

PAPER NAME

**artikel nor jannah.pdf**

AUTHOR

**norjannah cek 1**

WORD COUNT

**3391 Words**

CHARACTER COUNT

**22781 Characters**

PAGE COUNT

**9 Pages**

FILE SIZE

**397.3KB**

SUBMISSION DATE

**Nov 17, 2023 2:06 PM GMT+7**

REPORT DATE

**Nov 17, 2023 2:07 PM GMT+7****● 22% Overall Similarity**

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 20% Internet database
- 11% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database

# UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN ( ROLE PLAYING) DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TEMA BUNYI DAN PANCA INDERA PADA SISWA KELAS 1 SD INTEGRAL LUQMAN AL HAKIM SITUBONDO

Nor Jannah<sup>1</sup>, Vidya Pratiwi<sup>2</sup> dan Dodik Eko Yulianto<sup>3</sup>  
Universitas Abdurachman Saleh Situbondo, Situbondo  
Alamat email norjannah1978@gmail.com

## Abstrak:

Metode bermain peran (*role playing*) adalah permainan peranan yang dilakukan untuk mengkreasi kembali peristiwa masa lampau, mengkreasi kemungkinan masa depan dan mengekspos kejadian-kejadian masa kini dan permainan ini sangat cocok untuk pelajaran yang berkaitan dengan sejarah. Siswa akan lebih banyak melakukan interaksi dengan lingkungannya, dengan harapan dapat meningkatkan komunikasi sosial antar sesama, pemahaman atas pengetahuan yang diberikan serta pengalaman belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Tujuan penelitian diantaranya 1) untuk mengetahui proses menggunakan metode bermain peran (*role playing*) sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar; 2) untuk mengetahui penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas. Penelitian ini bertempat di SD Integral Luqman Al Hakim Situbondo. Peningkatan ini terjadi karena terlaksananya pembelajaran pada siklus II lebih baik jika dibandingkan dengan siklus I. Meningkatnya hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II disebabkan karena prosedur penggunaan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) benar-benar di evaluasi, diupayakan dan diterapkan dengan baik, dimana siswa terlibat langsung dan antusias dalam proses pembelajaran sehingga mampu memahami apa yang dipelajari. Berdasarkan hasil pengamatan penerapan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) pada pelajaran Bahasa Indonesia, menunjukkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 SD Integral Luqman Al Hakim Tahun Pelajaran 2023/2024 dapat ditingkatkan melalui metode bermain peran (*role playing*).

Kata Kunci : *Role Playing*, Bahasa Indonesia

## PENDAHULUAN

Pendidikan dasar khususnya pendidikan sekolah dasar sangat menentukan langkah ke depan seseorang dalam melanjutkan jenjang berikutnya. Pendidikan sekolah dasar ditempuh dalam 6 jenjang, yaitu mulai dari kelas 1 hingga kelas 6. Pada tingkat SD, siswa belajar berkomunikasi dan membaur dengan lingkungan sosial. Untuk mengenal lingkungan sosial siswa dibekali berbagai macam pelajaran atau ilmu, salah satunya adalah Bahasa Indonesia.

Tertuang dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pada Bab X Pasal 37 salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar (SD) adalah Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk mengenalkan konsep kehidupan bermasyarakat dan menumbuhkan kesadaran dalam menjunjung tinggi bahasa nasional Negara Indonesia.

Salah satu yang berpengaruh terhadap keberhasilan suatu proses pendidikan adalah aktivitas siswa dalam mengikuti rangkaian pembelajaran seperti keberanian siswa dalam mengungkapkan pendapatnya atau keberanian untuk mengajukan pertanyaan atas hal-hal yang belum dipahami. Keberanian siswa untuk bertanya juga dapat dijadikan tolak ukur dalam pembelajaran seperti paham atau tidaknya siswa terhadap materi yang telah disampaikan dan hambatan-hambatan yang dialami siswa sehingga guru dapat membantu ataupun meluruskan kesalahan yang terjadi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 5 April 2023 di kelas I SD Integral Luqman Al Hakim, didapatkan hasil bahwa pada saat pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa terlihat pasif. Hal tersebut terlihat saat guru memberikan pertanyaan, hanya sedikit siswa yang menjawab pertanyaan dari guru. Demikian pula dalam hal berpendapat dan bertanya, hanya sebagian kecil siswa yang menunjukkan keaktifan dalam berpendapat dan bertanya.

Dalam metode bermain peran (*role playing*), siswa diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa atau bertanya jawab bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Siswa akan lebih banyak melakukan interaksi dengan lingkungannya, dengan harapan dapat meningkatkan komunikasi sosial antar sesama, pemahaman atas pengetahuan yang diberikan serta pengalaman belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Berdasarkan paparan masalah diatas, maka perlu dilakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode bermain peran (*role playing*) sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar tema bunyi dan panca indra pada siswa kelas 1 SD Integral Luqman Al Hakim Situbondo tahun ajaran 2023/2024.

## KAJIAN PUSTAKA

### Pengertian Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru dituntut kreatifitasnya dalam menciptakan pembelajaran yang PAIKEM yaitu pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yaitu metode bermain peran (*role playing*). Bermain peran terdiri dari dua kata yaitu bermain dan peran. Bermain adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari kemenangan dalam hal ini disebut dengan istilah *playing*. Sedangkan aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya kemenangan dan kekalahan dalam hal ini disebut dengan *game*. Peran atau *role* adalah

cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. Metode bermain peran adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Menurut Dawson dalam Moedjiono dan Dimiyati mengemukakan bahwa simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplika proses-proses perilaku. Sementara itu, Hamdani (2011:163) menyatakan metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang diperankan dan berinteraksi melakukan sebuah peranan.

Senada dengan hal tersebut, menurut Cordile dalam susanto (2014:57) mengatakan bahwa bermain peran adalah permainan peranan yang dilakukan untuk mengkreasi kembali peristiwa masa lampau, mengkreasi kemungkinan-kemungkinan masa depan dan mengekspos kejadian-kejadian masa kini, dan permainan ini sangat cocok untuk pelajaran sejarah.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah cara yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dengan memberikan suatu topik atau masalah yang dipecahkan oleh peserta didik dengan memainkan peran yang berkaitan dengan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang dan bergantung kepada apa yang diperankannya.

### **Langkah-langkah metode pembelajaran bermain peran (*role playing*)**

Berikut ini merupakan langkah-langkah metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) yang akan diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Diantaranya sebagai berikut:

1. Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan.
2. Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka sukai, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran. Jika para peserta didik tidak menyambut tawaran tersebut, guru dapat menunjuk salah seorang peserta didik yang pantas dan mau memerankan posisi tertentu.
3. Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik dapat mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya. Menurut Shafel, agar pengamat turut terlibat, mereka perlu diberi tugas. Misalnya menilai apakah peran yang dimainkan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya? Bagaimana keefektifan perilaku yang ditunjukkan pemeran? Apakah pemeran dapat menghayati peran yang dimainkan?.
4. Menyusun tahap-tahap peran, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Guru membantu peserta didik menyiapkan adegan-adegan dengan mengajukan pertanyaan, misalnya dimana pemeranan dilakukan, apakah tempat sudah dipersiapkan, dan sebagainya. Persiapan

ini penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi seluruh peserta didik dan mereka siap untuk memainkannya.

5. Tahap pemeranan, pada tahap ini mungkin proses bermain peran tidak berjalan mulus karena para peserta didik ragu dengan apa yang harus dikatakan dan ditunjukkan. Shaffel mengemukakan bahwa pemeranan cukup dilakukan secara singkat, tak perlu memakan waktu yang terlalu lama.
6. Diskusi dan evaluasi pembelajaran, diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi.
7. Pemeranan ulang, dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternative pemeranan.
8. Diskusi dan evaluasi tahap dua, diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah jelas.
9. Pengambilan kesimpulan, tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama bermain peran adalah membantu peserta didik untuk memperoleh pengalaman berharga dalam hidupnya melalui kegiatan interaksional dengan temannya

Hasil belajar dapat diamati setelah adanya proses belajar atau pembelajaran, akan tetapi hasil belajar juga bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan. Jadi hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah dia menerima pengalaman belajarnya. Dan prestasi hasil belajar adalah tingkatan keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah dalam bentuk skor yang diperoleh dari tes mengenai sejumlah materi tertentu.

Sebelum metode bermain peran (*role playing*) diterapkan pada siswa kelas 1 SD Integral Luqman AL Hakim, siswa menganggap bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia sulit dipahami karena kegiatan pembelajaran bersifat monoton siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga cenderung membosankan. Hal ini dapat dilihat dari beberapa respon siswa yang kurang antusias untuk mengikuti proses pembelajaran yang mengakibatkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi kurang dan hasil belajar siswa banyak yang tidak mencapai KKM.

Setelah dilaksanakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) antusias siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia mulai meningkat. Hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek aktivitas siswa yang semula kurang memperhatikan, kurang percaya diri untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat menjadi sebaliknya. Ternyata pelajaran Bahasa Indonesia tidak membosankan karena dalam pembelajaran ini siswa berperan aktif, siswa dapat belajar sambil bermain. Aktivitas inilah yang membuat siswa tidak jenuh karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) menekankan pada aktivitas dan interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa, maupun siswa dengan siswa lainnya. Metode ini bertujuan agar siswa dapat memahami materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan melakoni suatu peranan.

## METODE PENELITIAN

### Jenis dan Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas.

Menurut Kemmis, penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial mereka. Secara etimologis PTK dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Menurut Ebbout penelitian tindakan adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut.

### Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di SD Integral Luqman Al Hakim Situbondo.

### Subyek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas I semester ganjil SD Integral Luqman Al Hakim tahun ajaran 2023/2024, pada pembelajaran bahasa Indonesia tema bunyi dan panca indra. Subjek penelitian menggunakan metode populasi yaitu keseluruhan anggota dari objek penelitian dan memenuhi kriteria tertentu yang telah ditetapkan dalam penelitian. Adapun dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah siswa kelas I SD Integral Luqman Al Hakim tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang.

### Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan pada semester satu tahun pelajaran 2023/2024, yaitu bulan juli. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah.

### Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK ialah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar-mengajar, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan.

### Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan analisis data observasi kegiatan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) yang dilakukan pada siklus I dan siklus II di SD Integral Luqman Al Hakim tahun pelajaran 2023/2024, peningkatan kegiatan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat dilihat pada table berikut :

**TABEL 4.5**  
**HASIL OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN**  
**DENGAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) SIKLUS I DAN II**

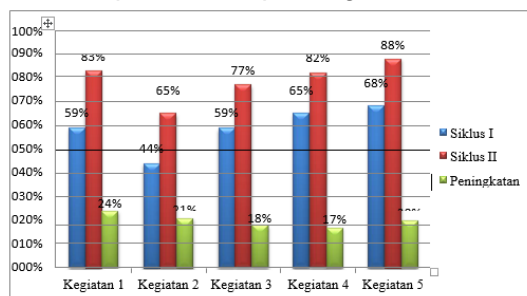
No	Aspek yang diamati	Skor Siklus		Skor Rata-rata	Peningkatan
		I	II		
<b>Kegiatan Awal</b>					
1.	Mengondisikan siswa	73	78	76	5 %
2.	Memberikan apersepsi untuk menggali pengetahuan awal siswa	70	78	74	8 %
3.	Memberikan motivasi	72	80	76	8 %
4.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	73	78	76	5 %
<b>Kegiatan Inti</b>					
5.	Menjelaskan materi pelajaran menggunakan media	73	78	76	5 %
6.	Melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran	73	78	76	5 %
7.	Membagi siswa dalam beberapa kelompok	70	70	70	0 %
8.	Memberi arahan kepada siswa sebelum melakukan permainan peranan	72	83	78	6 %
9.	Menyiapkan skenario dan alat bantu permainan peranan	71	83	77	12 %
10.	Mengawasi dan mengarahkan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok	73	83	76	7 %
11.	Melakukan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran	68	83	76	15 %
12.	Bertanya jawab kepada siswa tentang hal-hal yang belum diketahui siswa	73	83	76	10 %
<b>Kegiatan Penutup</b>					
13.	Membuat kesimpulan dengan peserta didik dan memberikan penguatan terhadap materi yang telah disampaikan	73	78	76	5 %
14.	Memberikan tes lisan atau tertulis	73	78	76	5 %
15.	Memberikan arahan kegiatan berikutnya dan tugas rumah	73	78	76	5 %
<b>Jumlah</b>		<b>1080</b>	<b>1189</b>	<b>1135</b>	<b>101</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>72%</b>	<b>79%</b>	<b>76%</b>	<b>7%</b>

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hampir keseluruhan dari aspek yang diamati dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan, namun ada kegiatan yang paling sedikit mengalami peningkatan yaitu pada aspek kedua saat guru memberikan pertanyaan yang dapat merangsang siswa dalam pembelajaran. Pada pertemuan I di tiap siklus siswa terlihat kurang percaya diri dalam hal menjawab ataupun mengutarakan pendapat, namun pada pertemuan II di tiap siklus terjadi peningkatan walaupun tidak terlalu signifikan.

Dalam pemanfaatan waktu, di siklus I masih terasa sulit karena siswa belum terbiasa dalam pembelajaran menggunakan metode bermain peran, namun di siklus ke II terjadi peningkatan. Hal ini dapat terjadi karena guru mencoba untuk memberi ketegasan terhadap siswa untuk serius dalam bermain peran dan guru merubah naskah yang tidak terlalu panjang sehingga dapat memaksimalkan waktu yang tersedia. Meskipun demikian peneliti yang bertindak sebagai subjek dalam penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) telah berupaya semaksimal mungkin dalam proses pembelajaran.



Dari hasil penelitian dapat diperoleh data rata-rata presentase aktivitas belajar siswa dengan penggunaan metode bermain peran (*role playing*) mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada grafik berikut tersebut dapat dilihat pada grafik berikut :



**GAMBAR 4.4**  
**DATA RATA-RATA PRESENTASE AKTIVITAS**  
**BELAJAR SISWA PADA SIKLUS I DAN SIKLUS II**

Hal ini ditunjukkan pula pada siklus I dan II untuk indikator siswa mengikuti pembelajaran sesuai dengan metode yang diterapkan.

Pada aspek ini mengalami peningkatan sebesar 20% yakni pada siklus I yaitu 68% dan pada siklus II yaitu 88%. Jadi untuk indikator siswa mengikuti pembelajaran sesuai dengan metode pembelajaran target yang diinginkan telah tercapai yaitu rata-rata aktivitas siswa meningkat pada siklus I hingga siklus II, hal tersebut disebabkan karena bermain peran merupakan metode yang baru yang diterapkan dan setiap siswa ingin mencoba hal tersebut.

Terlihat hasil pretest rata-rata 41 dengan tingkat ketuntasan 12% dan hasil posttest dengan rata-rata 67 dengan tingkat ketuntasan 71% sehingga mengalami peningkatan sebesar 59% dari pretest dan posttest. Pada siklus II pretest rata-rata 54 dengan tingkat ketuntasan 29% dan hasil posttest dengan rata-rata 78 dengan tingkat ketuntasan 82% sehingga mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 53% dari pretest ke posttest. Kemudian dapat diketahui bahwa hasil posttest pada siklus II lebih baik dibandingkan dengan siklus I pada siklus I presentase ketuntasan posttest adalah 71% dan pada siklus II adalah 82%. Dari data tersebut dapat diketahui terjadi peningkatan sebesar 11%. Tentunya ini merupakan hasil yang sangat baik, meskipun belum mencapai tingkat maksimal, namun hasil penelitian ini telah mencapai prosentase ketuntasan yang telah ditentukan peneliti sebelumnya yaitu 75%.

Peningkatan ini terjadi karena terlaksananya pembelajaran pada siklus II lebih baik jika dibandingkan dengan siklus I. Meningkatnya hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II disebabkan karena prosedur penggunaan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) benar-benar di evaluasi, diupayakan dan diterapkan dengan baik, dimana siswa terlibat langsung dan antusias dalam proses pembelajaran sehingga mampu memahami apa yang dipelajari.

Berdasarkan hasil pengamatan penerapan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) pada pelajaran Bahasa Indonesia, menunjukkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 SD Integral Luqman Al Hakim Tahun Pelajaran 2023/2024 dapat ditingkatkan melalui metode bermain peran (*role playing*).

Hipotesis tersebut telah teruji berdasarkan analisis data yang menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan identifikasi



peningkatan hasil belajar tersebut, dapat dikemukakan bahwa penggunaan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan beberapa hal berikut:

- a. Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) menerapkan sebuah kerja kelompok yang dilakukan oleh siswa.
- b. Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, hal ini didorong dengan langkah-langkah metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dimana siswa harus melakukan interaksi dengan siswa lain dalam permainan peranan.
- c. Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) menggunakan imajinasi dan penghayatan dalam bermain peran sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran.

Dari pemaparan diatas dapat dikemukakan bahwa Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema Bunyi pada siswa kelas 1 SD Integral Luqman Al Hakim tahun pelajaran 2023/2024.

### **Luaran yang dicapai**

Penggunaan metode bermain peran (*role playing*) sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 tema bumi dan panca indra di SD Integral Luqman Al Hakim Situbondo tahun ajaran 2023/2024 sangat memberikan perubahan yang positif dan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

### **Temuan Penelitian**

Dalam penelitian ini ditemukan beberapa hal, yakni situasi pembelajaran yang aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*, kemampuan membaca siswa menjadi lebih baik dan meningkat dikarenakan siswa sangat antusias, dari kemampuan membaca yang meningkat akan berpengaruh pada hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dengan baik.

### **Kesimpulan**

Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, dilihat dari rata-rata persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 59% dan siklus II 79% atau mengalami peningkatan sebesar 20%. Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan presentase siswa yang tuntas belajar pada siklus I sebesar 71% dan siklus II sebesar 82% atau mengalami peningkatan sebesar 11%.

### **Ucapan terima kasih**

Maka penulis menyampaikan banyak-banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada :

1. Dr. Drs. Ec. Karnadi, M.Si Selaku Rektor di Universitas Abdurahman Saleh Situbondo
2. Dodik Eko Yulianto, S.Pd, M.Pd Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan Dosen Pembimbing Anggota. Universitas Abdurahman Saleh Situbondo
3. Vidya Pratiwi, M.Pd Selaku Kaprodi PGSD dan Dosen Pembimbing Utama Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

4. Heldie Bramantha, S.Pd, M.Pd Selaku Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Abdurahman Saleh Situbondo.

#### 12 Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi. 2015. Dasar-dasar evaluasi pendidikan. Jakarta : PT. BumiAksara.

Arikunto, Suharsimi. 2001. *Penelitian Tindakan Kelas*. 2007. Jakarta: Bumi Aksara

Djumingin, Sulastriningsih. 2011. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM.

Halidjah, S. 2012. *Evaluasi Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: IKIP Bandung.

Hamalik, Oemar.2015. Proses belajar mengajar.Jakarta :PT.Bumi Aksara

● **22% Overall Similarity**

Top sources found in the following databases:

- 20% Internet database
- 11% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	<b>repository.metrouniv.ac.id</b> Internet	6%
2	<b>repository.uinjambi.ac.id</b> Internet	6%
3	<b>Farah Chalida Hanoum, Fajar Gumilang Kosasih, Ratna Tri Hari Safarini...</b> Crossref	1%
4	<b>digilib.uinsby.ac.id</b> Internet	1%
5	<b>Farah Chalida Hanoum, Fajar Gumilang Kosasih, Ratna Tri Hari Safarini...</b> Crossref	1%
6	<b>slideshare.net</b> Internet	<1%
7	<b>repository.unj.ac.id</b> Internet	<1%
8	<b>Fitria E. W. Tumewang, Donal M. Ratu, Mayske R. Liando. "Meningkat...</b> Crossref	<1%
9	<b>eprints.ums.ac.id</b> Internet	<1%

10	<b>journal.ibrahimy.ac.id</b> Internet	<1%
11	<b>ejournal.upm.ac.id</b> Internet	<1%
12	<b>repository.radenfatah.ac.id</b> Internet	<1%
13	<b>aisyahuniversity.ac.id</b> Internet	<1%
14	<b>repository.umsu.ac.id</b> Internet	<1%
15	<b>eprints.umg.ac.id</b> Internet	<1%
16	<b>repository.uinsu.ac.id</b> Internet	<1%
17	<b>repository.unars.ac.id</b> Internet	<1%