metode *Role Playing* dapat dilakukan dengan baik. Sebahagian dari langkah pada perencanaan terlaksana sesuai dengan yang diinginkan. Tapi terdapat beberapa langkah yang tidak berjalan dengan baik. Contohnya, pada waktu memberikan pertanyaan kepada siswa, siswa menjawab pertanyaan dari guru secara serempak. Dan apabila ditunjuk, siswa tetap tidak mau menjawab apa yang ditanya oleh guru. Dalam berdiskusi para siswa pada umumnya belum mengikuti dengan baik. Tetapi diskusi mengalami kekurangan waktu, sehingga menyebabkan siswa menjawab apa adanya. Pada penilaian penggunaan metode *Role Playing* dilakukan dengan memberikan tes secara individual. Tes tersebut berupa soal yang dibagikan oleh guru. Sedangkan siswa hanya menulis jawabannya di bawah soal tersebut. Setelah diperiksa, ternyata masih ada siswa yang mendapat nilai dibawah rata-rata, yaitu nilai dengan angka 40.

Dari keseluruhan pelaksanaan pembelajaran pada langkah-langkah siklus I, Nilai rata-rata yang didapatkan siswa secara keseluruhan adalah 71,30. Dari hasil diskusi dengan Ibu Indrawilis. S.Pd.SD selaku kolaborator, maka diperoleh hal-hal sebagai berikut: 1) Waktu bermain peran terlalu sedikit; 2) Anak masih susah melafalkan dialog teks narasi sejarah; dan 3) Hasil dialog teks narasi sejarah yang diperoleh siswa sedikit memuaskan berada pada taraf sedang. Berdasarkan pengamatan, tes dan pencatatan lapangan maka tujuan pembelajaran yang diharapkan pada pembelajaran siklus I belum tercapai dengan baik. Dengan demikian upaya yang telah dilaksanakan pada penggunaan metode *Role Playing* pada siklus I dapat digunakan sebagai acuan untuk menentukan langkah-langkah proses pembelajaran yang akan ditargetkan pada siklus II.

3. Deskripsi Penelitian Siklus II

Sedangkan nilai yang didapat siswa berdasarkan hasil tes akhir adalah sebagai berikut:

Tabel Penilaian Hasil Tes Akhir Siklus II

No	Nama Peserta Didik	KKM	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Belum Tuntas
1	Aditya Raymonda	75	80	√	
2	Ahmad Djalil Assyufyan	75	80	√	
3	Adcanda Gea Sastra	75	100	√	
4	Arbie	75	80	√	
5	Ayyi Aini Tajriyah	75	100	√	
6	Fakur Razi Asransyah	75	80	√	
7	Farid Hidayat	75	80	√	
8	Fifi Yulianti	75	80	√	
9	Ghatan Asyifie	75	80	√	
10	Intan Syafiq	75	100	√	
11	Kevin Aprilio	75	80	√	
12	Maulana Malik Ibrahim	75	40		√
13	Muhammad Aidil Alfarizi	75	80	√	
14	Muhammad Fajar	75	100	√	
15	Muhammad Hanafi	75	80	√	
16	Muhammad Raka Julio	75	100	√	
17	Mutya Kartajasa	75	60		√
18	Rahmad Raffy	75	80	√	

19	Rendy Febrina	75	80	√	
20	Ramadhan Alif Nadgahfa	75	80	√	
21	Tania Tifoni Maytusra	75	60		√
22	Zahra Aulia Sandra	75	80	√	
23	Zurri Yatul Hasaujah	75	80	√	
Jumlah			1860	20	3
Nilai rata-rata kelas			80,87		
Presentase			86,96%	13,04%	

Berdasarkan hasil belajar Bahasa Indonesia khususnya pada tema Peristiwa dalam Kehidupan sub tema Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan materi teks narasi sejarah pada tindakan siklus II siswa kelas V UPT. SD Negeri 18 Baringin, diketahui bahwa jumlah nilai rata-rata kelas adalah 80,87. Siswa yang memenuhi KKM sebanyak 20 siswa atau mencapai 86,96%, sedangkan siswa yang belum memenuhi KKM sebanyak 3 siswa atau mencapai 13,04%. Hasil belajar Bahasa Indonesia pada tindakan siklus II, juga disajikan melalui diagram pada gambar berikut ini:



Grafik Hasil Belajar Siswa pada Tindakan Siklus II

4. Pembahasan

Pada bagian ini dilakukan pembahasan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas. Pembahasannya adalah peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada tema Peristiwa dalam Kehidupan sub tema Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan materi teks narasi sejarah di kelas V UPT. SD Negeri 18 Baringin. Dari fokus bahasan tersebut kemudian dibahas implikasi hasil penelitian bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada tema Peristiwa dalam Kehidupan sub tema Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan materi teks narasi sejarah.

Pembahasan Siklus I. Pelaksanaan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sangat dibutuhkan oleh siswa Sekolah Dasar karena dapat mempermudah siswa untuk memahami materi dengan cepat. Berdasarkan hasil catatan lapangan dan diskusi peneliti dengan teman kolaborator di atas penyebab dari adanya siswa yang belum dapat memahami materi dengan baik. Dan menurut guru kelas V tersebut, peneliti kurang membimbing siswa dalam berdiskusi dan peneliti hanya menunjuk siswa-siswa yang dirasa dapat menjawab pertanyaan peneliti.

Dari analisis penelitian siklus I nilai rata-rata kelas baru mencapai 71,30. Berdasarkan hasil pengamatan siklus I yang diperoleh maka direncanakan untuk melakukan siklus II. Guru harus dapat memperhatikan perbedaan yang ada pada siswa karena tiap individu mempunyai karakteristik yang berbeda. Menurut Rochman Natawijaya (dalam Rosna, 2006:43) “ Belajar adalah proses pembinaan yang terus

menerus terjadi dalam diri individu yang tidak ditentukan oleh unsur keturunan, tetapi lebih banyak ditentukan oleh faktor-faktor dari luar anak.” Dalam belajar siswa banyak memperoleh dari guru, maka guru harus lebih memahami kembali ketiga aspek dalam pendidikan yaitu yang belajar, proses belajar dan situasi belajar. Yang belajar adalah anak didik atau siswa yang secara individu atau kelompok mengikuti proses pembelajaran dalam suasana tertentu. Guru sebagai penggerak dan pengatur proses pembelajaran sudah seharusnya dapat mengaktifkan semua siswa tanpa terkecuali agar potensi memberikan motivasi kepada siswa dalam pembelajaran. Peran guru dalam memberikan motivasi anak adalah “Mengetahui setiap siswa yang diajarkannya secara pribadi, memperlihatkan interaksi yang menyenangkan, menguasai berbagai metode dan teknik mengajar serta menggunakannya dengan tepat, menjaga suasana kelas supaya siswa terhindar dari konflik dan frustrasi serta yang amat penting memperlakukan siswa sesuai dengan keadaan dan kemampuannya.”

Pembahasan Siklus II. Pembelajaran tentang Bahasa Indonesia khususnya pada tema Peristiwa dalam Kehidupan sub tema Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan materi teks narasi sejarah dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siklus II ini sudah berjalan dengan baik, walau masih ada beberapa orang siswa yang belum dapat menyelesaikan soal yang diberikan dengan baik. Cara guru dalam membimbing siswa berdiskusi sudah cukup merata. Begitu juga dalam hal menunjuk siswa untuk melaporkan hasil diskusi ke depan kelas, juga sudah merata di seluruh siswa. Dari hasil analisis penelitian siklus II sudah mencapai 86,96% dan nilai rata-rata kelas 80,87. Berdasarkan hasil pengamatan siklus II yang diperoleh, maka pelaksanaan siklus II sudah baik dan guru sudah berhasil dalam usaha peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada tema Peristiwa dalam Kehidupan sub tema Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan materi teks narasi dengan menggunakan metode *Role Playing* bagi siswa kelas V UPT. SD Negeri 18 Baringin Kecamatan Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar.

Pembelajaran yang disajikan guru pada siklus II sangat baik. Pada proses pembelajaran guru banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi bersama dan bertanya tentang permasalahan yang tidak dimengerti siswa. Untuk itu guru harus mampu menciptakan situasi yang menyenangkan untuk belajar. Untuk mencapai hal tersebut sudah seharusnya guru mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, guru juga harus memperhatikan keberhasilan siswa dalam memahami sesuatu dengan cara sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Karena guru bertugas membelajarkan siswa. Untuk membelajarkan siswa tersebut guru haruslah menggunakan berbagai macam cara agar pembelajaran dapat bermakna bagi siswa, seperti menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

D. Penutup

Pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* sangat baik dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, baik dalam hal kreatifitas, kerjasama dalam kelompok, pemecahan masalah maupun pergaulan dalam kehidupan sosialnya. Dalam pelaksanaan metode *Role Playing* ini, guru membagi siswa atas 4 kelompok yang masing-masing kelompok memainkan peranan yang sama, yaitu sebagai tokoh yang ada dalam skenario cerita. Guru melakukan penilaian terhadap kegiatan siswa dalam melakukan pembelajaran bermain peran dan penilaian hasil tes

akhir berupa lembar soal yang dibagikan. Dengan menggunakan metode ini, siswa sudah mulai cenderung untuk aktif dalam pembelajaran. Apalagi dengan menggunakan metode *Role Playing* ini, nantinya guru akan memberikan penghargaan kepada siswa yang memperoleh nilai yang tertinggi. Meningkatnya hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh pada siklus I yakni 71,30 dan mengalami peningkatan pada siklus II yakni 80,87. Hal ini merupakan bukti keberhasilan pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di UPT. SD Negeri 18 Baringin Kecamatan Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar..

Daftar Pustaka

- Anas, Sudijono 2012. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arikunto, S. 2008. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Karya
- Aunurrahman. 2009. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta
- Fathurrohman, M 2012. Belajar Dan Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional. Yogyakarta: Tera
- Hamalik, Oemar. (2001). Proses Belajar Mengajar. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2008 *Proses Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. (2015). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdayama, Jumanta. 2016. Metodologi Pengajaran. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hanafiah, Nanang, Suhana, Cucu. 2009 *Konsep Strategi Pembelajaran* Cet. ke-1. Bandung: Refika Aditama.
- Hisyam Zaini. 2008. Strategi pembelajaran aktif. Yogyakarta: Insan Mandiri.
- Khusnul khotimah (2016). Model Manajemen Pendidikan Karakter Religius di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo. Vol 1. No 2. (www.jurnal.stainponorogo.ac.id)
- Kurniawan, Deni. 2014 *Pembelajaran Terpadu Tematik*. Bandung: Alfabeta,
- Kusumawati, Heny. 2017 *Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan* Revisi. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan
- Mu'alimin. 2014 *Penelitian Tindakan Kelas. Teori Dan Praktik*. Pasuruan: GadingPustaka
- Mulyasa, 2015, *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Priatna, Tedi, H. Mahmud. 2008 *Penelitian Tindakan Kelas. Teori Dan Praktik*. Bandung: Tsabita,
- Sanjaya, Wina. 2009 *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Slameto. 2010. Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2010 *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Sukmadinata, Nana Syaodih dan Erliana Syaodih. 2012. Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi. Bandung: PT Refika Aditama