

PERAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS V SD INPRES KANTISANG MAKASSAR

THE ROLE OF *ROLE-PLAYING* LEARNING MODELS IN IMPROVING INDONESIAN LANGUAGE LEARNING OUTCOMES IN GRADE V STUDENTS OF SD INPRES KANTISANG MAKASSAR

Novia¹, Mas'ud Muhammadiyah², Nursamsilis Lutfin³

¹²³Jurusan Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra, Universitas Bosowa, Jl. Urip Sumoharjo Km 4, Makassar 90231, Indonesia.

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan model pembelajaran *Role Playing* siswa kelas V SD Inpres Kantisang Makassar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, Setiap siklus terdiri atas 4 tahapan yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan dan 4) refleksi. Masing-masing siklus I dan II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Inpres Kantisang Makassar tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 30 siswa. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan metode observasi dan tes. Data yang di peroleh dianalisis dengan statistika deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Ketuntasan siklus II bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* siswa kelas V SD Inpres Kantisang Makassar siklus II sebesar 89,65% atau 26 dari 30 siswa masuk dalam katagori tuntas dan 10,34% atau 4 dari 30 siswa masuk dalam katagori tidak tuntas. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa tingkat hasil pencapaian KKM siklus II bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* telah berhasil atau terjadi peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* siswa kelas V SD Inpres Kantisang Makassar yang disesuaikan KKM sekolah.

Kata kunci : Pembelajaran, bermain drama, role playing.

ABSTRACT

This research was conducted with the aim of determining the improvement of Indonesian learning outcomes with the *Role-Playing* learning model of grade V students of SD Inpres Kantisang Makassar. This research is class action research (PTK). This class action research is carried out as many as two cycles, each cycle consists of 4 stages, namely 1) planning, 2) implementation, 3) observation and 4) reflection. Each cycle I and II was held 2 times. This research was conducted in

grade V SD Inpres Kantisang Makassar school year 2023/2024 consisting of 30 students. The data in this study were obtained by observation and test methods. The data obtained are analyzed with descriptive statistics. The results showed that the completeness of the second cycle of playing drama using the *Role-Playing* learning model of grade V students of SD Inpres Kantisang Makassar cycle II amounted to 89,65% or 26 of 30 students included in the complete category and 10,34% or 4 of 30 students were included in the incomplete category. Thus, it can be said that the level of achievement of KKM cycle II playing drama using the *Role Playing* learning model has been successful or there has been an increase in learning outcomes Indonesian playing drama using the *Role Playing* learning model of grade V students of SD Inpres Kantisang Makassar which is adjusted to the school KKM.

Keywords: Learning, drama, *Role Playing*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kebutuhan manusia karena pendidikan sangat penting untuk memuat proses pengembangan potensi, yang termasuk di dalam adalah perilaku, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, sesuai dengan masyarakat dimana mereka tinggal. Potensi-potensi inilah yang akan digunakan oleh manusia untuk menghadapi persoalan yang ada dalam kehidupan sehari-hari tak terkecuali dalam kehidupan dunia kerja. Dengan kata lain, pendidikan diharapkan dapat membentuk manusia-manusia yang memiliki kecakapan yang tinggi dan tingkat intelektual, serta berperilaku luhur untuk menghadapi persoalan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan pendidikan bukan hanya menjadi tanggung jawab pemerintah saja, tetap menjadi tanggung jawab seluruh bangsa dan negara. Peran masyarakat dan keluarga sangat menentukan keberhasilan pendidikan bukan hanya berlangsung di sekolah tetapi juga berlangsung di keluarga dan masyarakat. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal yaitu tempat kegiatan proses belajar mengajar bertujuan untuk meningkatkan kualitas anak didik.

Undang undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan itu sendiri adalah suatu bentuk investasi jangka panjang yang penting bagi seorang manusia. Pendidikan yang berhasil akan menciptakan manusia yang pantas dan berkeelayakan di masyarakat serta tidak menyusahkan orang lain. Masyarakat dari yang paling terbelakang sampai yang paling maju mengakui bahwa pendidikan atau guru merupakan satu di antara sekian banyak unsur pembentuk utama calon anggota utama

masyarakat. Pendidikan yang berhasil akan menciptakan manusia yang pantas dan berkelayakan di masyarakat sehingga menjadi penting pendidikan untuk mencetak manusia yang memiliki berkualitas dan berdaya saing.

Bahasa Indonesia digunakan dalam proses interaksi belajar mengajar siswa dengan guru. Dalam dunia pendidikan bahasa Indonesia adalah bahasa resmi yang harus dipergunakan. Hal ini mengandung banyak makna yang sangat dalam bahwa bahasa Indonesia tidak bisa tergantikan oleh bahasa apapun selama penyelenggaraan pendidikan masih dilakukan di Indonesia. Selain itu, taraf sekolah yang dinyatakan sebagai taraf internasional yang tidak bisa serta merta mengesampingkan fungsi dan kedudukan Bahasa Indonesia, pamungkas 2012 dikutip dalam (Ade Kusuma Masse, 2020).

Bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa pengembang kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Hal ini mengandung pengertian bahwa dalam menyaring kebutuhan pengembangan kebudayaan, pengetahuan dan teknologi yang dapat menjangkau seluruh Indonesia diperlukan bahasa yang bisa dipahami seluruh bangsa dan negara Indonesia.

Pengembangan kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan ilmu teknologi akan sangat lambat apabila masih menggunakan bahasa daerah. Penerapan bahasa Indonesia dalam ketiga hal tersebut sangat penting untuk mempercepat kebutuhan masyarakat Indonesia dalam bidang budaya, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang terdapat didalam kurikulum pendidikan Indonesia. Mata pelajaran bahasa Indonesia diberikan disetiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar sampai tingkat pendidikan perguruan tinggi masih terdapat pelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peranan penting dalam membentuk kebiasaan, sikap, serta kemampuan siswa untuk tahap perkembangan selanjutnya. Selain itu, pembelajaran harus membantu membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berbahasa dilingkungannya, bukan hanya untuk berkomunikasi, namun juga untuk menyerap berbagai nilai dan pengetahuan yang dinilainya (Anggi Rahmanida, 2022:139). Harapan yang utama dari adanya pendidikan bahasa Indonesia yaitu dapat membimbing siswa agar dapat menggunakan bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi dengan baik dan benar. Pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum saat ini berbasis terhadap perkembangan karakter dan keterampilan, namun pada pengimplementasian pembelajaran bahasa Indonesia disekolah saat ini masih banyak menggunakan teori saja. Masih banyak interaksi didalam pembelajaran bahasa Indonesia masih kurang, hal tersebut menyebabkan perkembangan afektif dan psikomotor siswa menjadi rendah.

Dalam sistem pendidikan nasional, pendidikan memiliki tujuan untuk mendidik dan memberikan pengetahuan secara akademis, keterampilan, hingga perilaku. Maka dengan demikian, pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing. Keberhasilan suatu pendidikan tentu saja dipengaruhi oleh proses pelaksanaan pembelajaran. Pada proses pembelajaran diperlukan adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa sehingga terjalin komunikasi dua arah yang terjadi antara guru dengan siswa sehingga menjadikan pembelajaran dapat terarah pada pencapaian kompetensi. Penggunaan pendekatan dan model yang tepat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

Pendekatan dan model mengajar banyak ragamnya, sebagai pendidik tentu harus menguasai model mengajar yang beraneka ragam yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Penggunaan model yang beraneka ragam, dapat membuat siswa tidak merasa bosan sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya dapat tercapai dengan baik. Dengan demikian, pendidik harus memiliki cara dan strategi yang tepat untuk menentukan dan memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan belajar siswa secara aktif dan mandiri. Tetapi pada umumnya para guru masih memiliki kelemahan dalam menentukan model yang terbaik untuk dipilih dan diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya di kelas. Oleh karena itu, model pembelajaran yang digunakan guru harus benar-benar memperhatikan karakteristik siswa sehingga dengan model tersebut guru mampu memancing emosi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Mata Pelajaran bahasa Indonesia khususnya membaca permulaan, siswa dituntut untuk mampu mengenal huruf, membaca suku kata dan kalimat. Pada pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar sangat mengandalkan penggunaan model-model yang aplikatif dan menarik. Pembelajaran yang menarik akan memikat anak-anak untuk terus dan betah mempelajari bahasa Indonesia sebagai bahasa utama. Apabila siswa sudah tertarik dengan pembelajaran maka akan dengan mudah meningkatkan prestasi siswa dalam bidang bahasa. Di sebagian siswa minat belajar bahasa Indonesia sangat kurang, bagi siswa bahasa Indonesia sangat membosankan karena mereka sudah merasa biasa dan materi yang diajarkan terlalu monoton kemudian penyampaian materi yang kurang menarik sehingga secara tidak langsung siswa menjadi lemah dalam penangkapan materi tersebut.

Berdasarkan pengamatan lapangan di kelas V SD Inpres Kantisang diperoleh fenomena pelajaran bahasa Indonesia, siswa banyak yang belum mencapai ketuntasan belajar. Hal ini disebabkan oleh karena: (a) Anak kurang dilibatkan dalam penyampaian materi proses belajar; (b) Dalam

pembelajaran guru lebih aktif dari pada siswa; (c) Kegiatan pembelajaran lebih banyak terpusat pada guru (teacher centered) (d) pembelajaran yang berlangsung hanya mendengarkan dan menerima apa yang disampaikan oleh guru (e) kebanyakan siswa belum berani maju apabila ditunjuk ataupun diminta oleh guru sehingga siswa belum ada kemajuan untuk berpartisipasi secara aktif didalam kegiatan pembelajaran (f) kurang menggunakan variasi model pembelajaran yang menarik, guru hanya menggunakan beberapa metode seperti ceramah, diskusi, dan demonstrasi, sehingga membuat siswa tidak aktif dalam belajar, siswa banyak yang bermain, siswa tidak terlatih membaca, guru pun lebih memperhatikan siswa yang aktif dibandingkan siswa yang pasif dan karena guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, hal ini menyebabkan siswa kurang memahami materi, dan tidak mau bertanya yang berakibat hasil belajar tidak tercapai.

Salah satu usaha yang digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran *Role Playing* menurut para ahli lainnya antara lain diungkapkan oleh Djamarah 2010, dikutip dalam (Nurul Wahid, 2023) yang mengatakan bahwa model *Role Playing* (bermain peran) dapat dikatakan sama dengan Sosiodrama, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Bermain peran atau *role playing* prinsipnya merupakan pembelajaran dengan menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar siswa dapat memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan kemudian memberikan saran/alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat mendorong siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar, dapat mendorong siswa agar tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, mendorong siswa untuk berfikir kreatif dan percaya diri untuk menyampaikan pendapatnya. Melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres Kantisang Makassar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan Kelas atau PTK, Penelitian tindakan kelas dipilih dengan tujuan untuk memperbaiki hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Kantisang Makassar dengan waktu penelitian dilaksanakan yaitu pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 pada tanggal 20-28 Juli 2023 dengan 4 kali pertemuan setiap 1 siklus ada 2 kali pertemuan. Subjek dalam

penelitian ini yaitu siswa kelas V yang berjumlah 30 siswa, 15 siswa laki laki dan 15 siswa perempuan.

Prosedur penelitian tindakan kelas ada empat tahapan yaitu, tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penjabaran dari masing-masing tahapan yaitu sebagai berikut : 1) Tahap Perencanaan yaitu Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian, 2) Pelaksanaan yaitu kegiatan kegiatan yang dilakukan selama penelitian berlangsung, 3) Pengamatan yaitu peneliti bersama dengan observer melakukan pengamatan mengenai kegiatan belajar siswa, kegiatan guru, serta hasil belajar siswa yang meliputi tes kognitif, psikomotorik, dan afektif, 4) Refleksi yaitu diskusi yang dilakukan oleh peneliti, observer, dan guru dengan tujuan untuk mengkaji secara menyeluruh data dari observasi jika masih ada pelaksanaan yang belum maksimal maka dilanjutkan pada siklus kedua dan jika penelitian sudah mencapai apa yang diharapkan oleh peneliti maka penelitian dihentikan pada tahap refleksi.

Kriteria Keberhasilan tindakan dalam penelitian ditandai dengan tercapainya kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa yang memperoleh nilai 70, Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar siswa, observasi, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdapat 2 siklus, dengan setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan, dengan alokasi waktu pelajaran 2 jam pelajaran (2 x 35) menit setiap sekali tatap muka. Kriteria ketuntasan minimal 70 pada mata pelajaran bahasa Indonesia dikelas V SD Inpres Kantisan Makassar, jika apabila seluruh siswa telah mencapai nilai 70 maka dinyatakan berhasil

1. Siklus I

a. Perencanaan

Melakukan observasi pada lokasi penelitian, berkomunikasi kepada pihak sekolah untuk izin melakukan penelitian, berkomunikasi dengan wali kelas mengenai materi yang akan diajarkan, mempersiapkan materi dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) disesuaikan dengan menggunakan metode *role playing*, menyusun lembar observasi baik observasi kegiatan guru dan kegiatan belajar siswa, serta menyiapkan instrument pengambilan data berupa lembar tes pilihan ganda, instrument penilaian keterampilan, adanya tes yang disiapkan oleh peneliti dapat diketahui meningkat atau tidak hasil belajar siswa.

b. Pelaksanaan

siklus I dilakukan sebanyak 2 x pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari kamis tanggal 20 Juli 2023 selama 2 jam pelajaran (2 x 35) menit. Adapun kegiatan pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut: 1) Pendahuluan diawali guru mempersiapkan alat, media, ruang kelas dan siswa untuk proses pembelajaran, mengucapkan salam, mengabsensi siswa, guru mengajak siswa berdoa, mengkondisikan kelas agar siap dalam pembelajaran, memancing pengetahuan siswa dengan menanyakan pengalaman yang berkaitan dengan materi dengan pertanyaan “anak-anak apa kalian pernah melihat drama? Atau film di tv? dan film apa yang kalian sukai?” dan siswa menjawab “pernah bu”, selanjutnya guru menjelaskan kegiatan dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dilanjutkan dengan guru melakukan apersepsi mengajak siswa menyanyikan lagu “satu nusa satu bangsa” untuk membangkitkan semangat belajar siswa. 2) Siswa dibagi kelompok, Guru membagikan teks drama pendek, guru menyebutkan unsur unsur drama dan membahas hal yang perlu diperhatikan dalam bermain drama, siswa diminta berlatih bermain drama bersama kelompoknya, siswa diberi kesempatan untuk mempelajari teks drama pendek, memberikan kesempatan siswa untuk membacakan drama pendeknya terlebih dahulu dengan lafal, intonasi, penghayatan, serta ekspresi sesuai dengan cerita pada drama. 3) Guru bersama siswa membuat kesimpulan hasil belajar selama sehari, guru menutup pembelajaran sebagai tindak lanjut, siswa diberi tugas untuk menghafal dialog serta berlatih bersama kelompoknya untuk kegiatan drama pada pertemuan berikutnya, guru mengajak siswa berdoa dan mengucapkan salam sebagai bentuk untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

Pertemuan ke II dilaksanakan pada hari senin tanggal 24 Juli 2023 selama 2 jam pelajaran (2 x 35) menit. Adapun kegiatan pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut : 1) diawali guru mempersiapkan alat, media, ruang kelas dan siswa untuk pembelajaran, mengucapkan salam, mengabsensi siswa, mengajak siswa berdoa, mengkondisikan kelas siap untuk mengikuti pembelajaran, memancing pengetahuan siswa dengan menanyakan materi yang telah dipelajari minggu lalu dengan pertanyaan “anak-anak apa kalian masih ingat apa judul cerita yang dipelajari minggu lalu?” dan siswa menjawab “masih bu” selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menjelaskan materi yang akan dipelajari. 2) guru membagi kembali siswa kedalam kelompok yang telah dibentuk minggu lalu, meminta siswa membacakan dialog drama sebelum maju kedepan sebagai bentuk mempelajari sebelum tampil, selanjutnya guru meminta siswa dengan teman kelompoknya secara bergantian untuk maju memerankan drama yang telah dipelajari dan meminta siswa yang lain memperhatikan, selanjutnya guru dan siswa melakukan tanya jawab seputar drama yang telah

diperankan, sebagai tindak lanjut pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari siswa diberi lembar kerja untuk dikerjakan. 3) Guru bersama siswa membuat kesimpulan hasil belajar selama sehari, guru mengajak siswa berdoa dan mengucapkan salam sebagai bentuk untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

c. Pengamatan

Pada saat observasi dilakukan peneliti bekerja sama dengan observer, adapun aspek yang diamati adalah aktivitas guru dan murid dalam proses pembelajaran, serta penilaian hasil belajar siswa pada ketiga aspek yaitu : aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik dapat dilihat pada pengamatan sebagai berikut :

1) Hasil pengamatan kegiatan belajar siswa siklus I

Proses pembelajaran pada siklus I dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, hasil pengamatan tersebut menggunakan lembar observasi yang telah dirangkum oleh peneliti yaitu kegiatan belajar siswa belum maksimal bahkan hanya ada beberapa siswa yang mampu memenuhi kategori penilaian, penilaian ini dilakukan untuk melihat sejauh mana kesiapan siswa untuk mengikuti pembelajaran serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung dari 30 siswa yang tuntas hanya 7 dan sisanya sebanyak 23 siswa belum mencapai hasil maksimal yang diinginkan oleh peneliti.

2) Hasil pengamatan kegiatan guru siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan kegiatan guru dalam pembelajaran pada peserta didik kelas IV SD Inpres Kantisang Makassar pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks drama pada siklus I menggunakan lembar observasi yang telah dirangkum oleh peneliti, bahwa aktivitas yang dilakukan oleh guru sudah terlaksana dengan baik pada saat pembelajaran berlangsung sehingga nilai kinerja guru yang diperoleh adalah sebesar 95,68.

3) Hasil pengamatan penilaian Kognitif

Pada proses pembelajaran siklus I yang terdapat 2 kali pertemuan pada pertemuan kedua peneliti melakukan penilaian kognitif atau pengetahuan kepada peserta didik dengan memberikan test hasil belajar berupa pilihan ganda yang terdiri dari 20 nomor pada hasil belajar tersebut terdapat bahwa dari 30 siswa, jumlah siswa yang mencapai dan melebihi nilai KKM sebanyak 12 siswa, sedangkan siswa yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 18 siswa dengan beberapa siswa yang tidak hadir pada saat penilaian kognitif berlangsung.

4) Hasil pengamatan penilaian Afektif

proses pembelajaran siklus I yang terdapat 2 kali pertemuan pada pertemuan pertama dan kedua peneliti melakukan penilaian afektif atau sikap kepada peserta didik dengan melihat langsung sikap ataupun perilaku

peserta didik baik di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung dan diluar kelas, berdasarkan hasil penilaian sikap siswa menunjukkan kemunculan dalam proses belajar belum maksimal bahkan belum ada siswa yang mampu memenuhi kategori penilaian, hal ini disebabkan oleh faktor masih kurangnya interaksi guru dan siswa disebabkan pertemuan yang dilaksanakan baru pertama kali, serta sikap siswa yang masih malu malu untuk tampil dan mengemukakan pendapatnya di depan umum bahkan di depan peneliti langsung.

5) Hasil pengamatan penilaian psikomotorik

Berdasarkan hasil pengamatan penilaian psikomotorik atau keterampilan yang dirangkum oleh peneliti, ada beberapa siswa yang masih belum tuntas atau belum maksimal bahkan hanya ada beberapa siswa yang mampu memenuhi kategori penilaian. Hal ini disebabkan siswa yang masih malu malu untuk bermain peran sesuai yang diminta oleh peneliti, kesulitan siswa untuk menghafalkan dialog drama, serta siswa yang kurang percaya diri dengan tokoh yang diperankan, oleh sebab itu hasil pengamatan dari 30 siswa yang tuntas hanya 5 orang dan sisanya sebanyak 25 siswa belum mencapai hasil maksimal yang diinginkan oleh peneliti.

d. Refleksi

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peneliti bersama observer mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan kekurangan yang terdapat pada siklus I yang kemudian akan diperbaiki pada siklus II. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang diperoleh pada siklus I belum menunjukkan hasil yang diharapkan dan masih terdapat kekurangan, hal ini merupakan kekurangan yang harus diperbaiki pada siklus selanjutnya. Berdasarkan refleksi pada siklus I tindakan yang akan dilakukan pada siklus II yaitu :

- 1) Guru memberikan teguran serta bimbingan kepada siswa yang kurang dalam pelaksanaan pembelajarannya
- 2) Guru hendaknya memberikan saran dan masukan agar performance siswa menjadi maksimal
- 3) Guru hendaknya melakukan pendekatan secara khusus kepada siswa.
- 4) Guru kembali melakukan perbaikan bagaimana melakukan permainan drama dengan baik
- 5) Guru memberikan arahan kepada siswa agar tidak hanya mengandalkan teman yang lebih pintar, dan mau ikut berpartisipasi dalam belajar kelompok.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil kegiatan pada siklus I, maka adapun tahap-tahap yang akan dilakukan pada perencanaan kegiatan pembelajaran disesuaikan

dengan skenario pembelajaran yang telah disusun sebagai tindak lanjut terhadap hasil refleksi siklus I yaitu sebagai berikut lebih memotivasi siswa agar bersemangat mengikuti pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* menjadi lebih baik, memperluas pemahaman kepada siswa yang kurang memahami materi drama, mengarahkan siswa agar dapat menumbuhkan motivasi atau tertarik untuk mengikuti proses belajar mengajar.

b. Pelaksanaan

Pada siklus II dilakukan sebanyak 2 x pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 26 Juli 2023 selama 2 jam pelajaran (2 x 35) menit. Adapun kegiatan pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut : 1) Pendahuluan diawali dengan guru mempersiapkan alat, media, ruang kelas dan siswa untuk proses pembelajaran, mengucapkan salam dilanjutkan dengan mengabsensi siswa, guru mengajak siswa berdoa, mengkondisikan kelas agar siap untuk mengikuti pembelajaran, melakukan apersepsi dengan mengajak siswa untuk bernyanyi yang berkaitan dengan materi, selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut. 2) Kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti pada pertemuan ini berbeda dari sebelumnya. Pada pertemuan ini peneliti lebih memperluas pemahaman siswa tentang materi drama serta menjelaskan cara memainkan drama dan memerankan drama, Siswa dibagi kelompok, Guru membagikan teks drama pendek, kemudian siswa diminta untuk membacakan dialog drama bersama kelompoknya serta berlatih dengan lafal, intonasi, penghayatan dan ekspresi yang sesuai dengan karakter tokoh. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab dan meluruskan pemahaman yang masih keliru mengenai materi yang dipelajari, guru memberikan penguatan dan mengingatkan agar siswa lebih giat belajar untuk pertemuan berikutnya. 3) Guru bersama siswa membuat kesimpulan hasil belajar selama sehari dan bertanya jawab materi yang telah dipelajari, guru menutup pembelajaran sebagai tindak lanjut, siswa diberi tugas untuk menghafal dialog serta berlatih bersama kelompoknya untuk kegiatan drama pada pertemuan berikutnya, guru mengajak siswa berdoa dan mengucapkan salam sebagai bentuk untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

pertemuan ke II dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 28 Juli 2023 selama 2 jam pelajaran (2 x 35) menit. Adapun kegiatan pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut : 1) pendahuluan diawali guru mempersiapkan alat, media, ruang kelas dan siswa untuk pembelajaran, mengucapkan salam dilanjutkan, mengabsensi siswa, guru mengajak siswa berdoa, mengkondisikan kelas agar siap untuk mengikuti pembelajaran, guru mencoba menggali kembali ingatan siswa tentang pelajaran yang lalu dengan pertanyaan "anak-anak apa kalian masih ingat siapa saja tokoh-tokoh dalam drama minggu lalu? Dan apa judul dari teks drama tersebut?" dan siswa

menjawab tokoh dalam drama tersebut disambung siswa dengan menyebutkan judul cerita yang dimaksud, selanjutnya guru menjelaskan Langkah langkah pembelajaran. 2) guru membagi kembali siswa kedalam kelompok yang telah dibentuk minggu lalu, selanjutnya guru bertanya kepada siswa dengan pertanyaan “apakah naskah drama pertemuan sebelumnya sudah dihafalkan dengan intonasi, lafal, penghayatan, dan ekspresi yang sudah sesuai?”, kemudian guru meminta siswa kembali berlatih bersama teman kelompoknya, setelah itu semua kelompok maju untuk memerankan drama yang telah dihafalkan secara bergantian dan meminta siswa yang lain memperhatikan, selanjutnya guru dan siswa melakukan tanya jawab seputar drama yang telah diperankan, sebagai tindak lanjut pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari siswa diberi lembar kerja untuk dikerjakan. Guru memberi kesempatan kepada siswa menanyakan hal hal yang kurang dimengerti. 3) Guru bersama siswa membuat kesimpulan hasil belajar selama sehari, guru mengajak siswa berdoa dan mengucapkan salam sebagai bentuk untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

c. Pengamatan

Pada saat observasi dilakukan peneliti bekerja sama dengan observer, Adapun aspek yang diamati adalah aktivitas guru dan murid dalam proses pembelajaran, serta penilaian hasil belajar siswa pada ketiga aspek yakni : aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik dapat dilihat pada pengamatan sebagai berikut :

1) Hasil pengamatan kegiatan belajar siswa siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan menggunakan lembar observasi peneliti merangkum hasil pengamatan yaitu kegiatan belajar siswa sudah mencapai hasil maksimal dan memenuhi kategori penilaian, yaitu dapat dilihat pada hasil pengamatan kegiatan belajar siswa pada siklus I sebelumnya hanya 7 siswa yang mencapai kategori tuntas dan yang tidak tuntas sebanyak 23 orang sedangkan pada siklus II malah sebaliknya yaitu sebanyak 22 siswa sudah tuntas dan yang tidak tuntas sebanyak 8 siswa dari total keseluruhan yaitu 30 siswa.

2) Hasil pengamatan kegiatan guru siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan lembar observasi, hasil tersebut dirangkum yaitu kegiatan guru pada siklus II dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks drama bahwa aktivitas yang dilakukan oleh guru sudah terlaksana dengan baik dan ada peningkatan dari siklus sebelumnya bahkan hampir mencapai skor maksimal, yaitu nilai kinerja guru yang diperoleh pada siklus II adalah sebesar 99,16.

3) Hasil pengamatan penilaian Kognitif

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa dari 30 siswa, jumlah siswa yang mencapai dan melebihi nilai KKM

sebanyak 26 siswa, sedangkan siswa yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 4 siswa dan 1 diantaranya merupakan siswa yang tidak hadir pada pertemuan tersebut. Nilai dari masing-masing siswa yang telah dirangkum pada tabel diatas untuk memudahkan mengetahui perolehan nilai secara keseluruhan pada pelaksanaan siklus II.

4) Hasil pengamatan penilaian Afektif

berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, penilaian kognitif atau sikap siswa, menunjukkan bahwa kemunculan sikap siswa dalam proses belajar sudah cukup maksimal bahkan sudah ada banyak sekali peningkatan dari penilaian sikap siklus I sebelumnya sama sekali belum ada siswa yang tuntas tetapi pada siklus II ini sudah ada 24 siswa yang mencapai kategori tuntas sedangkan yang belum tuntas ada 6 siswa. Hal tersebut terjadi disebabkan oleh faktor pada pertemuan sebelumnya masih kurang interaksi antara guru dan siswa kini sudah meningkat karna adanya pendekatan yang lebih baik yang dilakukan oleh guru yaitu dengan mencoba melakukan interaksi atau mengajak siswa berkomunikasi pada jam istirahat sehingga siswa tidak lagi merasakan kurang percaya diri atau malu malu.

5) Hasil pengamatan penilaian Psikomotorik

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dilihat hasil pengamatan penilaian psikomotorik atau keterampilan siswa sudah ada peningkatan dari siklus I sebelumnya hanya 5 orang yang tuntas sedangkan pada siklus ke II jumlah siswa yang sudah tuntas mencapai 22 siswa dari keseluruhan jumlah siswa yaitu 30 orang.

d. Refleksi

Selama proses pembelajaran pada siklus II, siswa memberikan perhatian yang lebih baik dibanding dengan siklus I. Pada siklus ini dapat dilihat jelas peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia materi drama dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* siswa kelas V SD Inpres Kantisang Makassar. Pada siklus II perilaku siswa sudah mengalami perubahan, sebagian besar siswa berkonsentrasi dan memperhatikan pembelajaran dengan baik. Pada tahap refleksi peneliti meminta siswa untuk kembali mengemukakan kesulitan, kendala, dan masalah. Dengan jelas dapat dikatakan bahwa seluruh kegiatan pada siklus II ini mengalami peningkatan dibanding dengan siklus I. Sehingga, tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya. Adapun hasil dari refleksi tindakan siklus II antara lain :

- 1) Siswa dalam menyimak materi pelajaran serta keaktifan dalam kelas mulai terbangun. Hal ini terlihat pada siswa yang bertanya dan memberikan tanggapan mulai meningkat.
- 2) Keberanian dalam mengungkapkan masalah dan kesulitan yang dihadapi ketika proses pembelajaran berlangsung semakin meningkat. Terlihat pada kesanggupan siswa dalam menerima pelajaran, jumlah siswa yang menjawab pertanyaan yang diajukan guru.

- 3) Ketuntasan kelas yang diperoleh sangat sesuai dari indikator keberhasilan hasil tes. Maka kelas ini dinyatakan tuntas sehingga tidak perlu lagi diadakan siklus berikutnya.
- 4) Keterampilan siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks drama menggunakan model pembelajaran *role playing* sudah cukup baik.

Pembahasan

Keberhasilan siswa atau meningkatnya keberhasilan siswa bermain drama dikarenakan penggunaan model pembelajaran *Role Playing*. Model digunakan sebagai membantu mempertegas bahan pelajaran, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar. Salah satu model yang sesuai dengan materi drama adalah model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran *Role Playing* ini memberikan dampak positif terhadap meningkatkan hasil belajar drama dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* siswa kelas V SD Inpres Kantisang Makassar yang disesuaikan KKM sekolah dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap observasi dilakukan langsung oleh peneliti bekerjasama dengan observer, hasil observasi kegiatan belajar siswa terlihat pada tabel observasi. Berdasarkan hal ini dapat disimpulkan bahwa kebanyakan siswa tidak mempelajari materi dirumah yaitu materi drama yang diberikan, perhatian siswa terhadap guru saat penyampaian materi masih kurang, serta kebanyakan siswa diam dan tidak aktif pada pelaksanaan siklus I, diakibatkan oleh rasa malu, kurang percaya diri, dan takut untuk mengemukakan apa yang ingin mereka ketahui. Terkadang siswa takut berbuat kesalahan dan mungkin juga sebagian siswa tidak mengetahui apa yang ditanyakan. Hal itu diamati sebagai laporan proses pengajaran mengatasi kesulitan bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

Rasa percaya diri dan semangat untuk belajar yang dimiliki siswa masih kurang, akhirnya guru berusaha membangun rasa percaya diri siswa dengan menumbuhkan rasa empati dalam dirinya saat bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Selama proses pembelajaran peneliti memperoleh hasil siswa belum merespon pembelajaran dan belum berhasil meningkatkan hasil belajar bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dilihat pada ketuntasan pembelajaran. Sehingga, peneliti memperbaiki pelaksanaannya pada siklus II.

Pelaksanaan siklus I dari 30 siswa kelas V SD Inpres Kantisang Makassar nilai tertinggi yang diperoleh siswa 95, nilai terendah siswa 30. Nilai rata-rata yang diperoleh masing-masing siswa secara keseluruhan adalah 66,96. Nilai KKM siswa kelas V SD Inpres Kantisang Makassar 70 dari keseluruhan siswa yang mendapatkan nilai diatas 70 berjumlah 12 siswa,

siswa mendapatkan nilai di bawah 70 berjumlah 18 siswa, siswa yang tuntas pada siklus I berjumlah 12 siswa, dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 18 siswa dan 2 diantaranya tidak ikut pada pertemuan tersebut.

Ketuntasan hasil belajar bahasa Indonesia materi drama dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* siswa kelas V SD Inpres Kantisang Makassar siklus I sebesar 42,85% atau 12 dari 30 siswa masuk dalam kategori tuntas dan 57,14% atau 18 dari 30 siswa masuk dalam kategori tidak tuntas dengan 2 siswa diantaranya tidak ikut pada proses penilaian berlangsung. Dengan semikian, dapat dikatakan bahwa tingkat hasil pencapaian KKM siklus I bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* siswa kelas V SD Inpres Kantisang Makassar belum berhasil meningkatkan kemampuan bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* yang disesuaikan KKM sekolah. Sehingga peneliti melanjutkan atau melaksanakan pada siklus II.

Pelaksanaan siklus II dari 30 siswa kelas V SD Inpres Kantisang Makassar. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa 95, nilai terendah siswa 40, nilai rata-rata yang diperoleh masing-masing siswa secara keseluruhan adalah 78,27. KKM siswa 70 dari keseluruhan siswa yang mendapatkan nilai diatas 70 berjumlah 26 siswa, dan siswa mendapatkan nilai dibawah 70 berjumlah 4 siswa serta 1 diantaranya siswa yang tidak ikut pada proses penilaian.

Siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 siswa dan 1 diantaranya tidak hadir, yang memiliki kendala dibidang membaca dikarenakan ada faktor yang mempengaruhi yaitu kurangnya perhatian dari orang tua sehingga siswa tersebut kurang dalam kegiatan belajar. Cukup atau kurang perhatian dan bimbingan orang tua, akrab atau tidaknya hubungan orang tua dengan anak, tenang atau tidaknya situasi dalam rumah, semua itu mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak.

Ketuntasan siklus II drama dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* siswa kelas V SD Inpres Kantisang Makassar siklus II sebesar 89,65% masuk dalam kategori tuntas dan 10,34% masuk dalam kategori tidak tuntas. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa tingkat hasil pencapaian KKM siklus II bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* telah berhasil meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi drama dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* siswa kelas V SD Inpres Kantisang Makassar yang sesuai KKM sekolah. Sehingga peneliti tidak melanjutkan atau melaksanakan siklus berikutnya.

Secara keseluruhan siklus II menunjukkan hasil belajar yang diperoleh siswa sudah mengalami peningkatan, bukan hanya pada penguasaan materi, tetapi tingkah laku siswa yang negatif semakin berkurang. Rasa percaya diri yang mulai meningkat dapat membantu siswa mendapatkan pemahaman

yang lebih jelas tentang sasaran dan maksud pembicaraan guru. Selama dua siklus terjadi perubahan tingkah laku siswa diantaranya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran semakin meningkat, perhatian siswa akan materi yang diajarkan semakin meningkat, kurangnya kegiatan lain yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung, keberanian untuk membuka diri akan masalah yang dihadapi semakin terlihat, dan semangat dalam belajar Bahasa Indonesia materi drama semakin meningkat.

Peneliti memiliki kelemahan menggunakan model pembelajaran Role Playing dikarenakan masih ada siswa yang kurang mengerti dengan model tersebut, karena model pembelajaran Role Playing baru pertama kali diterapkan sehingga peneliti memerlukan waktu yang begitu lama dalam menerapkan model pembelajaran Role Playing. Adapun kendala yang dihadapi peneliti selama melakukan penelitian yaitu kurangnya fasilitas sekolah seperti buku siswa, LCD sehingga peneliti kesulitan dalam proses belajar mengajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Kantisang Makassar pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks drama melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada 2 siklus, Secara keseluruhan menunjukkan hasil belajar yang diperoleh siswa sudah mengalami peningkatan, bukan hanya pada penguasaan materi, tetapi tingkah laku siswa yang negatif semakin berkurang. Rasa percaya diri yang mulai meningkat, selama dua siklus terjadi perubahan tingkah laku siswa diantaranya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran semakin meningkat, perhatian siswa akan materi yang diajarkan semakin meningkat, kurangnya kegiatan lain yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung, semangat dalam belajar bahasa Indonesia semakin meningkat. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran Role Playing siswa kelas V SD Inpres Kantisang Makassar telah berhasil meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi drama dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* siswa kelas V SD Inpres Kantisang Makassar yang disesuaikan KKM sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Engriani, Y. dkk. (2022). Nilai Sosial Naskah Drama Aut Karya Putu Wijaya dan Relevansinya Sebagai Bahan Ajar Dalam Buku Paket Bahasa Indonesia Siswa Sma Kelas Ix (*Doctoral dissertation*, Universitas Jambi)

- Fahmi. 2021 *Menulis 1 karangan*. Indramayu: Penerbit Adab CV. Adanu Abimata
- Haryanto, S. (2023) Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran Pada Materi Mengapresiasi dan Mengkreasikan Fabel di Kelas VII. A Smp Negeri 1 Batu Amapar Tahun Pelajaran 20221/2022. *Jurnal Alwatzikhoebillah: Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora*, 9(1), 5.
- Hutabarat, Vita Tamara. dkk. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Sd Negeri 125138 Pematangsiantar." *Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan* Volume 10, No. 2, (2022): 231-232.
- Ihsananda, V. (2017). "Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd Negeri 3 Astomulyo". (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Metro, 2017) Diakses dari repository.metrouniv.ac.id.
- Iminazir, L. dkk. (2021). Penerapan Role Playing Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. Himpunan: *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 44-45.
- Inayatullah, A. R. (2020). Peran Pendidik Dalam Menanamkan Nilai Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Siswa Dalam Pembelajaran IPS di Mts Al Mas'udiyah Tegalgubug Kabupaten Cirebon (*Doctoral dissertation, S1 Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial IAIN Syekh Nurjati Cirebon*).
- Intania Hafidha, S. 2020. Pengertian Drama Menurut Para Ahli, Ketahui Ciri-ciri dan Unsurnya. (Online) <https://www.liputan6.com/amp/4372319/pengertian-drama-menurut-para-ahli-ketahui-ciri-ciri-dan-unsurnya>. Diakses pada tanggal 19 Maret 2023.
- Khasanah, Z., & Suryadi, E. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Resensi Kelas XI Man 2 Palembang. *Jurnal Didactique Bahasa Indonesia*, 3(1), 5.
- Masse, A.K (2020). "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn 36 Seppong". (Skripsi, Universitas Cokroaminoto Palopo, 2020) Diakses dari repository.uncp.ac.id.
- Murniviyanti, L. dkk. (2022). Implementasi Kebijakan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Drama di Sekolah Dasar. Wahana Didaktika: *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 20(2), 208.
- Muslim, M. dkk. (2022). Pelatihan Dasar Drama Pada Mahasiswa Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Buton. Sejahtera: *Jurnal Inspirasi Mengabdikan Untuk Negeri*, 1 (4), 2.

- Nasution, Julita Sari. "Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VIII Smpit Fajar Ilahi Batam." *Jurnal As-Said* 2.1 (2022): 103.
- Nst, Anggi Rahmadina. dkk. "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar." *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)* 1.3 (2022): 139.
- Purwano, Edi. 2022. Penelitian Tindakan Kelas. (Online) <https://www.kompasiana.com/amp/eddiepurwanto2399/637794267bda0222e1032502/penelitian-tindakan-kelas>. Diakses pada tanggal 20 Maret 2023.
- Putri, Nofa Elia. Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ipa Kelas IV Sd Negeri 064025 Flamboyan Raya Kec. Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2021/2022. *Diss. Universitas Quality*, 2022.
- Safandio, G. (2022). Analisis Nilai Pendidikan Karakter Dalam Naskah Drama "Roti Buaya" Mpok Tawikarya Arthur S. Nalan (*Doctoral dissesation, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*).
- Saifudin, Ahmad Fahmi. dkk. "Identifikasi Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas III Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Journal of Elementary School (JOES)* 5.2 (2022) 362.
- Siregar, R., & Lubis, R. (2002). Peningkatan Hasil Belajar Subtema Perkembangan Teknologi Produksi Sandang Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik (Pmr) Pada Siswa Kelas III Sd. Negeri 101230 Sababangun. *Jurnal Mathedu (Mathematic Education Journal)*, 5(1), 3.
- Supriyanto, T. (2015). "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ips". (Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015) Diakses dari repository.uinjkt.ac.id.
- Wahid, Nurul. "Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas IX-C Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Metode Role Playing di SMPN 2 Prajekan Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022." *Al-Isra: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2.1 (2023): 6-7.