

Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Materi Cerita Fiksi Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing pada Kelas 4.2 SD Dharma Karya UT

Wulan Anggraini¹, Lutfi²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

wulananggraini553@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran Role playing merupakan sebuah Upaya yang tepat untuk dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4.2 SD Dharma Karya UT. Dengan penggunaan model Role Playing dalam proses pembelajaran, dapat memungkinkan peserta didik lebih aktif sehingga pembelajaran dapat terlaksana secara efektif dan menyenangkan. Penelitian ini dilakukan menggunakan penelitian tindakan kelas dan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengukur keaktifan peserta didik. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajara Role Playing mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam Pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi. Dengan adanya model pembelajaran Role Playing ini dapat dijadikan sebuah inovasi baru bagi guru untuk membuat pembaharuan didalam kelas sehingga suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan dengan adanya model ini titik fokus akan lebih besar mengarah kepada peserta didik.

Kata kunci: Role Playing, keaktifan, Bahasa Indonesia.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting untuk didapatkan bagi setiap warga negara disuatu negara. pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang yang diusahakan mendewasakan manusia melalui Upaya pengajaran dan pelatihan mendidik kearah yang lebih baik. Dalam pendidikan pasti berhubungan dengan pembelajaran yang mana Pembelajaran merupakan proses dua arah yang aktif dimana pendidik berperan memberikan informasi yakni ilmu pengetahuan dan peserta didik yang berperan mendapatkan informasi tersebut selengkap-lengkapny. Pada pembelajaran pastinya terdapat tujuan pembelajaran yang mana hal tersebut berfungsi untuk membantu pendidik dalam mengukur keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan mengukur seberapa besar pemahaman peserta didik dalam materi yang diajarkan pendidik. Sehingga seorang pendidik (guru) mengetahui langkah apa yang perlu dilakukan kembali untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat dalam pembelajaran yang dilakukan.

Menurut Deni Afriani Yunita dan Astuti Wijayanti, hasil yang diperoleh peserta didik lebih besar jika mereka lebih aktif. Dua indikator dapat digunakan untuk mengukur kualitas kompetensi yang dicapai selama proses pembelajaran: keaktifan peserta didik selama pembelajaran (antusiasme peserta didik) dan hasil peserta didik setelah pembelajaran selesai (Yunita & Wijayanti, 2017). Keaktifan belajar berarti suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan dengan giat belajar. Keaktifan belajar siswa dapat kita lihat dari keterlibatan peserta didik dalam

setiap proses pembelajaran, seperti pada saat mendengarkan penjelasan materi, berdiskusi, membuat laporan, tugas dan sebagainya. Dalam kegiatan belajar mengajar seorang guru pastinya mengharapkan adanya ke-efektifan dalam pembelajarannya, maka untuk dapat merealisasikan pembelajaran yang efektif perlu adanya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran, karena Salah satu unsur penunjang keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu keaktifan dan mendapatkan hasil belajar maksimal.

Bahasa Indonesia SD merupakan salah satu mata Pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas peserta didik. Bahasa merupakan alat komunikasi yang mana apabila Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi dan belajar mengasah keterampilan yang berguna bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara dikemudian harinya. Sejalan dengan apa yang telah dicantumkan pada Undang-Undang No. 2 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, dirumuskan bahwa pendidikan adalah usaha dasar dan terancam untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pendidikan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Hakim, 2016).

Sesuai dengan observasi tahap awal yang telah dilaksanakan, peneliti menemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pertama*, kurangnya keaktifan beberapa peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yakni Bahasa Indonesia. *Kedua*, dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru terlihat monoton dalam mengajar, karena sebagian besar kegiatan pembelajaran tersebut didominasi oleh pendekatan pengajaran ceramah saja. *Ketiga*, pembelajaran masih berfokus pada guru (teacher centered) sehingga dalam kasus ini peserta didik menjadi tidak mendapat kesempatan untuk mengungkapkan pemahaman mereka, hilangnya semangat belajar peserta didik sehingga mereka lebih fokus pada dunianya masing-masing.

Banyak hal yang dapat dilakukan pendidik dalam meningkatkan keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran terutama apabila melihat dari kendala yang dihadapi, salah satunya Upaya yang dapat dilakukan ialah dengan menggunakan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan interaktif. Dengan menggunakan pendekatan model pembelajaran yang beragam dan tidak berfokus pada satu model saja. Ketika seorang guru menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif maka dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik sehingga mereka menjadi lebih aktif dan banyak berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Namun dalam penggunaan model pembelajaran, seorang guru perlu memilih model yang sesuai dengan kondisi kelas dan peserta didik itu sendiri, apabila model pembelajaran yang dipilih tidak tepat dan sesuai dengan peserta didik, pembelajaran yang dilaksanakan, dan kondisi kelas maka tetap saja pembelajaran tidak akan berjalan secara optimal.

Dalam upaya mengatasi permasalahan ini, model pembelajaran yang dapat digunakan untuk melibatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi cerita fiksi, menurut berbagai kajian dan temuan, salah satu model pembelajaran yang membutuhkan partisipasi aktif peserta didik adalah model pembelajaran role playing.

Model Role Playing adalah “model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas”.

Pada dasarnya, metode pembelajaran bermain peran diharapkan dapat efektif dalam pembelajaran karena memberikan peserta didik kesempatan untuk bermain peran sebebasmungkin. Yang terpenting, metode ini harus konsisten dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari (Juhji, 2018). Dalam role playing, kelas diorganisasikan secara berkelompok, masing-masing kelompok menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Peserta didik diberi kebebasan berimprovisasi, tetapi masih dalam batas-batas skenario dari guru. Penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang. Hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Menurut peneliti penggunaan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan keaktifan peserta didik merupakan hal yang tepat didasari oleh beberapa kelebihan dan kekurangan yang terdapat didalamnya, yaitu:

Kelebihan model role playing

1. Dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik
2. Dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik,
3. Melatih emosional peserta didik
4. Mengasah pemikiran kritis dan kreatif peserta didik
5. Dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran
6. Mendapatkan pengalaman berharga

Kekurangan model role playing

1. Persiapan yang memakan waktu cukup lama
2. Kesulitan bagi peserta didik mendalami peran
3. Lokasi yang digunakan cukup luas
4. Menimbulkan kebisingan sehingga cukup mengganggu sekitar.

Tujuan dari adanya penelitian ini untuk menganalisis apakah penggunaan model pembelajaran role playing ini tepat untuk permasalahan yang dihadapi pada kelas 4.2 kemudian apakah mampu menciptakan lingkungan yang menyenangkan, dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dari beberapa penjelasan diatas mengenai model pembelajaran role playing inilah yang menurut peneliti sesuai dan efektif diimplementasikan dalam materi cerita fiksi pada Pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas 4.2 pada SD Dharma Karya UT. Dari tinjauan yang telah diteliti oleh peneliti, faktanya terdapat beberapa penelitian yang sesuai dan berkaitan dengan penelitian yang peneliti teliti mengenai model pembelajaran role playing. Berikut beberapa penelitian relevan yang berkaitan dengan penelitian ini.

Dari penelitian yang relevan didapatkan pada sebuah laporan Skripsi oleh Aswatin Kasanah Al-Afiah, pada tahun 2023 dengan judul *“Penerapan Role Playing Pada Materi Cerita Fiksi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dalam Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V MIN 1 Ponorogo”*. Dalam penelitian ini peneliti berpedoman menurut teori Kemmis dan Mc taggart, penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Yang Dimana dari apa yang disampaikan peneliti dalam laporan skripsinya, mengatakan bahwasanya

dengan adanya Penerapan model pembelajaran role playing dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Salahudin Al-Ayubi MIN 1 Ponorogo. Sebagaimana dibuktikan dengan persentase yang terus-menerus meningkat di setiap siklusnya. Dapat dibuktikan dengan hasil lembar observasi dengan persentase keaktifan belajar pada siklus I sebesar 71,66%, persentase keaktifan belajar pada siklus II sebesar 79,57%, dan persentase keaktifan belajar pada siklus III sebesar 90,83%, dan terjadi peningkatan sebesar 19,17%.

Pada penelitian ini, peneliti mengangkat judul penelitian “Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Materi Cerita Fiksi Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing Pada Kelas 4.2 SD Dharma Karya UT”. Adapun alasan peneliti mengangkat permasalahan ini dikarenakan menyesuaikan dengan kendala yang dihadapi di dalam kelas dan mengupayakan pembaharuan pembelajaran yang pada observasi awal cukup monoton dimana guru yang menjadi titik fokus bagi peserta didik, kemudian dengan adanya pembaharuan menjadi lebih menyenangkan, aktif, kreatif, inovatif, dan berfokus pada peserta didik dalam menambah pengalaman belajar.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), yang mana penelitian ini adalah sebuah penelitian yang dilakukan di dalam kelas. Dalam PTK, sebagai peneliti yang melaksanakan tindakan atau penyempurnaan berbasis kelas dengan maksud untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Tindakan tersebut diulangi sampai mencapai keberhasilan yang diharapkan, kegiatan dalam setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Pada penelitian ini, peneliti menjadikan seluruh peserta didik kelas 4.2 sebagai fokus penelitian. Adapun Teknik pengumpulan data yang diperoleh peneliti berasal dari lembar observasi keaktifan peserta didik, wawancara tidak terstruktur yang dimana peneliti bertemu secara langsung oleh yang bersangkutan yaitu guru wali kelas 4.2. kemudian Teknik lainnya ialah dengan dokumentasi berupa gambar kegiatan pembelajaran, sumber belajar yang digunakan peserta didik dan bahan pendukung lainnya.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan sebuah teknik analisis deskriptif kuantitatif yakni dengan mendeskripsikan hasil dari data-data yang sudah diperoleh. Data yang diperoleh dan dianalisis pada penelitian ini adalah data kuantitatif yang berupa angka-angka atau penilaian yang berdasarkan dari hasil lembar observasi yang dilakukan oleh peneliti mengenai kelaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenai cerita fiksi kelas 4.2. Adapun indikator penilaiannya yaitu keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, keaktifan bertanya kepada guru atau peserta didik lain, keaktifan menjawab pertanyaan dari guru atau peserta didik, keaktifan peserta didik dalam berdiskusi secara kelompok, keaktifan peserta didik dalam melakukan aspek role playing (ekspresi, penghayatan, gerak, intonasi). Dengan adanya indikator pencapaian ini akan peneliti lakukan sampai mencapai target belajar yang diharapkan. Adapun indikator keberhasilan peserta didik apabila telah mencapai 85% dalam keaktifan pembelajaran.

Dalam menerapkan model pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi cerita fiksi kelas 4.2 SD Dharma Karya UT sebanyak 26 peserta didik. Perencanaan tindakan kelas dilakukan dengan merancang dan menerapkan model pembelajaran Role Playing dalam beberapa siklus. Setiap siklus diakhiri dengan observasi dan refleksi untuk mengevaluasi hasil untuk perbaikan di masa mendatang. Peneliti dapat mengevaluasi keefektifan model pembelajaran Role Playing dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada Pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi cerita fiksi kelas 4.2 SD Dharma Karya UT melalui PTK.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Untuk dapat mengetahui keefektifan penggunaan model pembelajaran role playing peneliti memulai dengan pra-siklus yang mana kegiatan ini terdiri dari pengamatan kegiatan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran berlangsung, bagaimana kondisi kelas pada kegiatan belajar mengajar, dan bagaimana keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Dan dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti menemukan sekitar 10 dari 26 peserta didik pasif dalam kegiatan pembelajaran yang dimana hal tersebut juga berdampak pada turunnya hasil belajar peserta didik. Dengan begitu adanya pra-siklus ini selain untuk pengamatan juga digunakan peneliti untuk merancang bahan ajar dan instrumen penilaian.

3.1 Hasil Penelitian Siklus I

Pada penelitian siklus I, peneliti merencanakan (Planning) pelaksanaan penggunaan model role playing, namun sebelum penerapannya, peneliti melakukan sebuah wawancara untuk mengukur pemahaman peserta didik mengenai model pembelajaran role playing dan kaitannya pada pembelajaran cerita fiksi. Adapun hasil dari wawancara yang telah dilaksanakan menyatakan bahwa hanya Sebagian kecil peserta didik yang mengetahui apa itu model pembelajaran role playing dan kaitannya dengan materi yang akan disampaikan. Dengan begitu peneliti perlu menyampaikan materi serta pemahaman akan model pembelajaran role playing kepada peserta didik secara terperinci. Setelah penyampaian materi dan edukasi mengenai model pembelajaran role playing, peneliti beralih pada tahap kedua yakni pelaksanaan Tindakan (Action) pada tahap ini peneliti mulai mencoba menggunakan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Ketika pengimplementasian model tersebut dilaksanakan peneliti melakukan tahap ketiga yakni observasi (Observing) yang mana kegiatan ini merupakan pengamatan yang dilakukan peneliti untuk mengetahui Tingkat keaktifan peserta didik sesuai dengan instrument penilaian observasi yang telah disusun sebelumnya. Tahap akhir yaitu refleksi (Reflecting) hal ini sama dengan evaluasi yaitu kegiatan yang dilakukan peneliti untuk mengukur Tingkat keberhasilan dalam penggunaan model pembelajaran role playing ini pada Pelajaran Bahasa Indonesia. Pada kegiatan refleksi ini peneliti merefleksikan pembelajaran apa yang kurang dan sudah baik untuk perbaikan dan peningkatan di siklus selanjutnya.

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

Tabel 1.

Hasil Penelitian Siklus I

	Aspek Penilaian	Persentase
1	Keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.	82,35%
2	Keaktifan bertanya kepada guru atau peserta didik lain.	56,42%
3	Keaktifan menjawab pertanyaan dari guru atau peserta didik.	68,23%
4	Keaktifan peserta didik dalam berdiskusi secara kelompok.	58,82%
5	Keaktifan peserta didik dalam melakukan aspek role playing (ekspresi, penghayatan, gerak, intonasi).	81,17%
	Rata-rata Keaktifan Belajar:	69,40%

Dari penjelasan data tabel di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor dari keaktifan peserta didik dalam belajar sekitar 69,40%. Dari rata-rata tersebut masih jauh dari pencapaian yang diharapkan yakni dengan skor indikator sebanyak 85% dari keseluruhan peserta didik. Oleh sebab itu maka masih diperlukan adanya perbaikan pada tahap II.

3.2 Hasil Penelitian Siklus II

Pada penelitian siklus II, pada dasarnya merupakan sebuah kegiatan yang sama dengan siklus sebelumnya, namun yang membedakan dari siklus II dan seterusnya merupakan perbaikan dari siklus sebelumnya. Pada siklus II ini peneliti perlu memberikan motivasi belajar, memberikan stimulus dan umpan balik agar tercipta suasana belajar yang aktif dengan kegiatan tanya jawab. Perencanaan (Planning) pada perencanaan ini peneliti perlu mempersiapkan segala hal yang diperlukan untuk pembelajaran. Apabila dirasa segala hal yang diperlukan telah disiapkan maka dapat beralih ke tahap pelaksanaan (Action) peneliti memberikan penjelasan lebih mendalam dan pembagian kelompok kecil untuk pembelajaran role playing yang akan dilaksanakan dengan tema berbeda dari sebelumnya. Tahap ketiga yakni observasi (Observing) yang mana kegiatan ini merupakan pengamatan yang dilakukan peneliti untuk mengetahui Tingkat keaktifan peserta didik sesuai dengan instrument penilaian observasi yang telah disusun sebelumnya. Tahap akhir yaitu refleksi (Reflecting) hal ini sama dengan evaluasi yaitu kegiatan yang dilakukan peneliti untuk mengukur Tingkat keberhasilan dalam penggunaan model pembelajaran role playing ini pada Pelajaran Bahasa Indonesia. Pada kegiatan refleksi ini peneliti merefleksikan pembelajaran apa yang kurang dan sudah baik untuk perbaikan dan peningkatan di siklus selanjutnya.

Hasil penelitian siklus II.

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

Tabel 2.

Hasil Penelitian Siklus II

No.	Aspek Penilaian	Persentase
1	Keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.	96,47%
2	Keaktifan bertanya kepada guru atau peserta didik lain.	72,94%
3	Keaktifan menjawab pertanyaan dari guru atau peserta didik.	78,82%
4	Keaktifan peserta didik dalam berdiskusi secara kelompok.	91,76%
5	Keaktifan peserta didik dalam melakukan aspek role playing (ekspresi, penghayatan, gerak, intonasi).	98,82%
Rata-rata Keaktifan Belajar:		87,76%

Dilihat dari tabel di atas, hasil penelitian pada siklus kedua ini didapati hasil sebanyak 87,76%. Jika dibandingkan dengan hasil dari siklus pertama, terjadi peningkatan keaktifan belajar peserta didik dari indikator sebelumnya dengan rata-rata 69,40%.

Dari kegiatan siklus yang dilakukan sebanyak II siklus, ternyata memiliki peningkatan yang di awal siklus I pada setiap butir observasi terdapat Keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran 82,35%. Keaktifan bertanya kepada guru atau peserta didik lain 56,42%. Keaktifan menjawab pertanyaan dari guru atau peserta didik 68,23%. Keaktifan peserta didik dalam berdiskusi secara kelompok 58,82%. Keaktifan peserta didik dalam melakukan aspek role playing (ekspresi, penghayatan, gerak, intonasi) 81,17%. Dari keseluruhan pembelajaran pada siklus I memiliki rata-rata keaktifan peserta didik sesuai dengan butir observasi sebanyak 69,40%. Melihat dari hasil rata-rata keaktifan peserta didik pada siklus I masih dibawah indikator pencapaian yang diharapkan, maka peneliti mencoba lagi pada siklus II dengan menambahkan kegiatan yang kurang pada refleksi yang dilakukan pada siklus I.

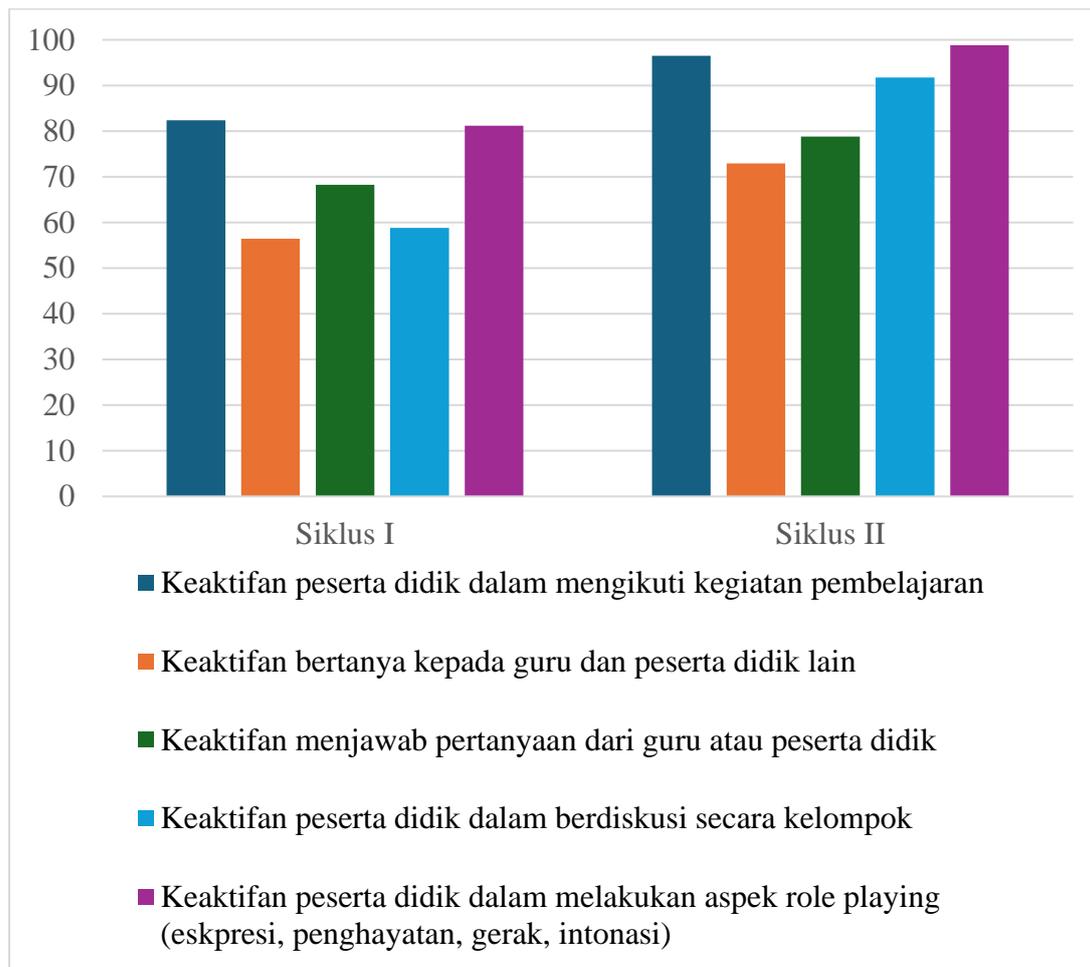
Pada siklus II peserta didik pada kelas 4.2 mengalami peningkatan yang cukup spesifik dikarenakan pada tahap siklus I rata-rata keaktifan peserta didik hanya mencapai 69,40% dibawah standar indikator pencapaian. Namun, pada siklus II mengalami peningkatan hingga 18,36% dengan rincian berikut. Keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran 96,47%. Keaktifan bertanya kepada guru atau peserta didik lain 72,94%. Keaktifan menjawab pertanyaan dari guru atau peserta didik 78,82%. Keaktifan peserta didik dalam berdiskusi secara kelompok 91,76%. Keaktifan peserta didik dalam melakukan aspek

role playing (ekspresi, penghayatan, gerak, intonasi) 98,82%. Dari keseluruhan pembelajaran pada siklus II memiliki rata-rata keaktifan peserta didik sesuai dengan butir observasi sebanyak 87,76%.

Hasil dari kegiatan siklus I dan siklus II apabila dituangkan berupa grafik hasilnya akan seperti gambar dibawah ini.

Gambar 1.

Grafik Siklus I dan II



4. Simpulan dan Saran

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting untuk didapatkan bagi setiap warga negara disuatu negara. Dalam pendidikan pasti akan berkaitan dengan sebuah pembelajaran, yang mana kegiatan tersebut merupakan sebuah komunikasi antar dua arah yang aktif antara guru sebagai pemberi informasi dengan peserta didik sebagai penerima informasi.

Sebagai tenaga pendidik (guru) perlu memiliki inovasi dan kreativitas yang beragam dalam pembelajaran yang akan diajarkan, hal tersebut bertujuan agar suasana di dalam kelas tidak monoton disebabkan hanya gurulah yang menjadi pusat pembelajaran (centered learning) yang

mana peserta didik tidak berperan aktif dalam pembelajaran yang mengakibatkan penurunan hasil belajar peserta didik.

Salah satu Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran termasuk dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia ialah dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Pada pemilihan model pembelajaran guru bukan hanya langsung menerapkan model pembelajaran sesuai keinginannya saja, akan tetapi juga harus memperhatikan situasi kondisi kelas, kebutuhan peserta didik, dan tingkat relevansi model dengan materi yang diajarkan.

Dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran banyak model pembelajaran yang sesuai, salah satunya ialah model pembelajaran Role Playing. Dalam model ini berpusat pada peserta didik dan guru sebagai fasilitator. Yang pada penerapannya peserta didik diajak untuk berpartisipasi dan aktif dalam kegiatan yang dilaksanakan. Selain model pembelajaran yang bebas dimana peserta didik dapat mengekspresikan dirinya secara bebas, peserta didik juga dapat merasakan pembelajaran yang menyenangkan karena tidak monoton pada metode ceramah guru didalam kelas saja.

Karena hal tersebutlah yang peneliti dapatkan dari penerapan model pembelajaran Role Playing pada kelas 4.2 pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi pada SD DHARMA KARYA UT.

Adapun saran yang peneliti sampaikan ialah dengan adanya penelitian yang mengangkat permasalahan mengenai pembelajaran menggunakan model role playing dalam meningkatkan keaktifan peserta didik diharapkan dapat menjadi sebuah inovasi dalam pembelajaran serta menjadi pusat perhatian tenaga pendidik dalam memperhatikan keaktifan peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya.

5. Ucapan Terima Kasih

Dalam penyusunan penelitian ini tentunya tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang memberikan dukungan, waktu, tenaga, motivasi, dan ilmu pengetahuan kepada peneliti. Dengan ketulusan hati, peneliti mengucapkan terima kasih kepada orang tua, dan Dosen Pembimbing Lapangan atas dukungan dan motivasinya. Kemudian peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak sekolah yang terdiri atas kepala sekolah, wakil kepala sekolah, wali kelas 4.2, dan seluruh peserta didik SD Dharma Karya UT. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Daftar Pustaka

- Al-afiah, A. K. (2023). Penerapan Role Playing Pada Materi Cerita Fiksi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dalam Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V Min 1 Ponorogo.
- Hakim, L. (2016). Pemerataan Akses Pendidikan Bagi Rakyat Sesuai Dengan Amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Jurnal EduTech*, 2(1).
- Juhji. (2018). Model Pembelajaran IPA Untuk Calon Guru SD/MI. *Media Madani*.

Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). *Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keaktifan Siswa*. 3(2).