

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI METODE *ROLE PLAYING* DALAM PELAJARAN BAHASA INDONESIA SEKOLAH DASAR

Niladwi Susanti, Dia Pratama

Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Attanwir Bojonegoro

niladwi0901@gmail.com

Abstrak: Kegiatan belajar mengajar adalah sebuah interaksi yang bernilai pendidikan. Didalamnya terjadi interaksi edukatif antara guru dan anak didik, ketika guru menyampaikan bahan pelajaran kepada anak didik di kelas. Bahan pelajaran yang guru berikan itu akan kurang memberikan dorongan (motivasi) kepada anak didik bila penyampainya menggunakan strategi yang tidak tepat. Proses pembelajaran di kelas agaknya terlalu kaku dan kurang menyenangkan, hal ini juga membuat pelajaran kurang berarti, karena penguasaan atas banyaknya materi belum tentu menjamin pemahaman pada materi yang mereka kuasai motivasi siswa dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan merupakan dasar siswa untuk mencapai kompetensi pembelajaran yang di harapkan. Tujuan penelitian ini adalah membantu siswa menemukan jati diri mereka. Artinya dengan menggunakan metode *Role Playing* di harapkan bias memotivasi belajar siswa pada materi yang di berikan terutama dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Model *Kurl Lewin* dengan 2 (dua) siklus. Teknik data yang di gunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi. Hasil analisis data setelah penerapan metode pembelajaran *Role Playing* menunjukkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III berjalan dengan efektif. Hal ini terlihat dari peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap tindakan.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran *Role Playing*, Motivasi Belajar Siswa

Abstrack: *Teaching and learning activities are interactions that have educational value. In it there is an educational interaction between the teacher and students, when the teacher delivers learning materials to students in class. The lesson material that the teacher provides will not provide encouragement (motivation) to students if the conveyer uses an inappropriate strategy. The learning process in the classroom seems too rigid and unpleasant, this also makes the lessons less meaningful, because mastery over the amount of material does not necessarily guarantee understanding of the material they master student motivation in learning is very important and is the basis of students to achieve learning competence which*

are expected. The purpose of this research is to help students find their identity. This means that using the Role Playing method is expected to motivate student learning in the material provided, especially in Indonesian language lessons. This research uses Classroom Action Research (CAR), Lewin Curl Model with 2 (two) cycles. The data technique used is observation, interview, documentation. The results of data analysis after the application of the Role Playing learning method shows the enthusiasm of student learning in Indonesian class III subjects running effectively. This can be seen from the increase in student motivation in each action.

Keywords: *Role Playing Learning Method, Student Learning Motivation*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan pada umumnya bertujuan untuk mengembangkan manusia menjadi manusia yang memiliki pribadi matang, dewasa, mandiri, memiliki moral yang sesuai dengan norma-norma kehidupan masyarakat dan bangsa, serta siap dan mampu menghadapi dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan hidup dan kehidupan. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan Indonesia seutuhnya, yaitu sebagaimana yang berada dalam undang-undang RI Indonesia 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yang berbunyi: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradapan dalam rangka mencerdaskan kehidupan berbangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mahir, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”¹.

Kegiatan belajar mengajar adalah sebuah interaksi yang bernilai pendidikan, di dalamnya terjadi interaksi edukatif antara guru dan anak didik, ketika guru menyampaikan bahan pelajaran kepada anak didik di kelas. Bahan pelajaran yang guru berikan itu akan kurang memberikan dorongan (motivasi) kepada anak didik bila penyampainya menggunakan strategi yang tidak tepat. Disinilah kehadiran metode menempati posisi penting dalam penyampaian bahan pelajaran. Bahan pelajaran yang di sampaikan tanpa memberikan pemakaian metode justru akan mempersulit bagi guru dalam mencapai tujuan pengajaran. Karena itu dapat di pahami bahwa metode adalah cara yang memiliki nilai strategis dalam

¹ Tim Penyusun, *Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung :Focus Media. 2003), hlm. 6

kegiatan belajar mengajar. Nilai strategisnya adalah metode dapat mempengaruhi jalannya kegiatan belajar mengajar.²

Metode mengajar dapat di artikan sebagai cara yang di pergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Dengan demikian, metode mengajar merupakan alat untuk menciptakan proses pembelajaran.³ Selain itu, metode mengajar adalah cara-cara menyajikan bahan pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan yang telah di ciptakan. Dengan demikian salah satu ketrampilan guru yang memegang peranan penting dalam pengajaran adalah ketrampilan dalam memilih metode.⁴

Syaiful Bahri Djamarah dalam Pupuh Fathurrohman, menjelaskan bahwa metode belajar memiliki kedudukan sebagai berikut: Sebagai alat motivasi dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), Menyiasati perbedaan individu anak didik, dan Untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁵ Dalam hal ini akan di jelaskan mengenai kedudukan tersebut, Sebagai alat motivasi yaitu keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang di kehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Menyiasati perbedaan individu anak didik yaitu Perbedaan fisik, perbedaan sosial, perbedaan kepribadian, perbedaan intelegensi dan kemampuan dasar, perbedaan kecakapan atau kepandaian di sekolah.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran peserta didik harus mamapu memiliki, menguasai pelajaran yang hendak di capai. Guru hendaknya dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Sebagaimana di ketahui bahwa siswa MI memiliki karakteristik yang suka bermain, aktif bergerak, suka di puji, serta senang berkompetensi. Oleh karena itu guru perlu merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa MI tersebut. Jika guru tidak mampu merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa maka akan menyebabkan siswa kurang termotivasi dan kurang tepat sasaran dalam pembelajaran. Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (Pribadi) seseorang yang di tandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.⁶

Motivasi merupakan faktor yang penting dalam pembelajaran, tanpa ada motivasi akan sulit untuk mengajak siswa belajar. Motivasi siswa dapat terbentuk dari dalam diri siswa maupun dari luar siswa. Untuk membentuk motivasi siswa, guru dapat mengoptimalkan peran

² Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Rineka Cipt, 2010), hlm 76

³ Ramayulis, *Metodelogi Pendidikan Agama Islam*, Cet. Ke-4, (Jakarta : Kalam Mulia, 2008), hlm. 2

⁴ Pupuh Fathurrohman, *Strategi Belajar Mengajar*, Cet Ke-4, (Bandung :PT. Refika Aditama, 2010), hlm. 55

⁵ Ibid.,

⁶ Humalik, omer. 2008 *Proses Belajar Mengaja*. Jakart: Bumi Aksara

penguatan dalam pembelajaran. Penguatan yang di berikan pada siswa dapat dalam bentuk ucapan (verbal) maupun dalam bentuk isyarat (nonverbal).

Metode yang dapat dipilih oleh guru untuk mengatasi masalah tersebut yaitu metode pembelajaran *role playing* (bermain peran). Menurut Sanjaya bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang di arahkan untuk mengkreasi peristiwa, atau kejadian-kejadian yang yang mungkin muncul pada masa mendatang. Metode *role playing* cocok untuk di terapkan dalam pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa. Melalui penggunaan metode *role playing* juga dapat memupuk rasa tanggung jawab siswa hal ini di karenakan siswa harus tanggung jawab terhadap tugasnya sendiri.⁷

Alasan di gunakannya metode *Role Playing* di antara lain agar: Siswa tidak merasa jenuhnya ketika mereka belajar Bahasa Indonesia di dalam kelas, Siswa dapat memahami karakter yang selama ini di anggap sulit, dan Guru bisa merangsang siswa untuk ikut serta dan aktif dalam proses belajar mengajar. Pentingnya metode *role playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Metode *role playing* juga dapat di gunakan untuk meningkatkan ketrampilan mendengarkan sekaligus berbicara khususnya dalam pembelajaran menirukan dialog drama anak. Sehingga melalui penerapan metode pembelajaran *role playing* di harapkan akan memotivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi tanggal 10 Februari 2020 salah satu permasalahan yang di hadapi siswa pada kegiatan belajar mengajar di SDI DARUSALLAM SUMBERREJO pada materi *bermain drama* dalam pelajaran Bahasa Indonesia adalah kemampuan siswa yang kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran tersebut. Penyebabnya adalah sebagian besar siswa tidak memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru. Siswa pasif (tidak ada interaksi dengan guru) ini terlihat dari hasil pengamatan pada proses pembelajaran yang terjadi. Di kelas III ini siswanya berjumlah 19 siswa yang terdiri dari 9 laki-laki dan 10 perempuan. Dari 19 siswa ini hanya kurang lebih 5 siswa yang mengerti yang telah di jelaskan oleh guru. Untuk mengatasi masalah tersebut, salah satu cara kita ciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SDI DARUSALLAM SUMBERREJO dalam pelajaran Bahasa Indonesia adalah dengan menggunakan metode *role playing*.

Adapun hasil wawancara dengan guru bidang studi Bahasa Indonesia, pada saat pembelajaran berlangsung siswa sering tidak memperhatikan guru dan suasana pembelajaran menjadi tidak berkonsentrasi hal ini menimbulkan kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti

⁷ Sanjaya, Wina. 2011 *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta Kencana

pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh Khoirun Ni'mah dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah.

Berdasarkan metode tersebut maka di ajukan usulan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode *Role Playing* dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di SDI DARUSALLAM SUMBERREJO”, Dan dari belakang masalah di atas maka dalam penelitian ini dapat di rumuskan permasalahan adalah Bagaimana penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III di SDI Darusallam Sumberrejo?, dan Bagaimana meningkatkan motivasi belajar siswa dalam metode *role playing* dalam pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III di SDI Darusallam Sumberrejo?

METODE PENELITIAN

Sesuai dengan masalah yang diteliti, maka jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti berupa penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu suatu penelitian yang berorientasi paa penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu dan keaktifan belajar peserta didik agar tercapai tujuan pembelajaran. Wiriattmaja dalam Nizae mengatakan bahwa PTK dapat berfungsi sebagai: (a) alat untuk mengatasi masalah-masalah yang didiagnosis dalam pembelajaran di kelas; (b) alat pelatihan dalam jabatan membekali guru dengan ketrampilan dan metode baru dan mendorong timbulnya kesadaran diri, khususnya melalui pengajaran; (c) alat untuk meningkatkan komunikasi yang biasanya buruk antara guru dn peneliti; (d) alat untuk mengembangkan ketrampilan guru yang bertolak dari kebutuhan untuk mengulangi berbagai masalah pembelajaran aktual yang di hadapi di kelasnya; (e) untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran di kelas.⁸ Kehadiran penelitian ini bertindak sebagai instrumen atau alat penelitian itu sendiri yang mana penelitian PTK bertindak sebagai human instrumen yang berfungsi untuk penetapan fokus penelitian, memilih informasi sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data dan membuat kesimpulan pada yang telah di teliti.

Penelitian ini berada di kelas III di SDI Darusallam Dungmas Sumberrejo. SDI Darusallam Dungmas Sumberrejo ini terletak di daerah paerdesaan tepatnya di jalan KH. Sholeh NO. 05 Kedungrejo, Desa Kedungrejo, Kecamatan Sumberrejo, Kabupaten Bojonegoro. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa SDI

⁸ Jumilah, “Upaya meningkatkan keaktifan belajar IPA dengan menggunakan model *Cooperative Learning Type Jigsaw*” pada siswa kelas 3 SD Negeri Sukoharjo, Sedayu

Darusallam Sumberrejo yang duduk di kelas III semester 2 pada tahun ajaran 2019/2020. Banyak siswa kelas III adalah 19 anak yang terdiri dari 10 perempuan dan 9 laki-laki.

Data merupakan suatu fakta atau angka yang dapat dijadikan sebagai sumber informasi. Data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah segala fakta dan angka tentang proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan metode bermain peran (*role playing*) pada siswa kelas III di SDI Darusallam Sumberrejo. Sumber data dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan asal penelitian guna memperoleh data-data yang dibutuhkan untuk bahan kajian dalam menganalisis data. Pada penelitian ini sumber data yang dibutuhkan adalah dari nara sumber. Dokumen dan proses belajar mengajar. Adapun informasi yang dibutuhkan adalah informasi tentang kemampuan siswa menguasai materi pembelajaran. Sumber data yang di kumpulkan dari peneliti ini adalah:

1. Informasi atau nara sumber yaitu guru kelas III SDI Darusallam Sumberrejo.
2. Tempat dan peristiwa kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia diadakan di dalam kelas pada saat terjadi proses belajar mengajar.
3. Dokumentasi dan arsip yang digunakan meliputi data jumlah siswa, jumlah guru, daftar nilai siswa kelas III SDI Darusallam Sumberrejo.

Untuk pengumpulan data dalam penelitian ini di gunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu: wawancara, Observasi, dan dokumentasi.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang di peroleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih man ayang penting dan mana yang akan di pelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah di pahami oleh diri sendiri maupun orang lain.⁹ Aktivitas dalam analisis data, yaitu:

- a. Reduksi Data. Reduksi Data bearti merangkum, memilih hal- hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting.
- b. Penyajian Data. Setelah data di reduksi, maka langkah selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data dapat di lakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antara kategori dan sejenisnya.

Suatu proses identifikasi untuk mengukur atau menilai yang dilaksanakan sesuai dengan perencanaan atau tujuan yang ingin dicapai. Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan.¹⁰ Ketika suatu nilai yang dihasilkan telah

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif), (Bandung: Alfabeta, 2013), 335

¹⁰ Muallimin dan Cahyadi, *Penelitian Tindakan Kelas*, 23

mengalami perubahan menjadi lebih baik atau tidak terjadi perubahan maka peneliti harus menjadikan kegiatan sebelumnya menjadi pelajaran untuk perbaikan.

Ada beberapa prosedur penelitian yang dapat di terapkan namun di dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan penelitian yang di kemukaan oleh Kurt Lewin. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus, siklus I dan siklus ke II. Dari setiap siklus terdiri dari empat langkah yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

1. Perencanaan (*planning*). Perencanaan merupakan rencana tindakan apa yang dilakukan untuk memperbaiki, meningkat atau perubahan perilaku dan sikap sebagai solusi.
2. Tindakan (*acting*). Tindakan dalam hal ini adalah apa yang akan dilakukan oleh peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang diinginkan.
3. Observasi (*observing*). Observasi yaitu mengamati atau hal atau dampak tindakan yang dilakukan terhadap siswa.
4. Refleksi (*reflecting*). Refleksi dalam hal ini yaitu peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan atas hasil atau dampak dari tindakan dari berbagai kriteria. Berdasarkan hasil refleksi ini, peneliti bersama-sama guru dapat melakukan revisi perbaikan terhadap rencana awal.

Secara operasional tahap-tahap kegiatan yang akan direncanakan oleh peneliti yaitu: kegiatan Siklus I yang terdiri dari Rencana, tindakan, observasi, dan refleksi. Kegiatan Siklus II adalah Rencana, tindakan, observasi, dan refleksi. Kegiatan ini di maksudkan mengadakan analisis terhadap hasil observasi terhadap kekurangan atau kelemahan yang masih ada pada siklus II. Apabila dari hasil dari suatu siklus terdapat banyak kelemahan, maka dilaksanakan siklus berikutnya yang dimulai dari revisi rencana, tindakan, observasi dan refleksi, dan seterusnya. Alasan di gunakan dalam dalam penelitian ini dari model *kurt lewin* yaitu model siklus yang di lakukan secara berkelanjutan, semakin lama di harapkan semakin meningkat perubahannya atau pencapaian hasilnya, dengan kata lain, rancangan pembelajaran harus di lakukan oleh guru setiap melaksanakan pembelajaran untuk memperbaiki permasalahan yang terjadi di kelas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Siklus I

a) Perencanaan

Pada siklus pertama peneliti melakukan dua kali pertemuan dengan siswa, sebagai kegiatan pembelajaran yang mana sudah tercantum dalam silabus yang ada di sekolah untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran yang maksimal, peneliti

menggunakan metode pembelajaran dengan bermain peran (*role playing*), dimana siswa bisa memahami dirinya sendiri dan menghargai teman satu dan lainnya. Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti melakukan beberapa perencanaan sebagai berikut:

1. Merancang rencana pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode bermain peran (*Role Playing*)
2. Membuat lembar kerja siswa (LKS)

b) Pelaksanaan

Setelah peneliti menyusun rencana pembelajaran berbasis *role playing*, maka peneliti menjalin kerjasama dengan lembaga untuk menyesuaikan jadwal pelajaran Bahasa Indonesia yang sudah berjalan di lembaga SDI DARUSSALAM, Agar penelitian tidak mengganggu metode belajar mengajar yang sudah berjalan di lembaga. Penelitian ini dilaksanakan pada hari kamis tanggal 04 – mei 2019. Penelitian tahap ini bisa dijadikan acuan atau gambaran awal karakter siswa kelas III SDI DARUSSALAM.

Untuk pertemuan pertama ini akan membahas tentang Mendengarkan pembacaan atau peragaan naskah drama. Pada hari kamis suasana didalam masih terlihat siswa sudah tidak berkonsentrasi bahkan ada juga yang keluar dari kelas, karena saat itu juga waktu pembelajaran dekat sama jam istirahat sehingga sudah tidak berkonsentrasi untuk mengikuti pelajaran selanjutnya, ketika mau mengadakan penelitian beberapa siswa masih ada yang di luar dan sebagian ada juga yang tidak bersemangat sehingga mereka tidak fokus oleh jam pelajaran yang akan di ajarkan sekarang, ketika mau meneliti di kelas tersebut siswa langsung bergegas masuk dan mengerti bahwa pelajaran akan segera di mulai. Pada kegiatan awal penelitian memulai pelajaran dengan mengulang materi yang sebelumnya, yaitu supaya mereka mengingat materi yang kemarin dan menghubungkan materi yang sekarang tetapi beberapa siswa ada yang sudah tidak semangat dan konsentrasi mengikuti pelajaran tersebut.

Hasil dari wawancara pada siklus I Bapak Suhanto, S.Pd guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu dalam penggunaan proses belajar mengajar guru belum menggunakan metode *Role Playing* dan hanya menggunakan metode ceramah saja, ini berakibat siswa sulit untuk berkonsentrasi dan masih banyak yang rame sendiri, sebelumnya Bapak Suhanto belum pernah menerapkan metode *Role Playing*, jika nilai siswa kurang dari KKM guru memberikan ulangan harian pada siswa.

Hasil wawancara dari salah satu peserta didik kelas III yang bernama Nabila Mustafafi yaitu pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah, ketika siswa sudah mulai bosan guru hanya menyuruhnya untuk membaca buku pelajaran, guru menggunakan media Buku paket Bahasa Indonesia kelas III sebagai bahan ajar dan siswa kurang faham dengan menggunakan media ceramah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dalam siklus II kepada Bapak Suhanto, S.Pd. dapat diuraikan sebagai berikut, “siswa sudah termotivasi dengan mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *Role Playing* motivasi siswa mengalami peningkatan dan juga siswa antusiasnya sangat tinggi sehingga keaktifannya sangat menonjol”.¹¹ Selain mewawancarai dengan Bapak Suhanto peneliti juga wawancara dengan Nabila salah satu siswa kelas III berikut hasil wawancara “menyenangkan kita bisa belajar dengan merasakan langsung, mempunyai percaya diri yang tinggi dan kita tidak bosan, biasanya kita mendengarkan saja dan membaca”. Dari wawancara di atas dapat dilihat bahwa metode *Role Playing* ini sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III dengan kapasitas yang banyak.

c) Observasi

Tindakan pengamatan ini dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan pada tahap observasi adalah melakukan pengamatan dan pencatatan proses pembelajaran dari awal hingga akhir.

d) Evaluasi

Pada siklus I ini dapat dilihat bahwa kegiatan pembelajaran masih kurang sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* siswa masih belum bersemangat dan belum aktif dalam mengikuti pembelajaran terlihat hanya sebagian siswa yang aktif mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* ini.

Namun dengan banyaknya siswa yang mempunyai karakter yang berbeda-beda terlihat ada kendala dalam pelaksanaan siklus I ini, terlihat ketika siswa mengikuti pembelajaran keaktifan siswa dalam pelajaran ini masih lemah dan masih banyak siswa sebagian yang masih banyak diam. tujuan meneliti dalam meningkatkan motivasi siswa melalui pembelajaran metode *role playing* adalah untuk

¹¹ Wawancara dengan Bapak Suhanto guru Bahasa Indonesia kelas III, tanggal 04/06/2020, pukul 09:00.

meningkatkan motivasi belajar siswa, maka penelitian pada siklus I ini masih belum maksimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu:

1. Siswa masih belum bisa meragakan sesuai dengan watak didalam tokoh tersebut dan hanya beberapa siswa yang mampu untuk membawakan dengan baik sehingga kurang membawa siswa masuk kedalam pemeranan tersebut.
2. Siswa kurang yakin dengan kemampuan yang dimilikinya.
3. Setiap siswa memiliki karakter yang berbeda-beda sehingga tidak semua siswa mampu menerapkannya dengan maksimal.

Untuk menyikapi hasil observasi tersebut maka di gunakanlah langkah-langkah perbaikan untuk tindakan pada siklus berikutnya yaitu:

1. Memberikan penjelasan kembali mengenai metode bermain peran (*role playing*)
2. Memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung terutama bagi siswa yang masih cenderung diam dan kurang aktif dalam proses pembelajaran.
3. Mempersiapkan segala sesuatu yang terkait dengan siklus II, sehingga kekurangan pada siklus I tidak terulang.

Maka dapat disimpulkan bahwa pada saiklus I masih banyak kekurangan dan perlu adanya motivasi dalam belajar serta perlu di tanamkan rasa percaya diri untuk menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

2. Siklus II

a) Perencanaan

Seperti yang dilaksanakan siklus I perencanaan yang dilaksanakan yaitu:

1. Merancang pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode *role playing*
2. Menyiapkan materi tentang drama
3. Membagi kelompok

b) Pelaksanaan

Untuk pertemuan kedua ini akan membahas tentang Jam Wajib Belajar. Proses pembelajaran pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 04 juni 2020 pelaksanaan dalam siklus II ini dapat di uraikan sebagai berikut: Dalam proses pembelajaran pada pertemuan ini menggunakan metode *role playing* siswa kelihatan lebih meningkat di bandingkan pada siklus I ketika kelompok maju untuk memerankan perannya banyak yang sudah bisa untuk menguasai dan mampu meragakan dengan baik sedangkan kelompok lainya sangat semangat untuk mendengarkan dan menyimak

yang di peragakan oleh kelompok lain. Dari pengamatan pada siklus II terlihat bahwa motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia ini dengan menggunakan metode *role playing* lebih baik, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi individu siswa pada siklus II meningkat dengan keberhasilan sangat baik.

c) Evaluasi

Pada siklus II ini dapat dilihat bahwa kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan yang sudah dibuat. respon siswa dalam mengikuti alur pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* sudah lebih baik dan sempurna. Siswa lebih termotivasi sehingga lebih bersemangat dengan pembelajaran yang dipadukan dengan bermain. Karena mereka lebih senang dan aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Oleh karenanya siswa juga bisa mengenal dirinya sendiri dan bisa menghargai sesama teman dengan memeragakan tokoh dalam materi yang sudah diterapkan. Dari paparan diatas dapat dilihat bahwa menggunakan metode *role playing* ini sangat membantu meningkatkan memotivasi siswa dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga interaksi dan komunikasi siswa dapat berjalan dengan baik, dibanding dengan metode yang dilakukan sebelumnya. Dengan demikian penelitian ini sudah cukup melihatkan hasil yang bagus. Hal ini di tunjukkan pada pertimbangan hasil siklus II sudah meningkat dan menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas ini sudah berhasil dan di akhiri sampai siklus II. Dari nilai yang dioeroleh rata-rata siswa sudah berhasil mendapat nilai di atas KKM sehingga respon positif diperoleh dari metode *role playing* bagi siswa.

A. Penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

Dengan penerapan metode *Role Playing* siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Melalui *Role Playing* peserta didik mencoba memeragakan dirinya dan berkarakter sesuai dengan materi yang di pelajarnya, yaitu dimana guru memberikan kesempatan pada murid untuk melakukan kegiatan memainkan peranan tertentu seperti yang terdapat pada kehidupan masyarakat dan metode ini sangat cocok di terapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

B. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode *Role Playing*

Motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* sebagai berikut: senang dan rajin penuh semangat, siswa lebih perhatian siswa selama kegiatan pembelajaran, siswa senang belajar Bahasa Indonesia karena guru mengajar dengan menggunakan metode *Role Playing*. Bermain peran

adalah berakting sesuai dengan peran yang akan di peragakannya agar dapat menghidupkan kembali suasana yang benar-benar nyata.¹²

Pada siklus I siswa kurang termotivasi dalam melakukan proses pembelajaran seperti ada beberapa siswa yang masih berbicara pada teamnya dan ada beberapa siswa tidak mendengarkan motivasi guru sehingga untuk tahap selanjutnya masih ada siswa tidak semangat belajar dan masih ada yang mengganggu siswa lainya saat proses pembelajaran. Motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor instrinsik yaitu hasrat dan keinginan akan kebutuhan belajar, dan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik. Kemudian ada beberapa siswa yang tidak mampu mengikuti pembelajaran karena kurangnya motivasi dan ada beberapa siswa yang waktu pembelajaran berlangsung rame sendiri dan tidak memperhatikan pada pelajarnya.

Permasalahan yang sangat penting yang harus diperhatikan adalah siswa belum mampu memahami tentang materi drama khususnya pelajaran Bahasa Indonesia. Maka pada siklus ke II peneliti mengajak siswa untuk mendengarkan motivasi dan langkah pembelajaran agar siswa tertarik untuk belajar. Setelah itu mengajak siswa untuk mempraktekkan langsung isi dalam drama dengan menggunakan metode *Role Playing* tersebut pembelajaran pada siklus II ini seperti rancangan di RPP serta motivasi siswa terlihat sangat baik. meskipun masih ada siswa yang masih kurang serius dalam pembelajaran.

Dapat di simpulkan bahwa motivasi siswa saat proes pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* pada materi drama meningkat pada siklus ke II. Hal ini di sebabkan karena motivasi siswa saat proses pembelajaran sudah terlaksana. Adapun perbandingan hasil dari motivasi belajar siswa pada siklus I adalah 2,1 dan siklus II meningkat menjadi 3,2.

PENUTUP

Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas ini memfokuskan pada penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajarn Bahasa Indonesia. Bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang akan di peragakannya agar dapat menghidupkan

¹² Wahab Abdul Aziz, M.A, *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*,(Bandung: Alfabeta,2008),hlm : 109

kembali suasana yang benar-benar nyata. Melalui bermain peran, siswa dapat ikut serta menjadi nyata di dalam cerita tersebut sehingga secara bersama-sama para peserta didik menunjukkan perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai.

Dengan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* merupakan metode pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi siswa, sehingga siswa dapat menangkap materi dengan mudah dan siswa tidak mudah lupa dengan materi yang diterapkan dengan menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran)

Saran

Berdasarkan kesimpulan dan beberapa temuan, maka peneliti dapat mengemukakan beberapa saran. Pertama, Bagi Lembaga Pihak sekolah juga harus menanamkan pentingnya belajar pelajaran Bahasa Indonesia agar siswa tidak merasa malas dengan pelajaran Bahasa Indonesia, membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa. Kedua Bagi Peneliti harus bisa mencari data yang sesuai dengan masalah yang sedang diteliti dengan benar. Peneliti harus paham dengan permasalahan yang diteliti. Ketiga Bagi Peserta Didik di kelas III SDI Darusalam hendaknya tetap bersemangat dan memiliki motivasi belajar yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga potensi yang ada dalam diri peserta didik semakin berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Lukman. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Alfin. Jauharoti. 2009. *Pembelajaran Bahasa Indonesia MI*. Surabaya: Aprinta.
- Badudu. J.S dan Zaid. Sutan Mohammad. 1996. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Pustaka Sinar Harapan.
- Djamarah. Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*.
- Djamarah. Syaiful Bahri dan Zain Aswan. 2010 *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipt.
- Djamarah. Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipt.
- Djaali, *Psikologi Pendidikan*. 2012. Jakarta: Bumi aksara.
- Fathurrohman. Pupuh. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Cet Ke-4, Bandung :PT. Refika Aditama.
- Djamarah. Syaiful Bahri dan Zain Aswan. 2006. *strategi belajar mengajar*. Cet. Ke-3, Jakarta : eka Cipt.
- Eva. Latifah. 2012. *Pengantar Psikologi Pendidikn*. Yogyakarta:PT Pustaka Insan madani.

Hamalik. Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Cet. Ke-4, Jakarta : Bumi Aksara.

Humalik. omer. 2008. *Proses Belajar Mengaja*. Jakart: Bumi Aksara.

Tim Penyusun, *Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung :Focus Media. 2003)

Ramayulis, *Metodelogi Pendidikan Agama Islam*, Cet. Ke-4, (Jakarta : Kalam Mulia, 2008)

Sanjaya, Wina. 2011 *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta Kencana

Uno. Hamzah B. 2012. *Teori Motivasi dan Pengukuran “Analisis dibidang Pendidikan”*. Jakarta:Bumi Aksara.

Mustiqon, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2012)

Fitri Oviyanti, *pengelolaan pengajaran*, cet. Ke-2, (palembang : Rafah press, 2009)

Nurhadi dkk. 2004. *pembelajaran konstekstual dan penerapannya dalam KBK*, Surabaya: UM Press.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Bandung: Alfabeta*.

Tim Penyusun. 1994. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Trigan. HG. 2008. *Membaca sebagai suatu ketrampilan Berbahasa*. Bandung Angkasa.

Wiriaatmadja. Rohiati. 2012. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mualimin dan Cahyadi, *Penelitian Tindakan Kelas*.

Ras-eko blogspot/metode bermain peran/html diakses pada 11 november 2013

Wawancara dengan Bapak Suhanto guru Bahasa Indonesia kelas III, tanggal 04/06/2019, pukul 09:00