

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAY* DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI KELAS VA SD NEGERI 021 SUNGAI
KUNJANG TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI



Oleh:

UTARI RAHAYU

2186206019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM
SAMARINDA**

2025

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAY* DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI KELAS VA SD NEGERI 021 SUNGAI
KUNJANG TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI



*Ditulis untuk memenuhi persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda*

Oleh:

UTARI RAHAYU

2186206019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM
SAMARINDA**

2025

**LEMBAR PERSETUJUAN
UJIAN SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS VA SD NEGERI 021 SUNGAI
KUNJANG TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

**Utami Rahayu
NPM. 2186206019**

Telah disetujui untuk di pertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda

Hari/Tanggal: 3 Juli 2025

Pembimbing I

Pembimbing II



Andi Alif Tunru, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 1122079501



Hani Subakti, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 1119018902

**Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



Ratna Khairunnisa, S.Pd, M.Pd.
NIK. 2016.089.215

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang beranda tangan di bawah ini:

Nama : Utari Rahayu
NPM : 2186206019
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VA SD Negeri 021 Sungai Kunjang Tahun Pembelajaran 2024/2025

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat-pendapat orang yang ditulis atau di terbitkan oleh orang-orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan yang telah saya beri tanda kutip dan daftar pustaka yang saya cantumkan dengan benar menggunakan mendeley.

Samarinda, 3 Juli 2025

Yang Menyatakan



Utari Rahayu

HALAMAN PENGESAHAN

IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS VA SD NEGERI 021 SUNGAI KUNJAMG TAHUNPEMBELAJARAN 2024/2025



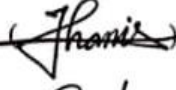

SKRIPSI

Utari Rahayu

NPM 2186206019

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama
Mahakam Samarinda.
Hari/Tanggal: 30 Juli 2025

TIM PENGUJI

| Nama/Jabatan | : Nama | Tanda Tangan | Tanggal |
|---------------|---|--|-------------------|
| Katua | : <u>Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd.</u> NIDN. 1119098902 | () | (20 Agustus 2025) |
| Pembimbing I | : <u>Andi Alif Tunru, S.Pd., M.Pd.</u> NIDN. 1122079501 | () | (20 Agustus 2025) |
| Pembimbing II | : <u>Hani Subakti, S.Pd., M.Pd.</u> NIDN. 1119018902 | () | (20 Agustus 2025) |
| Penguji | : <u>Rizqi Syafrina, M.Psi., Psikolog</u> NIDN. 1101118501 | () | (20 Agustus 2025) |

Samarinda, 20 Agustus 2025
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
Dekan FKIP


Dr. Nur Agus Salim, S.Pd., M.Pd.
NIK. 2022.084.29

MOTTO

“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji
bahwa sesungguhnya
Bersama kesulitan pasti ada kemudahan”

(Qs. Al-Insyirah:5-6)

“Layaknya perahu tanpa nahkoda yang mencapai pantai, begitu pula kehidupan menuntun kita ke tempat yang kita tuju. Itulah masa depan. Dan ia tiba secara alami, tanpa tindakan apapun. Ketika kita mencapai masa depan yang jauh, ada sesuatu yang kita semua lakukan: menulis ulang narasi masa lalu agar sesuai dengan akhir cerita.”

“Orang tua dirumah menanti kepulanganmu dengan hasil yang membanggakan,
jangan kecewakan mereka.
Simpan keluhmu, sebab letihmu tak sebanding dengan perjuangan mereka
menghidupimu.”

“Only you can change your life. Nobody else can do it for you”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrahim

Dengan segenap rasa syukur dan kerendahan hati, skripsi ini penulis persembahkan sebagai bukti bahwa setiap proses memiliki makna, dan setiap perjuangan memiliki akhir. Dan Kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Penyayang dan Maha Mengetahui. Tiada daya dan upaya tanpa pertolongan dari-Mu. Jika bukan karena izin dan rahmat-Mu, maka penulis tidak mungkin akan sampai pada tahap ini.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Cinta pertama dan panutanku Bapak Muslimin Johan. Beliau memang tidak sempat merasakan bangku perkuliahan namun beliau bekerja keras, memberi motivasi, memberi dukungan sehingga penulis mampu menyelesaikan program studi sampai selesai.
2. Skripsi ini penulis persembahkan kepada Pintu surgaku, Ibunda Fina Mustika. Beliau sangat berperan penting dalam proses menyelesaikan program studi, beliau juga tidak sempat merasakan bangku perkuliahan namun beliau tidak henti memberikan semangat, serta doa yang selalu mengiringi setiap langkah Ayu, penulis yakin 100% bahwa doa ibundaku telah banyak menyelamatkanaku dalam menjalani hidup yang keras. Terimakasih Bunda.
3. Skripsi ini penulis persembahkan untuk dosen pembimbing I&II penulis yang dengan kesabaran, ketulusan hati dan penuh dedikasi membimbing dan mengarahkan setiap langkah penulis dalam menyusun skripsi ini. Terimakasih atas ilmu, masukan, dan waktu yang telah diberikan. Semoga semua bimbingan ini menjadi alam jariah yang terus mengalir pahalanya.
4. Skripsi ini penulis persembahkan untuk teman-teman seperjuangan, terimakasih atas kebersamaan, diskusi yang panjang, tawa yang menguatkan, serta saling menyemangati di tengah lelah. Perjalanan ini tak akan menyenangkan dan bermakna ini tanpa kalian. Mari terus berjalan bersama meraih mimpi yang kita yakini.

5. Serta keluarga tercinta untuk setiap doa yang terucapkan dalam diam, untuk setiap motivasi yang datang bahkan tanpa diminta, dan untuk perhatian yang tulus, penulis ucapkan terimakasih yang tak terhingga. Dukungan kalian semua menjadi penyemangat tersendiri dalam proses panjang ini.
6. Serta Almamater penulis Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, tempat yang telah memberi saya kesempatan untuk belajar, tumbuh, dan berkembang. Semoga apa yang saya dapatkan disini bisa menjadi bekal untuk memberikan manfaat bagi orang lain dan mengabdikan kepada bangsa.
7. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada diri sendiri, Utari Rahayu, terimakasih karena telah bertahan sejauh ini. Terimakasih karena tidak menyerah ketika jalan di depan terasa gelap, ketika keraguan datang silih berganti, dan ketika langkah terasa berat untuk diteruskan. Terimakasih karena tetap memilih untuk melanjutkan, walau seringkali tidak tahu pasti kemana arah ini akan membawa. Terimakasih karena telah menjadi teman paling setia diri sendiri, hadir dalam sunyi, dalam lelah, dalam diam yang penuh tanya. Terimakasih karena sudah mempercayai proses, meski hasil belum sesuai harapan, meski harus menghadapi kegagalan, kebingungan, bahkan perasaan ingin menyerah. Terimakasih karena tetap jujur pada rasa takut, namun tidak membiarkan rasa takut itu membatasi langkah, karena keberanian bukanlah ketiadaan rasa takut, melainkan keinginan untuk tetap bergerak meski takut masih melekat erat, dan paling penting, terimakasih karena sudah berani memilih, memilih untuk mencoba, memilih untuk belajar, dan memilih untuk menyelesaikan apa yang telah kamu mulai.

RIWAYAT HIDUP



Utari Rahayu lahir di Desa Delang Krohong, Kec. Long Pahangai, Kab. Mahakam Ulu pada tanggal 19 Januari 2003 dan merupakan anak pertama dari pasangan Bapak Muslimin Johan dan Ibu Fina Mustika. Memulai pendidikan tingkat dasar di SDN 007 Long Pakaq Baru dan lulus pada tahun 2016. Pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 2 Long Pahangai dan lulus pada 2018. Lalu pada tahun 2018 melanjutkan pendidikan di Madrasah Aliyah Nahdlatul Wathan dan lulus pada tahun 2021. Pada tahun 2021 bulan Agustus saya melanjutkan pendidikan perguruan tinggi swasta di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. Pada tahun 2024 bulan Agustus penulis mengikuti program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Loa Raya, Tenggarong Seberang, Kutai Kartanegara, Kalimantan Timur, Indonesia. Lalu bulan September sampai bulan November 2024 penulis mengikuti program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 021 Sungai Kunjang.

Samarinda, 18 Juni 2025
Mahasiswa

Utari Rahayu

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya yang telah menyertai langkah penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi Metode *Role Play* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Tinggi SD Negeri 021 Sungai Kunjang”.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Akan tetapi, berkat pertolongan dan petunjuk dari Allah SWT dan bantuan dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Husaini Usman, M.Pd., M.T, selaku Rektor Universitas Widya gama Mahakam Samarinda yang telah memimpin dan menginspirasi seluruh civitas akademik untuk terus berprestasi dan memberi dukungan terhadap kegiatan akademik.
2. Bapak Dr. Suyanto, S.E., M.Si, selaku Wakil Rektor Bidang KAPSIKHUMAS Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
3. Bapak Dr. Akhmad Sopian, S.P., M.P, selaku Wakil Rektor Bidang USMDK Universitas Widya Gama Mahakam.
4. Bapak Dr. Arbain, S.Pd., M.Pd, selaku Wakil Rektor Bidang Akademik Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
5. Bapak Dr. Nur Agus Salim, S.Pd., M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan universitas atas Fasilitas dan kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini
6. Ibu Hj. Mahkamah Brantasari, S.E., M.Pd, selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarida yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menempuh studi di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda dengan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selalu memberikan dukungan berbagai kegiatan akademi mahasiswa selama masa perkuliahan.

7. Bapak dan Ibu terhormat selaku Staf Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
8. Ibu Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda terima kasih atas dukungan dan kebijaksanaan yang diberikan selama penulis menempuh studi pendidikan guru sekolah dasar
9. Bapak Samsul Adianto, S.Pd., M.Pd, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah membantu penulis dalam administrasi akademik dan memberikan dorongan selama proses pengerjaan skripsi ini.
10. Andi Alif Tunru, S.Pd., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing 1 yang memberi semangat dan dengan penuh kesabaran memberi bimbingan, masukan dan arahan selama proses penyusunan skripsi ini.
11. Hani Subakti, S.Pd., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing 2 yang memberi semangat dan dengan penuh kesabaran memberi bimbingan, masukan dan arahan selama proses penyusunan skripsi ini.
12. Rizqi Syafrina, M.Psi., Psikolog, selaku Dosen Penguji yang telah memberikan penilaian, masukan serta kritik membangun yang tidak hanya memperkaya isi skripsi ini tetapi juga memperluas wawasan penulis dalam memahami bidang kajian yang diteliti.
13. Ibu Jurita, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SD Negeri 021 Sungai Kunjang atas segala dukungan, izin, serta fasilitas yang diberikan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian. Kepala Sekolah telah memberikan ruang, waktu, serta kesempatan dengan penuh kepercayaan kepada penulis untuk melaksanakan setiap tahapan penelitian secara maksimal.
14. Ibu Ety Irawati, S.Pd, selaku Wali Kelas VA SD Negeri 021 Sungai Kunjang yang telah dengan tulus membimbing, mengarahkan, dan mendukung penulis selama proses penelitian berlangsung. Kehadiran Wali Kelas VA sebagai jembatan komunikasi antara penulis dan siswa sangat membantu dalam memperlancar proses pengumpulan data dan pelaksanaan interaksi pembelajaran.

15. Seluruh Siswa Kelas VA SD Negeri 021 Sungai Kunjang yang dengan penuh antusiasme, kejujuran dan semangat telah mengikuti seluruh kegiatan penelitian yang di lakukan. Kehadiran mereka, respon yang diberikan, serta keterlibatan aktif mereka menjadi faktor utama dalam kelancaran dan keberhasilan penelitian ini. Semangat dan kepolosan mereka menjadi sumber inspirasi tersendiri bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
16. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah memberikan ilmu Pengetahuan Pendidikan Guru Sekolah Dasar kepada penulis selama proses perkuliahan.
17. Ayahanda Muslimin Johan dan Ibunda Fina Mustika tercinta yang selalu menjadi pelabuhan terbaik dalam hidup penulis dan dukungan tanpa syarat, doa yang tidak pernah putus, serta kasih sayang yang tulus merupakan penyemangat utama dalam perjalanan penulis hingga saat ini.
18. Serta seluruh pihak, baik keluarga maupun teman-teman lain atas peran dan bantuannya baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang di berikan kepada penulis oleh seluruh pihak dengan kebaikan yang lebih besar disertai dengan curahan rahmat dan kasih sayang-Nya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna.

Samarinda, 18 Juni 2025

Peneliti,

Utari Rahayu

ABSTRAK

Utari Rahayu, 2025. *Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VA SD Negeri 021 Sungai Kunjang Tahun Pembelajaran 2024/2025.* Skripsi ini di bimbing oleh Andi Alif Tunru, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Hani Subakti, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing II. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VA SD Negeri 021 Sungai Kunjang. Metode ini diterapkan untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam menyampaikan ide secara lisan maupun tulisan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta meningkatkan keterampilan berbicara dan percaya diri. Meskipun terdapat tantangan seperti kurangnya kesiapan siswa dan kondisi kelas yang tidak kondusif, guru mampu mengatasinya melalui pengelolaan kelas yang baik dan dukungan emosional kepada siswa. Dengan demikian, metode *role playing* efektif diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keaktifan dan kualitas interaksi belajar siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, Keaktifan Siswa, Pembelajaran Aktif, *Role Playing*.

ABSTRACT

Utari Rahayu, 2025. *Implementation of the Role Playing Method in Indonesian Language Learning in Class VA at SD Negeri 021 Sungai Kunjang for the 2024/2025 Academic Year. This thesis was supervised by Andi Alif Tunru, S.Pd., M.Pd as Supervisor I and Hani Subakti S.Pd., M.Pd as Supervisor II. Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Widya Gama Mahakam University, Samarinda.*

This research aims to describe the implementation of the role playing method in Indonesian language learning in Class VA at SD Negeri 021 Sungai Kunjang. The method was applied to enhance student engagement and comprehension in expressing ideas both orally and in writing. This research employed a descriptive qualitative approach with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. The findings reveal that the role playing method successfully created an enjoyable learning atmosphere, encouraged active student participation, and improved speaking skills and self-confidence. Despite challenges such as student's lack of preparedness and classroom strategies and emotional support. Therefore, the role playing method is considered effective in Indonesian language learning to improve student activeness and the quality of classroom interaction at the elementary school level.

Keywords : *Active learning, Indonesian language, Role Playing, Student engagement.*

DAFTAR ISI

| | |
|---|------------------------------|
| HALAMAN COVER | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN | Error! Bookmark not defined. |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI | Error! Bookmark not defined. |
| HALAMAN PENGESAHAN | Error! Bookmark not defined. |
| MOTTO | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| RIWAYAT HIDUP | viii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| ABSTRAK | xii |
| ABSTRACT | xiii |
| DAFTAR ISI | xiv |
| DAFTAR TABEL | xvi |
| DAFTAR GAMBAR | xvii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 6 |
| C. Fokus dan Rumusan Masalah | 7 |
| D. Tujuan Penelitian | 8 |
| E. Manfaat Penelitian | 8 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 10 |
| A. Deskripsi Konseptual | 10 |
| 1. <i>Role Playing</i> | 10 |
| a. Pengertian <i>Role Playing</i> | 10 |
| b. Langkah-Langkah Metode <i>Role Playing</i> | 11 |
| c. Kelebihan Metode <i>Role Playing</i> | 11 |
| d. Kelemahan Metode <i>Role Playing</i> | 12 |
| e. Saran-Saran dalam Pelaksanaan Metode <i>Role Playing</i> | 12 |

| | | |
|----------------|---|-----------|
| f. | Hal yang perlu diperhatikan ketika akan melaksanakan metode <i>Role Playing</i> | 13 |
| 2. | Bahasa Indonesia..... | 13 |
| a. | Hakikat Bahasa Indonesia..... | 13 |
| b. | Tujuan Pelajaran Bahasa Indonesia..... | 15 |
| c. | Nilai Penting Bahasa Indonesia Bagi siswa SD/MI | 16 |
| B. | Kajian Penelitian yang Relevan..... | 16 |
| C. | Alur Pikir | 20 |
| D. | Pertanyaan Penelitian | 23 |
| BAB III | METODE PENELITIAN | 25 |
| A. | Jenis Penelitian | 25 |
| B. | Lokasi dan Waktu Penelitian..... | 26 |
| 1. | Lokasi Penelitian..... | 26 |
| 2. | Waktu Penelitian..... | 26 |
| C. | Sumber Data | 26 |
| D. | Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data | 27 |
| 1. | Teknik Pengumpulan Data | 27 |
| 2. | Instrumen Pengumpulan Data..... | 29 |
| E. | Keabsahan Data | 33 |
| F. | Analisis Data | 35 |
| BAB IV | HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 37 |
| A. | Gambar Umum Tempat Penelitian | 37 |
| B. | Hasil Penelitian..... | 38 |
| C. | Pembahasan Hasil Penelitian..... | 51 |
| D. | Keterbatasan Penelitian | 57 |
| BAB V | KESIMPULAN DAN SARAN..... | 59 |
| A. | Kesimpulan..... | 59 |
| B. | Saran..... | 59 |
| | DAFTAR PUSTAKA | 61 |
| | LAMPIRAN | 64 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 1. Kisi-Kisi Wawancara | 23 |
| Tabel 2. Pertanyaan untuk Guru dan Siswa | 23 |
| Tabel 3. Instrumen Pengumpulan Data..... | 30 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|-----------------------------------|----|
| Gambar 1. Triangulasi Teknik..... | 34 |
| Gambar 2. Analisis Data | 35 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| Lampiran 1. Kisi-Kisi dan Pedoman Wawancara | 65 |
| Lampiran 2. Pertanyaan untuk Guru..... | 66 |
| Lampiran 3. Pertanyaan untuk Siswa..... | 67 |
| Lampiran 4. Lembar Observasi | 68 |
| Lampiran 5. Lampiran Dokumentasi | 69 |
| Lampiran 6. Transkrip Wawancara Guru Kelas VI | 70 |
| Lampiran 7. Transkrip Wawancara Siswa Kelas VA | 73 |
| Lampiran 8. Surat Penelitian | 85 |
| Lampiran 9. Surat Penerimaan Penelitian | 86 |
| Lampiran 10. Surat Selesai Penelitian | 87 |
| Lampiran 11. Data Siswa | 88 |
| Lampiran 12. Visi dan Misi Sekolah | 89 |
| Lampiran 13. Dokumentasi Observasi Siswa..... | 90 |
| Lampiran 14. Dokumentasi Wawancara Bersama Wali Kelas VA | 91 |
| Lampiran 15. Dokumentasi Wawancara Bersama Siswa Kelas VA | 92 |
| Lampiran 16. Modul Ajar..... | 94 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masalah pendidikan merupakan masalah yang sangat penting, karena pendidikan itu akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan hidup manusia. Sekolah sebagai tempat proses belajar mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu pendidikan di sekolah memegang peran penting dalam rangka mewujudkan tercapainya pendidikan nasional secara optimal seperti yang diharapkan. Bahasa Indonesia sebagai salah satu bidang studi yang memiliki tujuan membekali bagi siswa untuk mengembangkannya bahasa di samping aspek penalaran dan hafalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima siswa sebatas produk bahasa dan sastra.

Manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain. Sebagai makhluk sosial manusia tidak terpisah dari sistem pendidikan, karena pendidikan sendiri merupakan salah satu hal yang sangat terpenting dalam kehidupan seseorang. Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan untuk membantu siswa dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga dapat merubah tingkah laku individu kearah yang lebih positif. Dengan adanya pendidikan, manusia dapat mengembangkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan keaktifan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan maupun teknologi. Pendidikan tidak akan pernah lepas dari peran orang tua dan guru dalam setiap proses pembelajaran. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai pembelajaran efektif apabila terjadi perubahan pada diri orang tersebut yang awalnya tidak mengetahui apa-apa menjadi tahu.

Pendidikan merupakan salah satu tempat untuk mendapatkan potensi diri dalam mengembangkan dan mengasah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik. Pendidikan adalah suatu proses interaksi sosial yang memiliki tujuan terpenting. Interaksi yang dimaksud disini yaitu adanya

keterkaitan antara guru dan siswa dengan tujuan untuk meningkatkan perkembangan pengetahuan, keterampilan dan keaktifan siswa.

Pendidikan pada dasarnya adalah upaya mencerdaskan bangsa agar dapat menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menanamkan nilai-nilai kepribadian dan watak kebudayaan masyarakat Indonesia dalam berbangsa dan bernegara. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pada Bab 1 ayat 1, yaitu mengatakan bahwa pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar peserta didik menjadi aktif dalam mengembangkan potensi dirinya baik di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat” (Keputusan Presiden RI, 2003). Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam mengembangkan potensi yang ada di dalam diri seseorang baik itu spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperluaskan adanya pendidikan yang profesional terutama tenaga pendidik.

Menurut Annisa et al. (2022), pendidikan merupakan suatu efektivitas yang dilakukan oleh lembaga kepada peserta didik dengan harapan memiliki kompetensi yang lebih baik dan jiwa kesadaran yang penuh dalam suatu ikatan dan permasalahan sosialnya. Salah satu masalah yang dihadapi di dunia pendidikan khususnya di Indonesia yaitu lemahnya proses pembelajaran. Kebanyakan proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas yaitu dilaksanakan sesuai dengan kemampuan, pemahaman dan selera guru.

Pendidikan sangat berperan penting dalam kehidupan manusia, karena pendidikan dapat memperoleh kesuksesan dimasa yang akan datang. Dengan adanya pendidikan anak menjadi cerdas, percaya diri dan dihormati di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam mempersiapkan kesuksesan dimasa yang akandatang dalam usaha sadar dan terencana oleh manusia itu sendiri, dikarenakan dalam dunia pendidikan manusia dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan adanya perubahan sikap. Saputro

dan Hadi (2022), mengatakan bahwa pendidikan merupakan hal yang berperan sangat penting dalam dunia pendidikan untuk mencerdaskan peserta didik itu sendiri.

Kurikulum merupakan program pendidikan yang berisikan sebuah rancangan pembelajaran yang akan diberikan oleh sekolah kepada peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran. Program kurikulum ini dibuat dalam satu periode jenjang pendidikan. Rancangan yang disusun dalam kurikulum dijadikan sebagai panduan penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk tercapainya tujuan Pendidikan Nasional. Meskipun sudah ada kurikulum terbaru, namun masih banyak sekolah yang mempergunakan kurikulum 2013 dan sedang dalam proses pengalihan menuju kurikulum merdeka. Dalam kurikulum 2013 ini lebih mengutamakan pemahaman, skill, pendidikan yang berkarakter. Pembelajaran yang dilakukan mengacu pada metode pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi lebih aktif, aktif dalam berdiskusi dan memberikan kebebasan dalam memilih materi pembelajaran pada peserta didik dan memiliki sopan santun dan disiplin yang tinggi.

Guru merupakan komponen dalam kegiatan proses pembelajaran, oleh karena itu pendidik harus memiliki kompetensi untuk tercapainya keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, peserta didik masih kurang didorong dalam membangun kemampuan berpikir sehingga membuat siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena masih kurangnya penggunaan metode atau model pembelajaran yang efektif, kebanyakan guru menggunakan metode pembelajaran yang monoton, ceramah, dan terkesan membosankan. Sehingga membuat siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, sehingga membuat peserta didik menjadi merasa bosan, lelah, ngantuk, dan menjadi tidak fasif dalam kegiatan proses pembelajaran.

Metode pembelajaran yang tidak efektif akan menjadi penghambat proses pembelajaran, jika guru dalam proses belajar mengajarnya hanya menggunakan model pembelajaran yang tidak efektif dan tidak inovatif maka kegiatan proses mengajarnya tenaga dan waktu terbuang sia-sia. Oleh karena

itu, metode pembelajaran yang dapat diterapkan guru sebaiknya yang dapat membuat siswa menjadi aktif dan berhasil dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajarannya.

Metode pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang mempunyai tujuan untuk membuat siswa belajar berkelompok dengan saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk menyampaikan pendapatnya. Dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif ini, dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengungkapkan, menyapaikan pikiran, menyampaikan pendapat, ide, dan gagasan. Pembelajaran merupakan proses kegiatan yang memiliki dua aktivitas yaitu belajar dan mengajar. Pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila adanya interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik dengan baik. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran antara guru dengan siswa tidak dapat dipisahkan karena memiliki keterkaitan yang sangat erat.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) aktif berarti giat (bekerja, berusaha). Keaktifan dapat diartikan sebagai kegiatan peserta didik dalam proses pembelajaran baik itu dengan cara bertanya, memberikan pendapat, dan menjawab sebuah pertanyaan yang diajukan dari gurunya. Menurut pendapat Prasetyo dan Abduh (2021), keaktifan merupakan kegiatan proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh guru dan siswa, baik itu dilakukan kegiatan belajar mengajar disekolah maupun kegiatan diluar sekolah yang dapat membuat keberhasilan peserta didik. Menurut Fitri dan Supriatna (2020), keaktifan adalah kegiatan keaktifan fisik dan mental, suatu rangkaian dan tindakan dan pikiran yang tidak dapat dipisahkan. Pembelajaran yang sukses memerlukan melalui berbagai jenis keaktifan, baik fisik maupun psikologis. Aktivitas jasmani dapat diartikan sebagai siswa secara aktif menggerakkan bagian tubuhnya dalam bermain maupun bekerja. Siswa tidak hanya duduk dan mendengarkan, memperhatikan, dan bertindak secara pasif. Siswa dengan keaktifan psikis (psikiatri) akan menjadi apabila kekuatan jiwanya dimaksimalkan atau banyak difungsikan dalam konteks pembelajaran. Keaktifan belajar siswa dapat diketahui dari aktivitas fisik dan psikis. Aktivitas

merupakan unsur kunci dalam menunjang keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang maksimal (Yunita & Wijayanti, 2017).

Oleh karena itu, salah satu alternatif yang dapat digunakan peneliti untuk memperbaiki keaktifan belajar siswa yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran yang aktif dan kreatif salah satunya adalah model *role playing*. Metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan cara bermain sambil belajar baik itu secara individu dengan individu maupun kelompok dengan kelompok. Penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan keaktifan peserta dalam berdiskusi, tanya jawab, menjawab, menyimak dan menjelaskan. *Role playing* atau bermain peran adalah salah satu jenis permainan gerak yang mempunyai tujuan dan aturan, sekaligus mengandung unsur kesenangan (Gustyan, 2020).

Kolnel dan Zandrato (2019), *Role Playing* merupakan suatu metode dimana siswa belajar “menyajikan” yang ada di dunia nyata sambil “melakukan peranperan” di dalam ruangan kelas ataupun diluar kelas untuk menggunakan sebagai bahan refleksi. Hastuti dan Aini (2023), *role playing* atau bermain peran sering kali dimaksud sebagai aplikasi pendidikan berdasarkan pengalaman. Permainan peran dirancang untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial yang tercermin dalam dirinya, mengembangkan rasa empati terhadap orang lain, dan mencoba mengembangkan keterampilan sosial. Oleh karena itu, dengan menggunakan metode *role playing* siswa dapat mengevaluasi peran yang dimainkannya dan menempatkan dirinya pada situasi orang lain sesuai dengan apa yang diperankannya.

Metode *role playing* merupakan metode yang mengajak siswa bermain sambil belajar, sehingga siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode *role playing* siswa tidak ada lagi yang merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga metode ini dapat menarik semangat dalam belajar, dan hasil belajar siswa juga akan meningkat. Menggunakan metode *role playing* siswa dapat mengapresiasi apa yang dia ketahui, misalnya dengan bertanya, menjawab dan memberikan tanggapan

terhadap teman-temannya. Sehingga melatih percaya diri anak dalam pembelajaran.

Berdasarkan metode *role playing* yang telah diperkuat oleh para ahli maka peneliti mencoba memberikan sebuah solusi berupa metode *role playing* yang dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa yang mempengaruhi rasa ingin tahu terhadap tugas-tugas yang diberikan gurun sebagai tantangan, berani mengambil risiko, dan tidak mudah putus asa. Pada pembelajaran menggunakan metode *role playing* atau bermain peran, guru akan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok heterogen yang terdiri dari empat sampai lima siswa. Penggunaan metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran akan mengarahkan siswa untuk lebih aktif, baik dalam berdiskusi, tanyak jawab, menjelaskan, dan menyimak materi yang dibacakan oleh siswa lainnya. Dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul penelitian “**Implementasi Metode *Role Play* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Tinggi SD Negeri 021 Sungai Kunjang.**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat dikelompokkan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya Perhatian Siswa terhadap Materi

Siswa sering kali kurang tertarik pada materi pembelajaran yang disampaikan secara konvensional. Ketika metode *role play* tidak diterapkan dengan baik, siswa mungkin merasa bosan dan tidak terlibat secara aktif. Hal ini dapat mengakibatkan pemahaman yang rendah terhadap materi bahasa Indonesia, serta kurangnya motivasi untuk belajar.

2. Rendahnya Keterlibatan Aktif Siswa

Meskipun metode *role play* dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, tidak semua siswa merasa nyaman berpartisipasi. Beberapa siswa mungkin merasa malu atau takut untuk tampil di depan

kelas. Keterlibatan yang rendah dapat mengurangi efektivitas pembelajaran, karena siswa yang tidak berpartisipasi tidak akan mendapatkan pengalaman belajar yang optimal.

3. Tantangan dalam Menciptakan Suasana Belajar yang Mendukung

Menciptakan suasana yang mendukung untuk role play memerlukan keterampilan manajerial kelas yang baik. Jika guru tidak mampu mengelola kelas dengan efektif, suasana belajar bisa menjadi tidak kondusif. Ketidakmampuan dalam mengelola kelas dapat menyebabkan gangguan, sehingga mengurangi fokus siswa pada kegiatan role play.

4. Variasi Metode yang Digunakan oleh Guru

Tidak semua guru memiliki pemahaman yang sama tentang bagaimana menerapkan metode role play secara efektif. Beberapa mungkin tidak menggunakan variasi yang cukup dalam kegiatan role play, sehingga siswa merasa jenuh. Kurangnya variasi dapat mengurangi minat siswa dan menghambat pengembangan keterampilan bahasa yang diharapkan.

5. Keterbatasan Sumber Daya

Implementasi role play sering kali memerlukan sumber daya tambahan, seperti alat peraga atau ruang yang memadai. Keterbatasan ini dapat menghambat pelaksanaan metode tersebut. Tanpa sumber daya yang memadai, kegiatan role play mungkin tidak dapat dilaksanakan dengan optimal, sehingga mengurangi efektivitas pembelajaran.

6. Penilaian yang Kurang Objektif

Penilaian terhadap kegiatan role play sering kali bersifat subjektif dan tidak terukur. Hal ini dapat menyulitkan guru dalam memberikan umpan balik yang konstruktif. Tanpa penilaian yang jelas, siswa mungkin tidak memahami area mana yang perlu diperbaiki, sehingga menghambat perkembangan mereka dalam berbahasa.

C. Fokus dan Rumusan Masalah

Fokus dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dan menganalisis penerapan atau implementasi metode *role play* dalam meningkatkan

keterlibatan siswa, pemahaman materi, dan keterampilan berbahasa Indonesia di kelas tinggi sekolah dasar. Penelitian ini juga akan mengidentifikasi tantangan yang dihadapi oleh guru dalam menerapkan metode ini serta mencari solusi untuk mengatasi tantangan tersebut.

Berdasarkan fokus tersebut, rumusan masalah yang dapat diajukan adalah “Bagaimana Implementasi Metode *Role Play* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Tinggi SD Negeri 021 Sungai Kunjang?”

D. Tujuan Penelitian

Implementasi metode role play dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas tinggi sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan memotivasi mereka dalam belajar. Metode ini membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui pengalaman langsung dan simulasi situasi nyata. Selain itu, role play juga mengembangkan keterampilan berbicara, mendengarkan, dan berinteraksi dalam bahasa Indonesia, serta mendorong kreativitas dan ekspresi diri. Kegiatan ini memperkuat kerjasama dan keterampilan sosial siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan memungkinkan guru untuk menilai kemampuan siswa secara holistik. Dengan demikian, diharapkan metode ini memberikan dampak positif terhadap pembelajaran bahasa Indonesia.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dengan penelitian ini, penulis berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat serta dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta mampu menjadi inspirasi bagi sekolah-sekolah yang belum menggunakan metode ini dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa akan memperoleh pembelajaran yang berbeda dari yang biasanya dengan menggunakan metode *role play*. Sehingga siswa akan lebih aktif pada saat mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Bagi Guru

Menambahkan wawasan guru dalam memberikan pembelajaran, dapat menerapkan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam prosesnya melalui bermain peran anak dalam proses belajar, guru dapat menerapkan metode *role play* ini harapannya dapat terciptanya kondisi belajar yang aktif, efektif dan menyenangkan guna tercapainya tujuan belajar yang diharapkan.

c. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap agar dapat menambah pengalaman, kemampuan, serta keterampilan yang ada dalam diri penelitidan mampu mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama diperkuliahan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. *Role Playing*

a. Pengertian *Role Playing*

Menurut Gangel (2003), *role playing* adalah suatu metode mengajar yang dilakukan secara sadar oleh para pemain diskusi tentang peran dalam kelompok. Sedangkan menurut Blater dalam Anida (2019), *role playing* adalah sebuah metode untuk mengeksplorasi hal-hal yang menyangkut situasi sosial yang kompleks. Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh. Metode ini lebih menekankan pada masalah yang diangkat dalam "pertunjukan" bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Di dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat, sehingga semua siswa bisa mengetahui situasi yang diperankan. Semuanya berfokus pada pengalaman kelompok. Guru harus mengenalkan situasi tertentu dengan jelas, sehingga tokoh dan penontonnya memahami masalah yang disampaikan. Sama seperti para pemain, penonton juga terlibat penuh dalam situasi belajar. Pada saat menganalisis dan berdiskusi, penonton harus memberikan solusi-solusi yang mungkin bisa digunakan untuk mengatasi masalah yang disampaikan.

Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa aktual, dan kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Topik yang dapat diangkat untuk *role playing* misalnya memainkan peran sebagai juru

kampanye suatu partai atau gambaran keadaan yang mungkin muncul pada abad teknologi informasi.

b. Langkah-Langkah Metode *Role Playing*

Adapun langkah-langkah penerapan *role playing* adalah sebagai berikut:

- 1) Bila *role playing* baru ditetapkan dalam pengajaran, maka hendaknya guru menerangkan terlebih dahulu teknik pelaksanaannya dan menentukan siswa yang tepat untuk memerankan lakon yang secara sederhana dapat dimainkan didalam kelas.
- 2) Menerapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan. Perlu juga diceritakan dalam peristiwa dan latar belakang cerita yang akan dipentaskan tersebut.
- 3) Pengaturan adegan dan kesiapan mental dapat dilakukan sedemikian rupa. Setelah *role playing* dalam puncak klimaks, maka guru dapat menghentikan jalannya drama. Hal ini dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat diselesaikan secara umum, sehingga memberi kesempatan kepada penonton untuk berpendapat dan menilai *role playing* yang dimainkan. *Role playing* dapat pula dihentikan bila memenuhi jalan buntu.
- 4) Guru dan siswa dapat memberikan komentar, kesimpulan atau catatan jalannya *role playing* untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya.

c. Kelebihan Metode *Role Playing*

Sedangkan kelebihan metode *role playing* antara lain adalah:

- 1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan dan sulit dilupakan.
- 2) Sangat menarik siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh anusias.

- 3) Membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri siswa, serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- 4) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.

d. Kelemahan Metode *Role Playing*

Di samping kelebihan, metode role playing juga memiliki kelemahan, yaitu:

- 1) *Role playing* (bermain peran) memerlukan waktu relatif panjang, banyak memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa, dan ini tidak semua guru memilikinya.
- 2) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
- 3) Apabila pelaksanaan role playing mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tujuan pengajaran juga tidak tercapai.
- 4) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

e. Saran-Saran dalam Pelaksanaan Metode *Role Playing*

Berikut ini merupakan saran-saran yang dapat dilakukan dalam pelaksanaan metode role playing.

- 1) Perlu merumuskan tujuan yang akan dicapai melalui metode ini. Tujuan tersebut diupayakan tidak terlalu sulit untuk berbelit-belit, akan tetapi jelas dan mudah dilaksanakan.
- 2) Memberikan latar belakang dari cerita *role playing* tersebut. Hal ini agar materi pelajaran dapat dipahami secara mendalam oleh siswa.
- 3) Guru menjelaskan proses pelaksanaan *role playing* melalui peran yang harus siswa mainkan.
- 4) Menetapkan siswa-siswa yang pantas memainkan jalannya suatu cerita. Dalam hal ini, termasuk peranan penonton.

- 5) Guru dapat menghentikan jalannya permainan apabila telah sampai titik klimaks. Hal ini dimaksudkan agar pemecahan masalah dapat didiskusikan secara saksama.

f. Hal yang perlu diperhatikan ketika akan melaksanakan metode *Role Playing*

Dalam pelaksanaan metode role playing, terdapa beberapa hal yang perlu diperhatikan dengan baik, agar tujuan dari pelaksanaan metode role playing dalam dilakukan dengan baik.

- 1) Persiapan
 - a) Tema biasanya hanya berupa topik atau konsep.
 - b) Tidak diperlukan naskah atau skenario.
 - c) Pemeran memainkan peran secara spontan, para pemeran ditentukan pada jam pelajaran yang bersangkutan.
- 2) Pelaksanaan
 - a) Bermain peran secara spontan setelah ditunjuk sebagai anggota pemeran tanpa persiapan dan perlengkapan khusus.
 - b) Lebih berciri ungkapan perolehan (konsep/nilai / keterampilan tertentu), oleh karena itu biasanya dilaksanakan pada akhir jam pelajaran.
 - c) Dalam waktu yang relatif lebih pendek atau singkat.

2. Bahasa Indonesia

a. Hakikat Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang dipergunakan oleh masyarakat Indonesia untuk keperluan sehari-hari, misalnya belajar, bekerja sama, dan berinteraksi. Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional dan bahasa resmi di Indonesia. Bahasa nasional adalah bahasa yang menjadi standar di Negara Indonesia.

Sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia tidak mengikat pemakainya untuk sesuai dengan kaidah dasar. Bahasa Indonesia digunakan secara non resmi, santai dan bebas. Dalam pergaulan sehari-hari antar warga yang dipentingkan adalah makna yang

disampaikan. Pemakai bahasa Indonesia dalam konteks bahasa nasional dapat menggunakan dengan bebas menggunakan ujarannya baik lisan maupun tulis.

Adapun bahasa resmi adalah bahasa yang digunakan dalam komunikasi resmi seperti dalam perundang-undangan dan surat menyurat dinas. Dalam hal ini, bahasa Indonesia harus digunakan sesuai dengan kaidah, tertib, cermat, dan masuk akal. Bahasa Indonesia yang dipakai harus lengkap dan baku. Tingkat kebakuaannya diukur oleh aturan kebahasaan dan logika pemakaian. Bahasa Indonesia memiliki fungsi-fungsi tertentu yang digunakan berdasarkan kebutuhan pemakainya, yaitu:

1) Alat Ekspresi Diri

Pada awalnya, seseorang (anak-anak) berbahasa untuk mengekspresikan kehendaknya atau perasaannya dan pikirannya pada sasaran yang tetap, yakni ibu bapaknya atau masyarakat di sekitar tempat tinggalnya. Dalam perkembangannya, tidak lagi menggunakan bahasa untuk mengekspresikan kehendaknya tetapi untuk berkomunikasi dengan lingkungan yang lebih luas di sekitarnya. Setelah dewasa, kita menggunakan bahasa, baik untuk mengekspresikan diri maupun untuk berkomunikasi.

2) Alat Komunikasi

Ketika kita menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi, kita sudah maksud dan tujuan yaitu ingin dipahami orang lain. Kita ingin menyampaikan gagasan, pikiran, pendapat, harapan, perasaan, dan lain-lain yang dapat diterima orang lain. Bahasa sebagai alat ekspresi diri dan sebagai alat komunikasi sekaligus merupakan alat untuk menunjukkan identitas diri. Melalui bahasa, kita dapat menunjukkan sudut pandang kita, pemahaman kita atas suatu hal, asal usul bangsa, budaya, dan negara kita, pendidikan dan latar sosial kita, bahkan sifat/temperamen/karakter kita. Fungsi bahasa disini sebagai

cermin dari diri kita, baik sebagai bangsa, budaya, maupun sebagai diri sendiri atau pribadi.

3) Alat Integrasi dan Adaptasi Sosial

Bahasa Indonesia mampu mempersatukan beratus-ratus kelompok etnis di tanah air kita. Sebagai alat integrasi bangsa, ada beberapa sifat potensial yang dimiliki bahasa Indonesia: (1) bahasa Indonesia telah terbukti dapat mempersatukan bangsa Indonesia yang multicultural, (2) bahasa Indonesia bersifat demokratis dan egaliter, (3) bahasa Indonesia bersifat terbuka/transparan, dan (4) bahasa Indonesia sudah mengglobal.

4) Alat Kontrol Sosial

Sebagai alat kontrol sosial, bahasa Indonesia sangat efektif. Kontrol sosial dapat diterapkan pada diri kita sendiri atau kepada masyarakat pemakainya. Berbagai penerangan, informasi, atau pendidikan disampaikan melalui bahasa. Buku-buku pelajaran di sekolah sampai universitas, buku-buku instruksi, perundang-undangan serta peraturan pemerintah lainnya adalah salah satu contoh penggunaan bahasa Indonesia sebagai alat kontrol sosial. Ceramah agama, dakwah, dan wujud pembinaan rohani, sebagai peredam rasa emosi dan marah adalah contoh bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat kontrol sosial.

b. Tujuan Pelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran bahasa Indonesia ini bertujuan agar peserta didik mempunyai kemampuan sebagai berikut:

- 1) Berkomunikasi efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bangsa Negara.
- 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.

- 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial.
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

c. Nilai Penting Bahasa Indonesia Bagi siswa SD/MI

Bahasa Indonesia sangat penting dipelajari anak SD/MI karena:

- 1) Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan lingkungan.
- 2) Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak.
- 3) Sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak.
- 4) Sebagai dasar untuk mempelajari berbagai ilmu dan tingkatan pendidikan selanjutnya.

Belajar bahasa Indonesia merupakan salah satu sarana yang dapat mengakses berbagai informasi dan kemajuan ilmu pengetahuan. Untuk itu, kemahiran berkomunikasi dalam bahasa Indonesia secara lisan dan tertulis harus benar-benar dimiliki dan ditingkatkan dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, posisi bahasa Indonesia perlu mendapat perhatian khusus terutama bagi pembelajar bahasa Indonesia. Hal ini terutama bagi pembelajar bahasa Indonesia yang masih awal dalam penguasaan kaidah bahasa Indonesia. Selain itu, bahasa Indonesia digunakan sebagai sarana komunikasi, buku-buku pengetahuan, surat kabar, iklan, persuratan, percakapan sehari-hari, radio, televisi, pidato dan sebagainya menggunakan bahasa Indonesia.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan bagian yang berisi tentang teori yang mendukung terhadap arti pentingnya dilaksanakan penelitian yang relevan masalah yang akan diteliti ataupun bersumber dari penelitian terdahulu yang

mempunyai relevansi terhadap topik yang akan diteliti sebagai kajian pustaka, dan dimaksudkan untuk menghindari kesamaan dari penelitian sebelumnya. Peneliti ini menemukan bahwa ada 5 judul yang serupa dengan topik penelitian yang telah diangkat dalam beberapa penelitian sebelumnya. Judul tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini pernah dilakukan oleh Setyowati et al. (2020), di SDN Asemrowo II Surabaya, dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Asemrowo II”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan pengaruh dalam menggunakan pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tema 8 materi cerita fiksi di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Asemrowo II Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental*). Berdasarkan hasil penelitiannya bahwa model pembelajaran *role playing* (Bermain Peran) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* lebih baik dari pada hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Astuti et al. (2022), di SD Negeri 2 Rantau Bingin, dengan judul “Penerapan Model *Role Playing* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Rantau Bingin”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tuntasnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Rantau Bingin. Metode penelitian yang digunakan berbentuk eksperimen semu. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik *sampling jenuh*. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan tes. Berdasarkan hasil analisis data dengan taraf signifikan, dengan demikian bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di kelas V SD Negeri 2 Rantau Bingin setelah penerapan pembelajaran *role playing* signifikan dan sudah tuntas serta persentase siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa.

3. Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Novia et al. (2023), di SD Inpres Kantisang Makassar, dengan judul “Peran Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada 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. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan metode observasi dan tes. Data yang diperoleh dianalisis dengan statistika deskriptif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan siklus II bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* siswa kelas V SD Inpres Kantisang Makassar sebanyak 26 siswa dari 30 siswa masuk dalam kategori 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 KKN sekolah.
4. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Nono (2024), di SDN Woloara, dengan judul “Penggunaan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Kelas V SDN Woloara”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi drama dan peningkatan keterampilan berbicara bagi siswa kelas V SDN Woloara setelah menggunakan metode *Role Playing*. Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Woloara yang berjumlah 12 orang. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari empat komponen utama yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data metode ini adalah

metode pengamatan (observasi), wawancara, dokumentasi dan tes kemampuan belajar selama proses belajar berlangsung. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V Sekolah Dasar.

5. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Fitri (2024), di Sekolah Dasar Negeri Pelawan II. Dengan judul “Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri No.48/VII Pelawan II Kecamatan Pelawan”. Dalam pembelajaran di kelas setiap guru memiliki strategi dan metode pengajaran yang berbeda, yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa dengan lebih efektif. Metode pembelajaran dipilih dengan cermat oleh guru agar memfasilitasi pemahaman materi oleh siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif jenis deskriptif. Dalam penelitian ini terdapat dua data yaitu data primer dan data sekunder. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri No.48/VII Pelawan II Kecamatan Pelawan telah membawa dampak positif yang signifikan. Metode ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, menjaga keaktifan dan antusiasme di kelas, serta mengubah persepsi siswa yang awalnya kurang tertarik menjadi lebih bersemangat, terutama dalam membaca. Meskipun terdapat beberapa kelemahan seperti membutuhkan waktu yang relatif lama dan adanya kendala dalam menghayati peran yang dimainkan oleh beberapa siswa, namun kelebihan yang diperoleh jauh lebih berarti. Dengan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang matang, metode *role playing* dapat menjadi alternatif yang

efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk Implementasi Metode *Role Playing* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Setiap bagian dari penelitian ini memiliki kelebihan dan kekurangan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Seperti lima penelitian sebelumnya yang relevan, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan membahas upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VA Sekolah Dasar Negeri 021 Sungai Kunjang.

C. Alur Pikir

Dalam pendidikan formal, guru memegang peranan yang sangat penting sebagai elemen utama dalam proses pendidikan (Rohmawati, 2015). Peran guru tidak hanya terbatas pada kegiatan di dalam kelas, tetapi juga berkontribusi besar terhadap pembangunan masyarakat secara keseluruhan. Kesejahteraan dan kemajuan suatu masyarakat sering kali bergantung pada kualitas pendidikan yang diajarkan oleh para guru. Dari perspektif ini, seorang guru dipandang sebagai sosok pengabdian yang memberikan kontribusi besar bagi masyarakat, sehingga profesinya harus dihargai setara dengan profesi pengabdian lainnya. Salah satu pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan kepada siswa adalah bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu. Oleh karena itu, bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari (Amalia et al., 2017).

Pembelajaran Bahasa Indonesia memainkan peranan yang sangat penting dalam sistem pendidikan. Mata pelajaran ini tidak hanya mengajarkan siswa cara berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan, tetapi juga mengembangkan berbagai keterampilan lainnya, seperti penugasan, pengetahuan, sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia, serta kemampuan berbahasa dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan berbicara dalam Bahasa Indonesia adalah keterampilan yang produktif dan ekspresif, yang digunakan untuk menyampaikan ide dan informasi secara lisan. Dengan

demikian, keterampilan berbicara melibatkan lebih dari sekadar penggunaan kata-kata, tetapi juga ekspresi verbal dan non-verbal yang melibatkan otot dan jaringan tubuh manusia. Secara keseluruhan, pembelajaran Bahasa Indonesia berperan luas dalam mengembangkan keterampilan komunikasi dan pemahaman siswa.

Pembelajaran yang menyenangkan bisa tercipta jika metode dan strategi yang diterapkan menarik, sehingga siswa merasa termotivasi dan ikut aktif dalam proses belajar. Motivasi dan partisipasi aktif siswa ini akan dapat meningkatkan keterampilan berbicara mereka selama pembelajaran berlangsung.

Metode role playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas tinggi sekolah dasar dapat diterapkan dengan mengikuti langkah-langkah yang terencana dan sistematis. Berikut adalah tahap-tahap yang dapat dilakukan:

1. Identifikasi Tujuan Pembelajaran

Tentukan kompetensi dasar yang ingin dicapai, seperti keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Sebagai contoh, tujuan pembelajaran bisa berupa kemampuan siswa untuk berkomunikasi dengan baik dalam situasi sosial tertentu.

2. Pemilihan Tema dan Materi

Pilihlah tema yang relevan dan menarik bagi siswa, seperti percakapan sehari-hari, situasi di pasar, atau peran dalam masyarakat. Materi yang dipilih harus sesuai dengan tingkat pemahaman siswa dan dapat mendorong minat mereka.

3. Persiapan Siswa

Berikan penjelasan tentang metode role playing serta langkah-langkah pelaksanaannya. Diskusikan peran yang akan dimainkan oleh siswa dan situasi yang akan mereka perankan.

4. Pembagian Peran

Ajak siswa untuk memilih atau diberikan tugas untuk memerankan suatu peran. Pastikan semua siswa mendapatkan kesempatan untuk

terlibat. Peran yang dimainkan dapat bervariasi, seperti penjual, pembeli, guru, murid, dan lainnya.

5. Latihan dan Persiapan

Berikan kesempatan kepada siswa untuk mempersiapkan diri, termasuk mendiskusikan dialog dan tindakan yang akan dilakukan. Siswa bisa bekerja dalam kelompok kecil untuk menyusun skenario mereka.

6. Pelaksanaan Role Playing

Ajak siswa untuk melakukan role playing di depan kelas. Pastikan lingkungan kelas mendukung dan siswa merasa nyaman untuk berpartisipasi. Berikan giliran kepada setiap kelompok untuk menampilkan peran yang telah mereka siapkan.

7. Refleksi dan Diskusi

Setelah kegiatan selesai, adakan diskusi kelas untuk merefleksikan pengalaman role playing. Tanyakan kepada siswa mengenai hal-hal yang mereka pelajari, tantangan yang dihadapi, dan cara-cara yang dapat dilakukan untuk memperbaiki keterampilan berbicara mereka.

8. Penilaian

Lakukan penilaian terhadap keterampilan berbicara dan kemampuan berinteraksi siswa selama role playing dilaksanakan.

9. Tindak Lanjut

Berdasarkan hasil refleksi dan penilaian, rencanakan kegiatan tindak lanjut untuk memperkuat keterampilan yang telah dipelajari.

10. Evaluasi Metode

Evaluasi efektifitas metode *role playing* dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kumpulkan umpan balik dari siswa tentang pengalaman mereka dan lakukan perbaikan untuk kegiatan yang akan mendatang.

D. Pertanyaan Penelitian

Adapun kisi-kisi dan pedoman wawancara yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Wawancara

| Variabel | Indikator |
|---|--|
| Pemahaman Guru terhadap Metode Role Playing | Pengetahuan tentang tujuan, manfaat, dan teknik role playing |
| Perencanaan dan Persiapan Pembelajaran | Ketersediaan materi, persiapan skenario, tujuan pembelajaran |
| Pelaksanaan Role Playing di Kelas | Pengaturan kelas, instruksi jelas, penggunaan media |
| Peran dan Keterlibatan Siswa | Aktivitas siswa, keterlibatan dalam diskusi, kenyamanan berperan |
| Evaluasi dan Penilaian | Penilaian berbicara, kreativitas, instrumen penilaian |
| Tantangan dalam Implementasi | Kendala dalam pengelolaan kelas, materi, dan bimbingan siswa |
| Dampak terhadap Keterampilan Bahasa | Peningkatan keterampilan berbicara, menulis, kreativitas |

Tabel 2. Pertanyaan untuk Guru dan Siswa

| No | Variabel | Pertanyaan untuk Guru | Pertanyaan untuk Siswa |
|----|--|--|--|
| 1 | Pemahaman terhadap <i>Role Playing</i> | Apa yang Ibu/Bapak pahami tentang metode <i>role playing</i> ? | Apa yang Anda ketahui tentang <i>role playing</i> dalam pembelajaran? |
| 2 | Perencanaan dan Persiapan Pembelajaran | Bagaimana Ibu / Bapak mempersiapkan kegiatan <i>role playing</i> ? | Bagaimana kesiapan Anda dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan metode <i>role playing</i> ? |

| | | | |
|---|--|--|--|
| 3 | Pelaksanaan <i>Role Playing</i> di Kelas | Bagaimana Ibu/Bapak mengatur kelas selama <i>role playing</i> ? | Apa yang Anda rasakan saat melakukan <i>role playing</i> di kelas? |
| 4 | Peran dan Keterlibatan Siswa | Bagaimana respon siswa terhadap <i>role playing</i> ? | Apakah Anda merasa nyaman dengan peran yang diberikan? |
| 5 | Evaluasi dan Penilaian | Bagaimana Ibu/Bapak menilai keberhasilan <i>role playing</i> ? | Apakah Anda merasa lebih mudah memahami materi setelah <i>role playing</i> ? |
| 6 | Tantangan dalam Implementasi | Apa saja tantangan yang dihadapi saat menggunakan <i>role playing</i> ? | Adakah kesulitan yang Anda hadapi saat <i>role playing</i> ? |
| 7 | Dampak Terhadap Keterampilan Bahasa | Apakah <i>role playing</i> mempengaruhi kemampuan siswa dalam berbahasa? | Apakah <i>role playing</i> membantu Anda meningkatkan keterampilan bahasa? |

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang bersifat kualitatif. Adapun pengertian penelitian lapangan yaitu mempelajari secara intensif tentang latar belakang, keadaan sekarang, interaksi suatu sosial, individu, kelompok, lembaga dan masyarakat. Bogdan dan Taylor mengemukakan penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Jadi, penelitian ini hanya menggambarkan apa adanya tentang implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas tinggi sekolah dasar khususnya di kelas VA SD Negeri 021 Sungai Kunjang.

Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data yang mendalam, komprehensif, dan bersifat eksploratif. Data yang diperoleh berasal langsung dari informan utama serta melalui pengamatan terhadap kondisi atau situasi tertentu. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami realitas secara natural, tanpa adanya intervensi atau pengaruh eksternal. Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif relevan untuk menganalisis strategi yang diterapkan oleh guru dalam mengatasi kesulitan belajar siswa. Selain itu, pendekatan ini memberi kesempatan bagi peneliti untuk mengeksplorasi lebih jauh proses pembelajaran, faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan strategi, dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif ini bertujuan tidak hanya untuk menggambarkan praktik yang terjadi di lapangan, tetapi juga untuk memahami berbagai elemen yang mengelilingi fenomena tersebut. Penelitian ini berfokus pada memberikan gambaran menyeluruh mengenai bagaimana guru merancang, melaksanakan, dan menilai strategi pembelajaran yang ditujukan untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar.

Melalui pengumpulan data dari berbagai sumber, termasuk wawancara dengan guru, observasi di kelas, serta dokumen-dokumen relevan lainnya, penelitian ini diharapkan dapat mengungkap proses yang terjadi secara mendalam.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 021 Sungai Kunjang, yang terletak di Jalan Meranti No.1, Rt.17 Kelurahan Karang Anyar, Kecamatan Sungai Kunjang, Kota Samarinda, Kalimantan Timur, Kode Pos 75127.

2. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian dapat dilakukan selama periode Februari hingga April 2025. Penjadwalan dapat dimulai pada awal semester dan dievaluasi setiap bulan untuk menilai efektivitas metode yang diterapkan.

C. Sumber Data

Dalam penelitian ini, sumber data dibagi menjadi dua kategori yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder sebagai berikut:

1. Data Primer

Data yang diperoleh langsung dari hasil pengamatan atau wawancara dengan subjek penelitian. Dalam penelitian ini, sumber data primer mencakup:

a. Guru Kelas VA SD Negeri 021 Sungai Kunjang

Guru kelas akan peneliti jadikan sebagai subjek penelitian guna memperoleh data tentang bagaimana penerapan metode *role playing* di dalam kelas.

b. Siswa Kelas VA SD Negeri 021 Sungai Kunjang

Siswa kelas VA merupakan pelaku kegiatan yang dapat dijadikan sebagai salah satu indikator keberhasilan dalam penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu diperlukan informasi tentang penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap murid kelas VA.

c. Orang tua siswa

Orang tua siswa untuk memberikan perspektif mengenai kondisi belajar murid di rumah.

2. Data Sekunder

Sumber data sekunder meliputi informasi yang diperoleh dari dokumen resmi sekolah, seperti catatan prestasi siswa, daftar hadir, laporan perkembangan belajar siswa, serta referensi lain yang mendukung penelitian. Data ini digunakan untuk memperkuat analisis terkait strategi pembelajaran, termasuk masalah yang ada dan solusinya. Berdasarkan teori Kebutuhan Dasar yang dikemukakan oleh Maslow (1943), kebutuhan dasar manusia harus dipenuhi terlebih dahulu sebelum seseorang dapat belajar dengan efektif. Dalam hierarki kebutuhan Maslow, kebutuhan fisiologis (seperti makanan dan istirahat), kebutuhan akan rasa aman, dan kebutuhan untuk merasa diterima adalah fondasi bagi proses pembelajaran. Guru dapat mengenali dan memenuhi kebutuhan dasar siswa agar mereka dapat belajar dengan baik.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang telah ditetapkan.

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah salah satu teknik pengumpulan data atau fakta yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem. Jenis observasi ada dua yaitu observasi partisipan dan observasi non partisipan. Observasi partisipan adalah apabila observasi (orang yang melakukan observasi turut mengambil bagian

atau berada dalam keadaan objek yang diobservasi). Sedangkan observasi non partisipan adalah objek suatu proses pengamatan observer tanpa ikut dalam kehidupan orang yang diobservasi dan secara terpisah berkedudukan sebagai pengamat. Dan yang peneliti lakukan yaitu menggunakan jenis observasi non partisipan, jadi peneliti hanya mengamati proses kegiatan belajar mengajar saja.

b. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan antara dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik. Macam-Macam wawancara ada tiga yaitu:

1) Wawancara Terstruktur

Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila telah mengetahui informasi yang akan diperoleh.

2) Wawancara Semiterstruktur

Wawancara semiterstruktur digunakan untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, yang diajak wawancara dimintai pendapat, dan ide-idenya.

3) Wawancara Takterstruktur

Wawancara takterstruktur digunakan saat penelitian pendahuluan atau malah peneliti yang lebih mendalam tentang subjek yang diteliti.

Jenis wawancara yang peneliti gunakan yaitu jenis wawancara terstruktur, yakni wawancara yang pewawancaranya menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan. Metode wawancara dalam penelitian ini adalah penelitian wawancara untuk mencari informasi terkait dengan responden dengan cara melakukan wawancara. Wawancara dilakukan terhadap kepala sekolah, guru kelas VA dan siswa, tujuannya yaitu untuk mengetahui gambaran umum mengenai proses pembelajaran dengan menerapkan

metode *role playing*, untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap penerapan metode *role playing*, serta untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses penerapan metode *role playing* di kelas VA SD Negeri 021 Sungai Kunjang.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan catatan peristiwa yang sudah berlalu, tulisan, gambar atau karya-karya yang bersifat monumental. Studi dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.

Dari penjelasan di atas, metode dokumentasi menurut penulis adalah cara pengumpulan data yang sumber datanya berbentuk tulisan, foto, gambar, sketsa dan lain-lain. Teknik dokumentasi ini penulis gunakan untuk memperoleh data tentang sejarah dan perkembangan sekolah, program sekolah, visi dan misi, keadaan guru, keadaan siswa kelas VA, prestasi yang terkait dengan SDN 021 Sungai Kunjang.

B. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini disusun secara terencana dan menyeluruh untuk mendukung pengumpulan informasi yang relevan, mendalam, dan terstruktur, guna menjawab pertanyaan penelitian serta mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Instrumen ini disusun dengan memperhatikan kesesuaian dengan kerangka konseptual penelitian, sehingga dapat menggali data secara efektif dari segi kuantitas maupun kualitas. Dengan pendekatan yang terarah, instrumen ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi, sehingga dapat digunakan sebagai dasar untuk menganalisis permasalahan penelitian dengan cara yang mendalam dan menyeluruh. Berikut adalah instrumen yang akan digunakan dalam pengumpulan data:

Tabel 3. Instrumen Pengumpulan Data

| No | Metode Pengumpulan Data | Instrumen | Indikator | Deskripsi |
|----|---------------------------|----------------------------|---|---|
| 1. | Wawancara Mendalam (Guru) | Wawancara Semi-terstruktur | <p>1. Pengalaman dalam mengimplem entasikan metode <i>role playing</i></p> <p>2. Persepsi terhadap efektivitas metode <i>role playing</i></p> <p>3. Tantangan dalam penerapan <i>role playing</i></p> | <p>1. Mendalami pengalaman guru terkait penerapan metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.</p> <p>2. Menggali pandangan guru tentang seberapa efektif metode ini dalam meningkatkan keterampilan siswa.</p> <p>3. Mengidentifikasi kesulitan yang dialami guru saat menggunakan metode ini, baik dalam persiapan maupun pelaksanaan.</p> |

| | | | | |
|----|------------------------------|----------------------------|---|---|
| 2. | Wawancara Mendalam (Siswa) | Wawancara Semi-terstruktur | <p>1. Respon terhadap kegiatan <i>role playing</i></p> <p>2. Pengaruh terhadap pemahaman materi</p> <p>3. Tingkat partisipasi siswa</p> <p>4. Hambatan yang dihadapi selama <i>role playing</i></p> | <p>1. Menggali perasaan siswa tentang metode <i>role playing</i>: apakah mereka merasa senang, cemas, atau antusias.</p> <p>2. Mengidentifikasi sejauh mana <i>role playing</i> membantu siswa memahami materi pelajaran Bahasa Indonesia.</p> <p>3. Menilai seberapa aktif siswa berpartisipasi dalam kegiatan <i>role playing</i>.</p> <p>4. Menggali tantangan yang dialami siswa saat mengikuti kegiatan <i>role playing</i>.</p> |
| 3. | Focus Group Discussion (FGD) | Diskusi Terfokus (FGD) | 1. Pengalaman bersama dalam <i>role playing</i> | 1. Mendalami pengalaman bersama siswa atau guru mengenai |

| | | | | |
|----|-----------------|--------------------|--|---|
| | | | <p>2. Dampak terhadap hubungan sosial siswa</p> <p>3. Efektivitas <i>role playing</i> dalam belajar Bahasa Indonesia</p> | <p>kegiatan <i>role playing</i> di kelas.</p> <p>2. Menilai apakah <i>role playing</i> mempererat hubungan antar siswa dalam kegiatan belajar.</p> <p>3. Menilai seberapa efektif metode ini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.</p> |
| 4. | Observasi Kelas | Observasi Langsung | <p>1. Keterlibatan siswa dalam <i>role playing</i></p> <p>2. Interaksi antar siswa selama kegiatan</p> <p>3. Pengelolaan waktu selama kegiatan <i>role playing</i></p> | <p>1. Mengamati beberapa aktifitas siswa dalam mengikuti kegiatan <i>role playing</i> di kelas.</p> <p>2. Menilai sejauh mana siswa berinteraksi, bekerjasama dan berbicara satu sama lain selama <i>role playing</i>.</p> <p>3. Memastikan apakah waktu yang diberikan cukup untuk pelaksanaan <i>role</i></p> |

| | | | | |
|----|-------------|----------------------|---|---|
| | | | | <i>playing</i> dengan efektif. |
| 5. | Dokumentasi | Kegiatan Dokumentasi | <p>1. Proses dan tahapan pelaksanaan <i>role playing</i></p> <p>2. Materi yang digunakan dalam <i>role playing</i></p> <p>3. Refleksi siswa atau guru setelah <i>role playing</i></p> | <p>1. Mencatat tahapan-tahapan yang dilalui dalam pelaksanaan kegiatan <i>role playing</i>, termasuk persiapan, pelaksanaan, dan refleksi.</p> <p>2. Mencatat jenis materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang diterapkan dalam kegiatan <i>role playing</i>.</p> <p>3. Mendokumentasikan hasil refleksi dari siswa dan guru mengenai manfaat dan tantangan dari kegiatan <i>role playing</i>.</p> |

E. Keabsahan Data

Triangulasi adalah teknik yang digunakan dalam penelitian kualitatif untuk memastikan keabsahan data dengan membandingkan dan mengonfirmasi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, metode, atau

teori. Dengan melakukan triangulasi, peneliti dapat memperoleh data yang lebih akurat dan dapat dipercaya. Teknik ini membantu untuk mengidentifikasi kesesuaian atau ketidaksesuaian antara berbagai data yang dikumpulkan, sehingga menghasilkan temuan yang lebih komprehensif.

Menurut Denzin dalam Gunawan dan Bahaduri (2020), ada empat jenis triangulasi yang bisa digunakan dalam penelitian kualitatif:

1. Triangulasi Sumber

Membandingkan data yang diperoleh dari berbagai sumber informasi, seperti informan yang berbeda.

2. Triangulasi Teknik

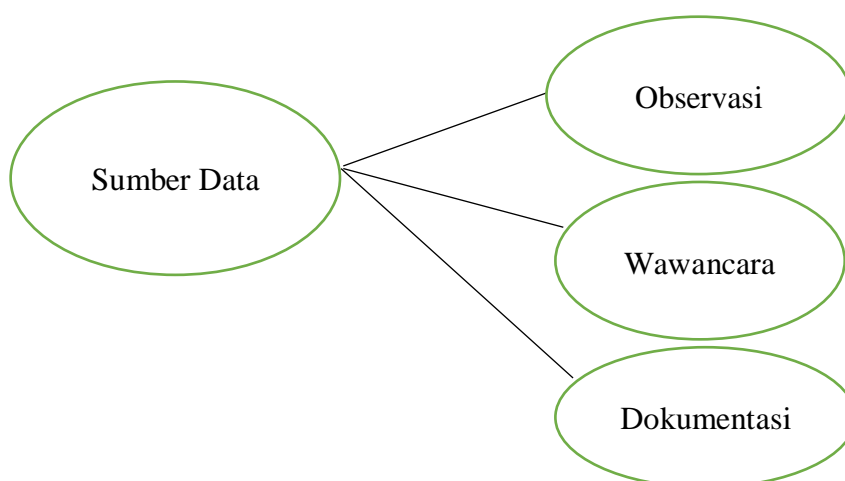
Menggunakan berbagai teknik pengumpulan data untuk memeriksa konsisten informasi, misalnya wawancara, observasi dan dokumentasi.

3. Triangulasi Waktu

Memanfaatkan waktu yang berbeda dalam pengumpulan data untuk melihat stabilitas maupun perubahan informasi.

4. Triangulasi Peneliti

Menggunakan lebih dari satu peneliti untuk memeriksa keabsahan data.

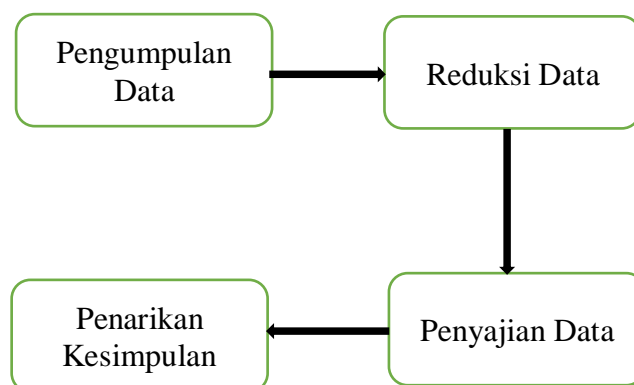


Gambar 1. Triangulasi Teknik

F. Analisis Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari responden atau sumber data lain terkumpul, tahap ini merupakan tahap pengelolaan data dengan menggunakan analisis kualitatif. Adapun pengertian dari analisis kualitatif merupakan penelitian yang didasarkan atas pengamatan objektif partisipatif terhadap suatu fenomena sosial.

Sedangkan analisis deskriptif yaitu dengan menggunakan keterangan apa adanya sesuai dengan informasi data yang diperoleh dari lapangan. Penelitian deskriptif merupakan suatu bentuk penelitian yang paling dasar, diajukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat alamiah maupun rekayasa manusia.



Gambar 2. Analisis Data

Teknik analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman, sebagaimana dikutip oleh Thalib (2022), yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu:

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan proses berkelanjutan yang berlangsung sepanjang penelitian. Data dikumpulkan melalui berbagai sumber atau metode, seperti wawancara, observasi atau dokumentasi. Pengumpulan data yang berkelanjutan memungkinkan peneliti untuk memperoleh gambaran yang lebih lengkap dan memperkaya analisis.

2. Reduksi Data

Tahap pertama adalah penyaringan dan pemilihan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Data yang sudah terkumpul, biasanya dalam jumlah besar dan beragam, akan disaring agar hanya informasi yang sesuai dengan fokus penelitian yang dianalisis lebih lanjut. Proses ini membantu menyederhanakan data sehingga lebih mudah untuk dianalisis.

3. Penyajian Data

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menyajikan data dalam bentuk yang mudah dipahami. Biasanya, data disajikan dalam bentuk narasi, tabel atau grafik untuk menunjukkan hubungan antar data. Penyajian data yang baik memungkinkan peneliti untuk melihat pola atau tema yang muncul, yang biasanya membantu dalam analisis lebih lanjut.

4. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Pada tahap terakhir, peneliti menarik kesimpulan berdasarkan pola atau temuan yang muncul dari data yang telah dianalisis. Peneliti mencari makna dari data yang ada dan merumuskan kesimpulan yang sesuai dengan tujuan penelitian, baik untuk mendukung teori yang ada maupun untuk menemukan hal baru yang muncul dalam penelitian.

Kesimpulan awal yang diambil harus melalui proses verifikasi untuk memastikan keabsahan data dan akurasi. Verifikasi dilakukan dengan berbagai macam cara, seperti membandingkan data dari berbagai sumber, menggunakan metode triangulasi, mendiskusikan temuan dengan rekan sejawat atau merujuk pada teori yang relevan untuk menguji konsistensi. Proses ini sangat penting untuk menghindari interpretasi dan memastikan bahwa kesimpulan yang diambil tidak hanya valid tetapi juga dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambar Umum Tempat Penelitian

Sekolah Dasar Negeri 021 Sungai Kunjang adalah salah satu sekolah dasar pertama yang berpredikat sekolah penggerak yang terletak di Jalan Meranti No.1 Rt 17, Kelurahan Karang Anyar, Kecamatan Sungai Kunjang, Kota Samarinda, Provinsi Kalimantan Timur, 75127. Sekolah ini didirikan atau mulai beroperasi pada tanggal 24 Januari 1984. Sekolah Dasar Negeri 021 Sungai Kunjang di pimpin oleh Ibu Jurita, S.Pd adapun jumlah ruangan untuk pembelajaran dan ruangan pendukung terbilang cukup lengkap berupa ruang kelas, ruang UKS, ruang guru, perpustakaan, gudang, ruang kepala sekolah, kantin, WC guru, WC siswa, ruang TU, ruang komite, pos security dan juga jumlah guru disekolah tersebut terdiri dari 32 guru dan 550 siswa.

Di SD Negeri 021 Sungai Kunjang memiliki visi dan misi yaitu:

Visi Sekolah

Terwujudnya warga yang memiliki karakter profil pelajar pancasila cinta lingkungan dan terintegrasi dengan abad 21.

Misi Sekolah

Adapun misi SDN 021 Sungai Kunjang yaitu:

1. Mewujudkan warga sekolah yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia dan berbudi luhur dengan menerapkan rutinitas kegiatan keagamaan dan ajaran agama melalui ciri berinteraksi di sekolah.
2. Membangun lingkungan sekolah yang bertoleransi dalam kebhneikaan global, mencintai budaya lokal dan menjunjung nilai gotong royong.
3. Merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang mampu memotivasi peserta didik untuk selalu belajar dan menemukan pembelajaran.
4. Mengembangkan kemandirian, nalar kritis, dan kreativitas yang memfasilitasi, keragaman minat dan bakat peserta didik dibidang akademik maupun nonakademik.

5. Mengembangkan dan memfasilitasi peningkatan prestasi peserta didik sesuai minat dan bakatnya melalui proses pendamping dan kerja sama dengan orang tua.
6. Menerapkan pembiasaan hidup bersih, sehat, dan cinta lingkungan untuk mewujudkan lingkungan sekolah yang aman dan nyaman.
7. Mengembangkan program sekolah yang berbentuk ide dan gagasan cepat tanggap untuk merancang pembelajaran inovatif yang terintegrasi dengan pembelajaran abad 21.

B. Hasil Penelitian

Peneliti memperoleh informasi serta data hasil penelitian berdasarkan wawancara yang bersumber dari Wali Kelas VA SDN 021 Sungai Kunjang yaitu Ibu EI S.Pd. dan siswa kelas VA mengenai implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia 16 April sampai dengan tanggal 21 April 2025. Adapun hasil penelitian akan disajikan sebagai berikut:

1. Guru Memilih Tema yang Akan Dimainkan

Untuk mendapatkan gambaran mengenai penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas VA, Ibu EI. Dalam wawancara tersebut, beliau menyampaikan:

“Metode *role playing* itu yaitu teknik pembelajaran yang melibatkan siswa di dalam pembelajarannya dengan bermain peran tertentu, seperti misalnya kalau bersandiwara atau apapun yang merupakan peran tertentu yang diberikan kepada siswa. Materi atau tema pembelajaran itu terlebih dahulu dibuat RPP atau modul ajarnya sebagai pedoman atau acuan dalam mengajar di kelas. Kemudian guru memilih tema dengan menyesuaikan subtema dan pembelajaran mana yang cocok untuk menerapkan metode *role playing*. Kalau materi di pembelajaran Bahasa Indonesia itu biasanya tentang percakapan, percakapan atau berbicara itu bisa kita laksanakan serta memberikan peran kepada siswa untuk mengungkapkan bagaimana perasaannya, dan itu bisa juga mandiri masing-masing dengan perannya sendiri-sendiri yang telah ditentukan.”

Berdasarkan kutipan tersebut dapat dipahami bahwa Ibu EI menekankan urgensi perencanaan yang matang dalam pembelajaran,

khususnya melalui penyusunan RPP atau modul ajar, sebelum metode *role playing* diterapkan. Guru perlu memiliki kemampuan dalam menyeleksi tema yang sesuai dengan subtema dan tujuan pembelajaran agar pelaksanaannya lebih efektif. Secara khusus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, terutama materi percakapan, metode *role playing* dianggap sangat tepat karena memberi ruang bagi siswa untuk mengekspresikan perasaan, melatih keterampilan berbicara, serta mengembangkan kemampuan komunikasi.

Pada hari Rabu, 16 April 2025, AOD yang merupakan siswa kelas VA menyampaikan pandangannya bahwa pengalaman pembelajaran yang diikutinya berlangsung menyenangkan serta memberikan kemudahan dalam memahami materi. Sebagaimana dalam pernyataannya berikut ini:

“Belajar dengan cara ini rasanya asyik banget, soalnya pelajaran jadi lebih gampang dipahami dan nggak bikin pusing. Aku juga senang karena peran yang aku dapat pas banget sama aku, jadi aku merasa nyaman dan percaya diri. Suasannya seru, nggak bikin bosan, malah bikin tambah semangat.”

Pernyataan tersebut menegaskan, bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kualitas proses belajar siswa. Melalui strategi tersebut, siswa tidak hanya memperoleh kemudahan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan guru, tetapi juga merasakan kenyamanan ketika menjalankan peran yang diberikan sesuai dengan karakteristik masing-masing. Suasana belajar yang tercipta menjadi lebih interaktif, menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahap pembelajaran. Kenyamanan yang dialami siswa memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, rasa percaya diri dan kemampuan dalam mengaitkan materi dengan situasi yang dialami siswa.

Selanjutnya, SK, siswi kelas VA, pada hari yang sama mengungkapkan:

“Aku merasa senang banget ikut kegiatan ini, soalnya seru dan bikin aku betah. Peran yang aku dapat juga pas banget sama diriku, jadi aku merasa nyaman dan percaya diri. Karena itu, aku jadi tambah

semangat belajar, nggak bosan dan bisa menikmatinya dengan gembira.”

Berdasarkan kutipan hasil wawancara tersebut, bahwa kesesuaian antara peran yang diberikan dengan karakter pribadi siswa merupakan faktor yang dapat menciptakan kenyamanan belajar. Ketika siswa merasa bahwa peran yang dijalankan sesuai dengan kepribadian, minat, maupun gaya belajar siswa, maka muncul rasa percaya diri serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Kecocokan tersebut dapat membangun suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, sekaligus mendorong terciptanya interaksi yang harmonis antara siswa dengan guru maupun dengan teman sebaya. Selain itu, kondisi tersebut membantu siswa lebih fokus dalam memahami materi karena siswa merasa terhubung secara emosional dan intelektual dengan peran yang dijalankan.

KAA, siswa kelas VA, dalam wawancara yang dilaksanakan pada hari Rabu, 16 April 2025, menyampaikan pandangannya bahwa kegiatan pembelajaran berbasis *role playing* tidak hanya memberikan pengalaman yang menyenangkan, tetapi juga menambah wawasan baru. Sebagaimana pernyataannya berikut ini.

“Aku lumayan senang ikut kegiatan *role playing*, soalnya bukan Cuma seru tapi juga bikin aku dapat ilmu baru. Peran yang diberikan Bu EI juga pas banget sama sikapku, jadi aku merasa nyaman menjalaninya. Belajarnya jadi terasa menyenangkan, nggak membosankan dan bikin tambah semangat.”

Sementara itu, ARA, siswi kelas VA, pada hari Sabtu, 19 April 2025, menyampaikan bahwa pengalaman mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing* memberikan kesan yang sangat positif. Ia menilai kegiatan tersebut bukan hanya berfungsi sebagai sarana belajar, tetapi juga menghadirkan suasana bermain yang menyenangkan sehingga proses pembelajaran tidak terasa membosankan. Berikut ini merupakan pernyataan melalui hasil wawancara peneliti.

“Menurutku kegiatan ini tentu seru banget, soalnya nggak Cuma belajar tapi juga bisa sambil main, jadi nggak bikin bosan. Aku merasa nyaman karena suasananya menyenangkan. Apalagi peran

yang aku dapat cocok banget sama karakterku, jadi aku bisa semangat dan menikmati belajarnya dengan gembira.”

Ungkapan tersebut mengilustrasikan bahwa metode pembelajaran *role playing* memiliki keunikan dalam memadukan unsur hiburan dengan proses pendidikan formal, sehingga berperan efektif dalam mengurangi kejenuhan yang sering dialami siswa selama mengikuti kegiatan belajar. Melalui aktivitas pembelajaran *role playing*, siswa memperoleh pengetahuan dan merasakan kesenangan yang mendorong keterlibatan lebih aktif dalam kelas. Kombinasi antara belajar dan bermain menjadikan suasana pembelajaran lebih dinamis, interaktif, serta meningkatkan konsentrasi siswa terhadap materi.

LGAS, siswa kelas VA, pada hari Sabtu, 19 April 2025, melalui wawancara peneliti menuturkan bahwa keterlibatannya dalam kegiatan pembelajaran berbasis *role playing* memberikan pengalaman yang bermakna sekaligus menyenangkan. Ia menyampaikan bahwa metode tersebut membantu memahami materi secara lebih mudah dan menumbuhkan rasa percaya diri ketika menjalankan peran yang sesuai dengan karakter dirinya.

“Waktu pertama kali ikut kegiatan *role playing* di kelas, aku merasa senang banget karena bisa belajar sambil main. Aku jadi lebih aktif ikut kegiatan di kelas. Selain itu, aku juga merasa nyaman karena peran yang aku dapat pas banget sama diriku, jadi aku makin semangat belajar bareng teman-teman.”

KNL, siswi kelas VA, dalam wawancara yang dilakukan pada hari yang sama, menyampaikan bahwa keterlibatannya dalam pembelajaran melalui metode *role playing* memberikan pengalaman yang sangat berkesan dan bermanfaat. Ia menuturkan bahwa kegiatan tersebut tidak hanya membantu memahami materi dengan lebih jelas, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Peran yang dijalankan dirasa sesuai dengan karakter pribadinya, sehingga menghadirkan rasa nyaman sekaligus meningkatkan kepercayaan diri.

“Aku merasa senang banget karena bisa belajar sambil main, jadi suasananya nggak bikin bosan. Kegiatannya seru dan bikin aku tambah semangat. Apalagi peran yang aku dapat sesuai sama sifatku, jadi aku bisa menjalankannya dengan nyaman dan percaya diri. Belajarnya jadi lebih asyik dan menyenangkan.”

Pernyataan tersebut mempertegas bahwa siswa mengalami keterhubungan yang erat antara peran yang diberikan dengan kepribadian masing-masing, sehingga tercipta suasana belajar yang penuh kenyamanan dan kebermaknaan. Ketika siswa merasa bahwa peran yang dijalankan sesuai dengan karakter, minat, maupun kemampuan yang dimiliki, maka muncul rasa percaya diri dan motivasi yang lebih tinggi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi demikian tidak hanya memperkuat pemahaman terhadap materi, tetapi juga membangun interaksi sosial yang positif di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan kajian dokumen, diketahui bahwa guru di SDN 021 Sungai Kunjang telah melakukan perencanaan pembelajaran sebelum kegiatan belajar berlangsung. Perencanaan tersebut diwujudkan melalui penyusunan RPP atau modul ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran serta penentuan tema yang relevan dengan kompetensi dasar dan tujuan yang ingin dicapai. Langkah yang dilakukan menunjukkan bahwa guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai perancang pembelajaran yang berorientasi pada ketercapaian hasil belajar siswa. Dengan adanya persiapan yang matang, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih terarah, efektif dan efisien karena setiap tahapan telah dipetakan secara jelas. Selain itu, keteraturan tersebut dapat melahirkan suasana kelas yang kondusif, memungkinkan siswa lebih fokus dalam menerima materi, serta mendukung keterlibatan aktif dalam berbagai aktivitas belajar.

2. Mengatur Kelas atau Kesiapan Siswa dalam Mengikuti Kegiatan

Dalam penerapan metode *role playing*, pengelolaan kelas yang efektif serta kesiapan siswa dapat menentukan keberhasilan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VA, Ibu EI menegaskan

bahwa sebelum metode tersebut dilaksanakan, guru perlu memastikan kondisi kelas dalam keadaan kondusif dan terorganisasi dengan baik, sehingga setiap siswa dapat berpartisipasi dengan baik optimal. sebagaimana dalam pernyataannya berikut ini.

“Mengatur kelas biasanya dilakukan dengan sistem berkelompok, jadi setiap anak bisa kerja sama bareng teman-temannya sesuai peran yang sudah ditentukan. Tapi kalau perlu, kegiatan juga bisa dikerjakan secara mandiri. Dengan begitu, semua siswa tetap punya tanggung jawab masing-masing dan suasana belajar jadi lebih teratur serta menyenangkan.”

Selain keterangan yang disampaikan oleh guru, siswa juga memberikan pandangan mengenai kesiapan dalam mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing*. AOD, salah satu siswa kelas VA, pada hari Rabu, 16 April 2025, menuturkan bahwa pengalaman belajar melalui metode tersebut terasa sangat menyenangkan karena membantu memahami materi dengan cara yang lebih sederhana dan menarik. Ia menegaskan dalam pernyataannya:

“Sebelum mulai *role playing*, Bu EI membagi kami jadi beberapa kelompok. Aku diskusi sama teman-teman lalu dibagi peran. Aku siap banget ikut kegiatan ini karena bikin Bahasa Indonesia lebih mudah dipahami.”

Selanjutnya, SK, siswi kelas VA, pada hari yang sama menyampaikan:

“Aku siap banget ikut kegiatan ini karena aku dan teman-teman sudah bagi peran masing-masing lalu diskusi bareng. Dengan *role playing*, pelajaran Bahasa Indonesia jadi lebih gampang dipahami.”

Kutipan tersebut menegaskan bahwa pembagian peran dan pelaksanaan diskusi kelompok merupakan bagian dalam menumbuhkan kesiapan belajar siswa. Melalui pembagian peran, setiap siswa memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi aktif sesuai dengan kemampuan dan karakter pribadinya, sehingga siswa merasa lebih terlibat serta bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran. Diskusi kelompok, di sisi lain, memungkinkan terjadinya interaksi sosial, di mana siswa dapat

saling bertukar pikiran, menyampaikan ide, serta mengklarifikasi pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

KAA, siswa kelas VA, juga menambahkan dalam wawancara tanggal 16 April 2025:

“Kalau ada teman yang kesulitan saat role playing, aku dan teman-teman pasti langsung membantu. Aku juga lebih siap ikut kegiatan ini karena aku suka belajar sambil main, bukan Cuma baca buku.”

Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya berada pada kondisi siap untuk mengikuti proses pembelajaran, tetapi juga memiliki rasa solidaritas di antara sesama teman sekelas. Kebersamaan yang tercipta melalui aktivitas pembelajaran berbasis praktik memberikan pengalaman yang lebih bermakna dibandingkan dengan sekadar membaca teks atau menerima informasi. Siswa merasa lebih nyaman ketika terlibat langsung dalam suatu peran atau kegiatan, karena dapat mengekspresikan diri secara lebih bebas sekaligus belajar bekerja sama dalam kelompok. Pengalaman belajar yang diperoleh melalui praktik juga memungkinkan siswa untuk menghubungkan pengetahuan dengan situasi kehidupan sehari-hari, sehingga pemahaman yang dimiliki menjadi lebih aplikatif.

Pada wawancara hari Sabtu 19 April 2025, ARA, siswi kelas VA, menyampaikan:

“Kadang ada teman yang malas, ada yang disiplin, ada juga yang suka lari-lari atau teriak, jadi susah diajak kerja sama. Tapi aku tetap siap, karena *role playing* bikin Bahasa Indonesia lebih gampang dan nggak membosankan.”

Sementara itu, LGAS, siswa kelas VA, juga menuturkan pada hari yang sama:

“Aku bekerja sama dengan teman-teman dengan cara musyawarah dan saling membantu. Ada yang mau diajak kerja sama, ada juga yang nggak. Tapi aku tetap siap karena *role playing* bikin Bahasa Indonesia lebih mudah dipahami.”

Berdasarkan kutipan hasil wawancara di atas, selain faktor kesiapan, terdapat pula dinamika negosiasi sosial yang berlangsung di dalam kelompok untuk menyatukan persepsi serta menyelaraskan peran masing-

masing anggota. Proses negosiasi menjadi penting karena memungkinkan setiap siswa untuk menyampaikan pandangan, memberikan masukan, serta menyesuaikan peran yang dijalankan dengan kebutuhan kelompok. Melalui interaksi tersebut, siswa belajar menghargai perbedaan pendapat, mengembangkan sikap saling menghormati, serta membangun kerjasama yang lebih solid. Hasil dari proses adalah tercapainya pemahaman bersama yang tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik dan pembentukan keterampilan sosial yang relevan dengan kehidupan nyata.

KNL, siswi kelas VA, pada tanggal 19 April 2025, menuturkan bahwa pengalaman mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing* memberikan kesan yang sangat positif dan berkesan. Ia menyampaikan bahwa metode tersebut memudahkan pemahaman materi, serta menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan karena melibatkan aktivitas bermain peran. Sebagaimana dalam pernyataannya berikut ini.

“Sebelum mulai *role playing*, aku dan teman-teman diskusi dulu lalu sepakat bagi peran. Aku merasa sangat siap karena *role playing* bikin materi lebih mudah. Aku juga suka baca buku, jadi dua-duanya seru.”

Berdasarkan hasil observasi dan kajian dokumen, diketahui bahwa guru di SDN 021 Sungai Kunjang senantiasa melakukan persiapan yang matang sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan metode *role playing*. Salah satu bentuk persiapan tersebut adalah pengaturan kelas secara terstruktur agar suasana belajar menjadi lebih kondusif dan tertib. Pengaturan kelas mencakup penataan posisi duduk, pembagian kelompok, serta penyesuaian kondisi lingkungan belajar agar siswa merasa nyaman dan siap mengikuti kegiatan. Selain itu, guru juga menanyakan kesiapan siswa dan siswi sebelum *role playing* dimulai, baik dari segi pemahaman materi maupun kesiapan mental dalam menjalankan peran yang diberikan.

3. Tantangan atau Hambatan dalam Kegiatan *Role Playing*

Dalam penerapan metode *role playing*, tidak dapat dipungkiri bahwa terdapat berbagai tantangan dan hambatan yang dialami baik oleh guru

maupun siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu EI selaku guru kelas VA pada hari Senin, 21 April 2025, beliau menyampaikan:

“Tantangan yang sering muncul saat proses belajar adalah sulitnya menerapkan materi, karena ada siswa yang cepat paham tapi ada juga yang lambat menangkap pelajaran. Hal itu membuat suasana belajar jadi tidak selalu mudah. Selain itu, tantangan lain ada pada hasilnya, karena sulit mengukur sejauh mana siswa benar-benar memahami materi dan mampu menyampaikannya kembali di depan teman-temannya.”

Hasil wawancara tersebut menegaskan, bahwa salah satu hambatan yang dihadapi guru dalam penerapan metode *role playing* terletak pada adanya perbedaan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Kondisi demikian menyebabkan guru perlu melakukan penyesuaian strategi agar seluruh siswa dapat mengikuti kegiatan secara seimbang, meskipun latar belakang kemampuan siswa berbeda-beda. Selain itu, guru juga menghadapi kesulitan dalam melakukan evaluasi hasil belajar, karena indikator penilaian pada kegiatan *role playing* tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga mencakup ranah afektif dan psikomotor. Hal tersebut menuntut guru untuk mengembangkan instrumen penilaian yang baik agar capaian belajar siswa dapat terukur dengan objektif.

Sementara itu, wawancara dengan siswa menunjukkan tantangan yang lebih berfokus pada kondisi kelas. AOD, siswa kelas VA, pada hari Rabu 16 April 2025 mengungkapkan:

“Kesulitannya itu kadang teman-teman susah diajak kerja sama, ada yang nggak mau ikut aturan. Selain itu, kelas juga sering ribut, jadi belajarnya kurang tenang dan agak susah.”

Senada dengan itu, SK, siswi kelas VA, pada hari yang sama mengatakan:

“Hambatannya aku kadang merasa kurang nyaman karena suasana kelas terlalu ribut. Hal itu bikin aku agak terganggu dan susah fokus, jadi belajar jadi nggak maksimal.”

Pernyataan tersebut menegaskan bahwa kebisingan yang terjadi di dalam kelas merupakan salah satu faktor yang dapat menghambat konsentrasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Suasana kelas yang tidak kondusif akibat adanya suara gaduh, percakapan di luar konteks, ataupun gangguan lingkungan lainnya dapat menurunkan fokus siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Kondisi tersebut berdampak pada berkurangnya pemahaman konsep, menurunnya motivasi belajar, serta melemahnya kemampuan siswa untuk menyelesaikan tugas dengan baik. Guru pun menghadapi tantangan tambahan karena harus mengatur kelas sekaligus mengendalikan sumber kebisingan agar proses belajar mengajar tetap berjalan sesuai rencana.

Berbeda dengan keduanya, KAA, siswa kelas VA, justru menyatakan tidak mengalami hambatan berarti. Pada wawancara tanggal 16 April 2025 ia menuturkan:

“Syukurnya aku nggak ada hambatan, soalnya sebelum *role playing* aku sudah diskusi dulu sama teman-teman supaya kegiatannya berjalan lancar. Teman-teman juga nggak protes dengan peran yang dibagi, jadi semuanya aman.”

Namun demikian, beberapa siswa lain tetap mengungkapkan adanya kesulitan. ARA, siswi kelas VA, pada hari Sabtu 19 April 2025 menyampaikan:

“Kesulitannya ada, soalnya kadang teman-teman suka teriak-teriak di kelas. Itu bikin aku pusing dan susah fokus, apalagi kalau mereka nggak bisa diam saat kegiatan berlangsung.”

LGAS, siswa kelas VA, juga pada hari yang sama menuturkan:

“Kesusahannya waktu *role playing* itu kadang teman-teman suka ribut sendiri, ada yang ngobrol terus, bahkan ada juga yang lari-lari ke sana ke mari, jadi agak mengganggu belajarnya.”

Sementara itu, KNL, siswi kelas VA, juga mengungkapkan pandangan yang sejalan dengan teman-temannya terkait pengalaman mengikuti pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Ia menuturkan bahwa kegiatan tersebut memberikan suasana belajar yang

lebih hidup, interaktif dan menyenangkan dibandingkan dengan metode konvensional yang hanya berfokus pada penjelasan guru dan membaca teks. Sebagaimana dalam pernyataannya berikut ini:

“Kesulitannya itu karena teman-teman suka ribut dan nggak mau diam. Kadang mereka juga suka ganggu, jadi bikin suasana kelas rame dan aku jadi susah buat fokus belajar.”

Berdasarkan hasil observasi dan kajian dokumen, guru di SDN 021 Sungai Kunjang berupaya mengatasi hambatan dalam penerapan metode *role playing* melalui berbagai strategi yang terencana dan adaptif. Guru memberikan arahan serta bimbingan yang jelas agar setiap siswa memahami peran dan tugas yang harus dijalankan, sekaligus menciptakan suasana belajar yang aman, nyaman dan mendukung partisipasi aktif. Selain itu, guru memberikan umpan balik yang bersifat konstruktif untuk membantu siswa memperbaiki kekurangan sekaligus memperkuat kelebihan mereka. Strategi pembelajaran juga disesuaikan dengan kondisi kelas, baik dari segi kesiapan, tingkat kemampuan, maupun dinamika interaksi antar siswa.

4. Keberhasilan atau Pengaruh dalam Kegiatan *Role Playing*

Keberhasilan penerapan metode *role playing* dapat ditinjau melalui berbagai indikator yang mencakup perspektif guru maupun siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu EI selaku guru kelas VA pada hari Senin, 21 April 2025, beliau menjelaskan sebagai mana berikut:

“Keberhasilan belajar bisa dilihat dari beberapa hal. Pertama, bagaimana siswa bisa menunjukkan cara berpikir kritis ketika menerima atau mengolah materi. Kedua, bagaimana mereka bisa berempati dan benar-benar memahami isi pelajaran. Selain itu, kesadaran siswa dalam melaksanakan kegiatan juga jadi tolok ukur penting. Setelah itu, guru perlu melakukan refleksi, menilai apa yang sudah baik dan apa yang masih kurang. Terakhir, keberhasilan juga tampak dari adanya umpan balik antara guru dan siswa.”

Pernyataan tersebut menegaskan bahwa keberhasilan penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran tidak semata-mata diukur dari pencapaian aspek kognitif, melainkan juga dari keterampilan nonkognitif

yang berkembang pada diri siswa. Melalui metode *role playing*, siswa didorong untuk mengasah kemampuan berpikir dalam memecahkan masalah, memahami konteks, serta mengambil keputusan berdasarkan peran yang dimainkan. Selain itu, siswa juga belajar menumbuhkan empati dengan memahami sudut pandang tokoh lain yang secara tidak langsung meningkatkan kesadaran sosial siswa. Interaksi yang terjadi selama kegiatan *role playing* memungkinkan adanya proses refleksi, baik secara pribadi maupun kelompok, sehingga siswa mampu menilai kembali pengalaman belajarnya dan menarik pembelajaran bermakna.

Dari sisi siswa, AOD, siswa kelas VA, pada hari Rabu 16 April 2025 menyampaikan:

“Dalam kegiatan *role playing*, keterampilan berbicara dan menulis itu penting. Bicara jadi lebih terlatih karena ada dialog, sedangkan menulis sedikit terpengaruh, biasanya pakai tulisan Romawi.”

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa metode *role playing* berpengaruh terhadap pengembangan keterampilan berbicara siswa dibandingkan dengan keterampilan menulis. Disebabkan karena kegiatan *role playing* menekankan pada praktik komunikasi lisan, di mana siswa dituntut untuk mengekspresikan ide, menyampaikan pendapat, serta memainkan peran tertentu di hadapan teman sekelas. Proses yang diikuti melatih keberanian berbicara, kelancaran berkomunikasi, serta kemampuan memilih kosakata yang tepat sesuai peran yang dimainkan. Sementara itu, keterampilan menulis tidak memperoleh porsi yang sama karena aktivitas lebih berfokus pada dialog dan interaksi verbal daripada penyusunan teks tertulis. Meskipun demikian, keterampilan menulis tetap dapat dikembangkan melalui kegiatan lanjutan, seperti membuat laporan atau refleksi setelah *role playing*.

Hal senada disampaikan SK, siswi kelas VA, pada hari yang sama:

“Kalau soal berbicara, iya ada pengaruhnya karena jadi lebih lancar. Tapi kalau menulis, nggak ada bedanya, soalnya tulisan saya tetap sama saja seperti biasanya.”

Namun berbeda dengan KAA, siswa kelas VA, menyampaikan pandangan positif pada 16 April 2025:

“Menurutku kegiatan *role playing* itu sangat membantu untuk melatih keterampilan membaca dan berbicara. Soalnya di sini kita lebih sering baca dan ngomong dibanding Cuma baca buku, jadi rasanya menyenangkan.”

Selanjutnya, ARA, siswi kelas VA, pada hari Sabtu 19 April 2025 menuturkan:

“Iya, dengan *role playing* keterampilan bicaraku jadi lebih bagus, bahkan kalau disuruh maju ke depan kelas aku nggak malu lagi. Menulis juga makin rapi, huruf kapitalnya pas.”

Kutipan tersebut menegaskan, bahwa penerapan metode *role playing* berdampak positif tidak hanya pada peningkatan keterampilan berbicara, tetapi juga pada aspek kerapian dalam menulis. Melalui keterlibatan aktif dalam dialog dan percakapan yang disimulasikan, siswa terdorong untuk memilih kata-kata yang tepat, menyusun kalimat secara runtut, serta melatih intonasi dan ekspresi yang sesuai dengan peran yang dimainkan. Keterampilan berbicara yang berkembang kemudian berpengaruh pada kemampuan menulis, karena siswa belajar menyalin gagasan lisan ke dalam bentuk tulisan dengan struktur yang lebih rapi dan sistematis.

LGAS, siswa kelas VA, pada hari yang sama juga menyatakan:

“Menurutku *role playing* memang bikin kemampuan meningkat, soalnya kita bukan Cuma berperan, tapi juga sambil belajar. Kegiatannya melatih cara bicara dan menulis Bahasa Indonesia dengan baik, jadi lebih percaya diri.”

Pernyataan tersebut menegaskan bahwa kegiatan *role playing* memberikan pengalaman belajar karena mencakup berbagai aspek keterampilan yang penting bagi perkembangan siswa. Melalui praktik berbicara, siswa dilatih untuk mengungkapkan ide, menggunakan kosakata yang tepat, serta membangun kepercayaan diri dalam menyampaikan pendapat di hadapan orang lain. Pada saat yang sama, kegiatan pembelajaran juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengasah keterampilan menulis, misalnya melalui pencatatan refleksi, pembuatan

naskah percakapan, atau penyusunan laporan setelah kegiatan berlangsung. Selain itu, keberanian tampil di depan kelas menjadi salah satu capaian, karena *role playing* menuntut siswa untuk mengatasi rasa takut, membiasakan diri berbicara di ruang publik, serta menumbuhkan sikap percaya diri.

KNL, siswi kelas VA, pada Sabtu 19 April 2025, juga menambahkan:

“Iya, *role playing* membantu aku supaya nggak malu lagi ngomong di depan kelas. Selain itu, menulis juga jadi lebih bagus dan rapi, jadi belajar terasa lebih mudah dan menyenangkan.”

Berdasarkan hasil observasi dan kajian dokumen, guru di SDN 021 Sungai Kunjang menilai bahwa keberhasilan penerapan metode *role playing* tercermin dari adanya interaksi timbal balik yang konstruktif antara guru dan siswa, serta meningkatnya keterampilan berbicara yang ditunjukkan peserta didik. Guru tidak hanya memberikan arahan, tetapi juga menerima respons aktif dari siswa yang menunjukkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Peningkatan keterampilan berbahasa tampak jelas melalui kemampuan siswa menggunakan bahasa Indonesia dengan baik, benar, dan sesuai kaidah, sekaligus menunjukkan keberanian dalam menyampaikan pendapat maupun memerankan tokoh di depan kelas tanpa merasa canggung. Situasi tersebut menandakan bahwa *role playing* tidak hanya mendukung penguasaan aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif berupa kepercayaan diri dan kemampuan berinteraksi sosial.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di SDN 021 Sungai Kunjang dapat disimpulkan bahwasanya guru kelas sangat berperan penting didalam pelaksanaan kegiatan *role playing* berlangsung di kelas VA SD Negeri Sungai Kunjang 2024/2025. Secara keseluruhan, penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 021 Sungai Kunjang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman

materi, serta keterampilan berbicara dan menulis. Meskipun terdapat beberapa tantangan, hasil yang diperoleh menunjukkan dampak positif dari metode ini terhadap proses pembelajaran. Seorang guru hendaknya merencanakan kegiatan pembelajaran dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian, sehingga setiap tujuan pembelajaran yang diinginkan mampu berjalan dengan baik.

Sebelum dimulainya pembelajaran guru telah membuat rencana pelaksanaan pembelajaran atau modul terlebih dahulu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru telah memilih tema untuk siswa agar dapat menilai pembelajaran. Adapun fungsi dari rencana pelaksanaan pembelajaran tersebut bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (*learning activities*) secara lebih terarah dan efisien dan memungkinkan guru untuk menanggapi tanggapan siswa selama proses pembelajaran.

Sebagai guru kelas VA SDN 021 Sungai Kunjang bahwasanya dengan guru memilih tema yang tepat, guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperdalam pemahaman mereka, dan mengembangkan keterampilan sosial serta karakter yang positif.

Hal ini diperkuat oleh teori yang dikemukakan oleh Yao et al. (2023), bahwa dalam konteks pembelajaran berbasis aktivitas kelas, model role playing dapat digunakan untuk meningkatkan kesadaran subjek siswa dalam kemampuan mereka dalam merancang dan mengevaluasi aktivitas kelas. Proses ini melibatkan siswa dalam pemilihan tema, perancangan skema, organisasi, pelaksanaan, dan evaluasi aktivitas kelas, yang secara keseluruhan meningkatkan kualitas aktivitas kelas dan menumbuhkan kesadaran subjek siswa.

Guru di SDN 021 Sungai Kunjang berperan penting didalam mengatur atau mengelola kelas. Pengaturan kelas sebelum dilakukannya kegiatan role playing dengan membagi siswa ke dalam kelompok atau perannya masing-masing.

Guru memastikan siswa memahami tugasnya dan siap mengikuti kegiatan. Mayoritas siswa menunjukkan kesiapan yang baik dan merasa

metode role playing membantu mereka lebih mudah dalam memahami materi Bahasa Indonesia. Meski ada beberapa kendala dalam kerjasama, seperti teman yang kurang disiplin, siswa tetap mampu menyelesaikan kegiatan dengan saling membantu dan berdiskusi.

Hal ini diperkuat teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky (1978), menekankan pentingnya interaksi sosial dan kolaborasi dalam proses belajar. Dalam kegiatan role playing, siswa belajar melalui kerja sama, diskusi, dan berbagai peran dengan teman-temannya. Pengaturan kelas secara berkelompok atau mandiri sesuai peran menunjukkan bahwa pembelajaran terjadi dalam zona perkembangan proksimal siswa, dimana mereka bisa mencapai pemahaman lebih baik dengan bantuan teman sebaya atau guru. Hal ini diperkuat juga oleh teori Konstruktivisme dalam pembelajaran Bahasa Indonesia oleh Aini et al. (2025), bahwa teori konstruktivisme melalui metode role playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, mengatakan bahwa metode ini dapat meningkatkan keaktifan siswa, karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui simulasi peran yang relevan dengan kehidupan nyata. Pengaturan kelas yang melibatkan siswa secara aktif dalam diskusi dan pembagian peran sesuai minat mereka mendukung terciptanya lingkungan belajar yang konstruktif dan bermakna.

Guru kelas VA, Ibu EI menyatakan bahwa tantangan utama dalam pelaksanaan role playing terletak pada dua hal, yakni proses dan hasil. Pada tahap proses, kendala muncul akibat perbedaan kemampuan siswa dalam memahami instruksi, ada siswa yang cepat menangkap materi, sementara sebagian lainnya membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami peran dan isi materi yang harus dimereka mainkan. Kondisi ini mengharuskan guru menerapkan pendekatan yang beragam dan adaptif sesuai kebutuhan belajar masing-masing siswa. Sedangkan pada aspek hasil, guru mengungkapkan kesulitan dalam mengukur secara objektif pemahaman siswa terhadap materi melalui kegiatan bermain peran, karena keberhasilan tidak hanya diukur dari kemampuan berbicara didepan kelas, tetapi juga penguasaan konsep serta makna peran yang dijalankan.

Selain kendala yang dihadapi oleh guru, siswa yang mengungkapkan beberapa hambatan saat kegiatan role playing berlangsung. Berdasarkan wawancara dengan AOD, SK, ARA, LGAS, dan KNL, hambatan utama yang dirasakan adalah suasana kelas yang kurang kondusif. Beberapa siswa mengeluhkan adanya keributan, teman-teman yang berteriak, berbicara sendiri, bahkan bergerak tidak terkendali selama kegiatan berlangsung. Hal ini menyebabkan bahwa beberapa siswa merasa terganggu dan sulit berkonsentrasi saat menjalankan peran mereka. Contohnya, SK merasa tidak nyaman dengan suasana kelas yang bising, sementara ARA merasa pusing akibat teman yang suka berteriak sehingga sulit fokus.

Berbeda dengan siswa lainnya, KAA menyatakan tidak mengalami kendala berarti dalam pelaksanaan role playing. Hal ini dikarenakan adanya diskusi dan pembagian peran yang adil sebelum kegiatan dimulai, sehingga tidak terjadi konflik atau penolakan dari teman satu kelompok. Kondisi ini menunjukkan bahwa kesiapan dan kerjasama kelompok yang baik dapat mengurangi hambatan dalam kegiatan role playing.

Selain itu, dari hasil observasi dan kajian dokumen, diketahui bahwa guru berusaha mengatasi tantangan tersebut dengan memberikan arahan dan bimbingan yang jelas sebelum kegiatan, menciptakan suasana kelas yang aman dan nyaman, memberikan umpan balik yang konstruktif, serta menyesuaikan metode pembelajaran dengan kondisi kelas.

Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif dalam Kurikulum Merdeka, dimana guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses belajar sesuai kebutuhan siswa.

Secara keseluruhan, tantangan dalam pelaksanaan role playing di kelas VA SDN 021 Sungai Kunjang menunjukkan pentingnya pengelolaan kelas yang efektif dan komunikasi yang baik antar guru dan siswa. Meskipun terdapat kendala, dengan strategi yang tepat, metode role playing tetap dapat menjadi sarana pembelajaran yang menarik dan efektif dalam membantu siswa memahami materi, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Hal ini diperkuat teori Manajemen Kelas oleh Emmer dan Evertson (2016), menekankan pentingnya manajemen kelas yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif. Mereka menyatakan bahwa pengelolaan perilaku siswa sangat penting agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Hambatan seperti kebisingan dan siswa yang tidak fokus merupakan masalah umum yang harus diatasi dengan strategi pengelolaan kelas yang tepat, seperti pemberian arahan jelas, penguatan perilaku positif, dan penciptaan lingkungan belajar yang aman dan nyaman.

Hal ini diperkuat oleh teori Pembelajaran Sosial Kognitif Bandura dalam Sabililhaq et al. (2024), menekankan pentingnya observasi, imitasi, dan penguatan sosial dalam proses pembelajaran. Dalam konteks role playing, siswa belajar melalui pengamatan dan peniruan perilaku model (guru atau teman sebaya). Namun, tantangan seperti kebisingan dan kurangnya fokus dapat mengganggu proses observasi ini. Oleh karena itu, menciptakan lingkungan yang kondusif sangat penting agar teori ini dapat diterapkan secara efektif.

Berdasarkan hasil penelitian, guru kelas VA dan sejumlah siswa di SDN 021 Sungai Kujang, bahwa penerapan metode role playing memiliki dampak positif terhadap proses serta hasil pembelajaran, terutama dalam peningkatan keterampilan berbahasa.

Guru kelas VA, Ibu EI menjelaskan bahwa keberhasilan pelaksanaan metode ini dapat dilihat dari beberapa aspek, antara lain meningkatnya kemampuan berpikir kritis siswa, munculnya empati terhadap materi dan karakter yang diperankan, tumbuhnya kesadaran siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta adanya praktik refleksi dan umpan balik yang berlangsung dua arah antara guru dan siswa. Umpan balik tersebut menjadi indikator penting dalam mengevaluasi sejauh mana metode ini efektif dalam mendukung kegiatan belajar.

Dari sisi peserta didik, metode role playing juga dirasakan memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap keterampilan berbahasa. AOD salah satu siswa kelas VA, menyatakan bahwa metode ini sangat membantu dalam

meningkatkan keterampilan berbicara, terutama karena ia terbiasa menyampaikan dialog dihadapan teman-temannya. Namun, ia menilai bahwa pengaruhnya terhadap kemampuan menulis tidak terlalu besar, meskipun tetap memberi dampak dalam hal penyalinan teks. SK juga menyampaikan hal serupa, dimana ia merasa kemampuan berbicaranya meningkat, meskipun tidak mengalami perubahan yang berarti pada tulisannya.

Sementara itu, KAA berpendapat bahwa role playing sangat mendukung peningkatan keterampilan membaca dan berbicara karena kegiatan tersebut lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan dengan metode konvensional seperti membaca buku. Hal serupa diungkapkan oleh ARA yang merasa lebih percaya diri untuk berbicara didepan kelas setelah mengikuti kegiatan role playing. Ia juga menambahkan bahwa tulisannya menjadi lebih rapi dan penggunaan huruf kapital semakin tepat.

Siswa lain seperti LGAS dan KNL turut menyatakan bahwa metode role playing tidak hanya membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan berbicara dan menulis dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, tetapi juga membantu mengurangi rasa malu saat tampil didepan kelas. Mereka merasa metode ini mampu membangun rasa percaya diri dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar.

Hasil observasi dan analisis dokumen mendukung pernyataan tersebut, dimana terlihat adanya peningkatan keaktifan siswa dalam berbicara, ketepatan dalam penggunaan Bahasa Indonesia sesuai kaidah, serta kesediaan siswa untuk terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Guru juga secara konsisten memberikan arahan dan umpan balik, sementara siswa merespon dengan memberikan tanggapan yang membangun terhadap kegiatan yang dilakukan, sehingga tercipta komunikasi dua arah yang mendukung efektivitas pembelajaran.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa metode role playing memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa dan dalam beberapa kasus, juga keterampilan menulis. Keberhasilan penerapan metode ini tidak hanya terlihat dari hasil akhir, tetapi

juga dari proses pembelajaran yang mengedepankan refleksi, empati, partisipasi, aktif, serta interaksi yang efektif antara guru dan peserta didik.

Hal ini diperkuat oleh teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky diperkuat oleh Raharjo et al. (2023), Vygotsky menyatakan bahwa pembelajaran terjadi secara optimal melalui interaksi sosial dan kolaboratif. Dalam konteks role playing, siswa belajar dari pengalaman dan interaksi dengan teman sebayanya. Menurut Raharjo et al. (2023), dalam jurnal *Edusains*, role playing menciptakan zona perkembangan proksimal, yaitu ruang belajar dimana siswa dapat melakukan tugas-tugas yang sebelumnya sulit jika dilakukan sendiri, namun dapat dicapai dengan bantuan orang lain. Kegiatan ini membantu siswa mengembangkan keterampilan berbicara secara aktif dan kontekstual.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dikelas VA SDN 021 Sungai Kunjang tahun ajaran 2024/2025, guru berperan penting dalam merencanakan, mengatur, dan mengelola pelaksanaan metode ini, mulai dari pemilihan tema, pembagian peran, hingga memberikan bimbingan dan umpan balik selama kegiatan berlangsung.

Dari segi proses, metode role playing mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, memfasilitasi pembelajaran yang lebih bermakna, serta membangun komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik.

Penelitian relevan yang sebelumnya yang memiliki persamaan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Izzati et al. (2024), yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Melalui *Role Playing*” bahwa hasil dari keterampilan berbicara siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa aspek pelafalan yang mencakup kemampuan mengucapkan konsonan dan vokal dengan benar, aspek kelancaran, yang mencakup nada dan kecepatan saat berbicara dapat dikontrol dengan baik.

D. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini meliputi beberapa aspek, yaitu:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada siswa kelas VA di sekolah dasar, sehingga hasil yang di dapatkan tidak dapat diterapkan secara luas untuk jenjang atau kelas lainnya.

2. Penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu tertentu, yang mungkin tidak cukup untuk melihat perubahan atau dampak jangka panjang dari pengimplementasian metode role playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Pembelajaran role playing memerlukan persiapan, action dan evaluasi yang menyita banyak waktu. Perlu supervisor dalam pengamatan. Selama dan sesudah pembelajaran perlu bimbingan tingkah laku agar tujuan role playing dapat diaplikasikan dalam kehidupan sosial anak, bukan semata-mata dalam praktik pendidikan
4. Peneliti menyadari sebagai manusia masih mempunyai banyak kekurangan-kekurangan dalam penelitian ini, baik keterbatasan tenaga dan kemampuan berfikir, khususnya pengetahuan ilmiah. Tetapi peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin untuk menjalani penelitian sesuai dengan kemampuan keilmuan serta bimbingan dosen pembimbing.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas VA SDN 021 Sungai Kunjang tahun ajaran 2024/2025 menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, terutama dalam berbicara dan membaca. Guru berperan penting dalam merancang, mengelola, dan membimbing proses pembelajaran agar berjalan efektif. Meskipun terdapat tantangan seperti suasana kelas yang kurang kondusif dan perbedaan pemahaman siswa, strategi pengelolaan yang adaptif mampu mengatasinya. Metode ini menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna, serta sejalan dengan teori-teori pembelajaran seperti konstruktivisme sosial dan pembelajaran sosial kognitif.

Dengan demikian, *role playing* merupakan pendekatan yang tepat untuk meningkatkan partisipasi dan keterampilan berbahasa siswa disekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini yang berjudul “Implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VA SDN 021 Sungai Kunjang tahun ajaran 2024/2025” adapun saran yang peneliti berikan mungkin berguna bagi pihak SDN 021 Sungai Kunjang khususnya kepada guru dan siswa, diantaranya yaitu:

1. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap implementasi metode pembelajaran yang inovatif seperti *role playing* dengan cara menyediakan fasilitas yang memadai dan menciptakan suasana belajar yang mendukung.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan terus mengeksplorasi dan mengembangkan metode pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa, salah satunya

melalui penerapan *role playing*. Dalam pelaksanaannya, guru perlu merancang pembelajaran secara sistematis, membagi peran siswa secara proporsional, serta mengelola kelas dengan baik.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan penuh antusias, menjalankan peran yang diberikan dengan tanggung jawab, serta menjalin kerja sama yang baik dalam kelompok. Sikap disiplin, rasa percaya diri, dan penghargaan terhadap proses pembelajaran terus dikembangkan agar siswa dapat memperoleh manfaat maksimal dari kegiatan *role playing*, baik dalam hal peningkatan kemampuan berbahasa maupun dalam pembentukan karakter sosial yang positif.

4. Bagi Peneliti

Kepada peneliti selanjutnya jika ingin meneliti dengan tema yang serupa, peneliti berharap agar penelitian ini dapat dijadikan referensi serta tolak ukur bagi peneliti selanjutnya agar lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, L. M. N., Nastiti, I. F., Widayanti, F. D., & Komariyah, S. (2025). Penerapan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Karakter Tokoh Dan Nilai Moral Dalam Pembelajaran Novel. *Secondary: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 5(2), 102–112.
- Amalia, I. F., Mashlulah, M. I., & Fernandez, M. F. (2017). Pengaruh metode pembelajaran 3N (Niteni, Nirokke, Nambahi) terhadap keterampilan menulis puisi pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017*, 304–309.
- Anida, R. (2019). *Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia Kelas IA MI Cokroaminoto Purwasana Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara*. Skripsi. IAIN Purwokerto.
- Annisa, A., Asrin, A., & Khair, B. N. (2022). Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Gugus I Kecamatan Kuripan tahun ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 620–627.
- Astuti, S., Friansyah, D., & Yuneti, A. (2022). Penerapan Model Role Playing pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 2 Rantau Bingin. *Linggau Jurnal Language Education and Literature*, 2(2), 25–34.
- Emmer, E. T., & Evertson, C. M. (2016). *Classroom Management for Middle and Elementary School Teachers*. Boston: Pearson.
- Fitri, S. (2024). *Implementasi metode role playing dalam pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar negeri no. 48/vii pelawan ii kecamatan pelawan*. Skripsi. Universitas Jambi.
- Futri, A. H., & Supriatna, E. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi dengan Menggunakan Metode Picture And Picture Pada Siswa Kelas VII A SMPN 2 Sindangresmi. *Jurnal Soshum Insentif*, 1(2), 51–66.
- Gangel, K. O. (2003). *24 Ways to Improve Your Teaching*. New York: Wipf and Stock Publishers.
- Gunawan, P. R., & Bahaduri, B. A. (2020). Kajian representasi indonesia pada karakter gatotkaca dalam gim mobile legends menggunakan metode triangulasi. *Serat Rupa: Journal of Design*, 4(2), 111–134.
- Gustyawan, N. (2020). *Film Pendek Animasi "Wasa" (Concept Art, Storyboard, 3D Modelling Character)*. Skripsi. Politeknik Negeri Media Kreatif.
- Hastuti, P., & Aini, F. N. (2023). Metode Bermain Peran Lebih Efektif dari Studi Kasus untuk Meningkatkan Persepsi Mahasiswa Tentang Kode Etik

- Kebidanan. *Jurnal Ners*, 7(1), 148–151.
- Izzati, F. N., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Role Playing. *Kompetensi*, 17(1), 134–142.
- Keputusan Presiden RI. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf>.
- Kolnel, O. M. H., & Zandrato, J. (2019). Implementation of the role-playing method to improve grade 1 Learners' speaking skills in an Indonesian Language lesson at primary school XYZ Gunungsitoli, Nias. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 15(2), 333–347.
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370. <https://doi.org/https://doi.org/10.1037/h0054346>
- Nono, Y. (2024). Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Kelas V SDN Woloara. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 4(2), 282–286.
- Novia, N., Muhammadiyah, M. ud, & Lutfin, N. (2023). Peran Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V SD Inpres Kantisang Makassar. *Embrio Pendidikan: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 276–292.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model discovery learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724.
- Raharjo, T. J., Rusdarti, R., Subali, B., Suminar, T., Harianingsih, H., & Rahmawati, S. (2023). Pelatihan Penguatan Literasi Sains Bagi Guru Sekolah Indonesia-Jeddah, Saudi Arabia. *Journal of Community Empowerment*, 3(1), 1–6.
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas pembelajaran. *JPUD-Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32.
- Sabililhaq, I., Nursiah, A., & Munir, M. (2024). Analysis of Albert Bandura's Social Cognitive Theory and Its Development in Islamic Religious Education. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(12), 5498–5512.
- Saputro, M. N. A., & Hadi, B. (2022). Pengembangan system penjaminan mutu pendidik untuk menciptakan seorang pendidik yang profesional. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(11), 3745–3764.
- Setyowati, D., Kartikasari, E., & Nuryasana, E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Asemrowo II. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 12–24.

- Thalib, M. A. (2022). Pelatihan analisis data model Miles dan Huberman untuk riset akuntansi budaya. *Madani: Jurnal Pengabdian Ilmiah*, 5(1), 23–33.
- Vygotsky. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Yao, C., Yang, Y., & Yu, S. (2023). An Experimental Study: An Integrative Strategy of PBL Combined with an Organ-Systems-Based Curriculum to Improve Academic Achievement and Career Maturity. *Asian Journal of Education and Training*, 9(4), 117–123.
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari keaktifan siswa. *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2).

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi dan Pedoman Wawancara

| Variabel | Indikator |
|---|--|
| Pemahaman Guru terhadap Metode Role Playing | Pengetahuan tentang tujuan, manfaat, dan teknik role playing |
| Perencanaan dan Persiapan Pembelajaran | Ketersediaan materi, persiapan skenario, tujuan pembelajaran |
| Pelaksanaan Role Playing di Kelas | Pengaturan kelas, instruksi jelas, penggunaan media |
| Peran dan Keterlibatan Siswa | Aktivitas siswa, keterlibatan dalam diskusi, kenyamanan berperan |
| Evaluasi dan Penilaian | Penilaian berbicara, kreativitas, instrumen penilaian |
| Tantangan dalam Implementasi | Kendala dalam pengelolaan kelas, materi, dan bimbingan siswa |
| Dampak terhadap Keterampilan Bahasa | Peningkatan keterampilan berbicara, menulis, kreativitas |

Lampiran 2. Pertanyaan untuk Guru

1. Apa yang Ibu pahami tentang metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?
2. Topik atau materi apa yang Ibu anggap paling cocok untuk menggunakan metode *role playing*?
3. Bagaimana Ibu mengatur kelas selama pelaksanaan *role playing*?
4. Bagaimana respon siswa terhadap kegiatan *role playing* ini?
5. Apa indikator yang Ibu gunakan untuk menilai keterampilan berbicara atau kreativitas siswa setelah mengikuti *role playing*?
6. Apa saja tantangan yang Ibu hadapi saat menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran?
7. Bagaimana Ibu mempersiapkan kegiatan *role playing* ?
8. Bagaimana Ibu menilai keberhasilan *role playing* ?
9. Apakah *role playing* mempengaruhi kemampuan siswa dalam berbahasa?

Lampiran 3. Pertanyaan untuk Siswa

1. Apa yang kamu rasakan ketika pertama kali melakukan *role playing* di kelas?
2. Apakah kamu merasa nyaman dengan peran yang diberikan selama kegiatan *role playing*?
3. Bagaimana cara kamu bekerja sama dengan teman-teman dalam kegiatan *role playing*?
4. Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi Bahasa Indonesia setelah mengikuti kegiatan *role playing*? Bagaimana bisa begitu?
5. Adakah kesulitan atau hambatan yang kamu hadapi saat mengikuti kegiatan *role playing*?
6. Menurutmu, apakah kegiatan *role playing* membantu kamu meningkatkan keterampilan berbicara atau menulis dalam Bahasa Indonesia? Bagaimana caranya?

Lampiran 4. Lembar Observasi

| No | Aspek yang Diamati | Indikator |
|----|---------------------------------|--|
| 1 | Perencanaan | <ul style="list-style-type: none"> a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran secara jelas b. Guru menyiapkan naskah drama atau skenario |
| 2 | Pelaksanaan <i>Role Playing</i> | <ul style="list-style-type: none"> a. Siswa memahami peran yang diberikan b. Siswa mampu memerankan tokoh sesuai karakter c. Guru memberikan umpan balik saat atau setelah siswa tampil |
| 3 | Kerja Sama Siswa | <ul style="list-style-type: none"> a. Siswa bekerja sama dalam kelompok atau pasangan b. Siswa menunjukkan rasa percaya diri saat bermain peran |
| 4 | Refleksi | Guru mengajak siswa merefleksikan pengalaman bermain peran |

Lampiran 5. Lampiran Dokumentasi

| No | Dokumentasi | Keterangan |
|----|-----------------------------|------------|
| 1 | Surat Penelitian | ✓ |
| 2 | Surat Penerimaan Penelitian | ✓ |
| 3 | Surat Selesai Penelitian | ✓ |
| 4 | Profile Sekolah | ✓ |
| 5 | Visi Misi Sekolah | ✓ |
| 6 | Data Siswa | ✓ |
| 7 | Dokumentasi Observasi Siswa | ✓ |
| 8 | Dokumentasi Guru | ✓ |
| 9 | Dokumentasi Siswa | ✓ |
| 10 | Foto Bersama Guru dan Siswa | ✓ |

Lampiran 6. Transkrip Wawancara Guru Kelas VI

Hari/Taggal : Senin, 21 April 2025

Waktu : 12.18

Tempat : SD Negeri 021 Sungai Kunjang

Nama : Ety Irawati, S.Pd

| Pelaku | Hasil Wawancara |
|----------|--|
| Peneliti | Apa yang ibu pahami tentang metode role playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia? |
| Ibu El | Role playing itu yaitu tehnik pembelajaran yang melibatkann siswa didalam pembelajaran itu dengan bermain peran tertentu seperti misalnya kalau bersandiwara atau apa itu merupakan peran tertentu yang diberikan kepada siswa. |
| Peneliti | Topik atau materi apa yang Ibu anggap paling cocok untuk menggunakan metode role playing? |
| Ibu El | Kalau materi dipembelajaran Bahasa Indonesia itu materi tentang percakapan, biasanya percakapan atau berbicara itukan disitu bisa kita memberikan peran kepada siswa untuk mengungkapkan bagaimana perasaannya bagaimana seperti itu serta melatih mereka berbicara. |
| Peneliti | Bagaimana Ibu mengatur kelas selama pelaksanaan role playing? |
| Ibu El | Mengatur kelas itu sistemnya dengan cara berkelompok seperti itu bisa juga mandiri masing-masing dengan perannya sendiri-sendiri gitu ditentukan. |
| Peneliti | Bagaima respon siswa terhadap kegiatan role playing? |
| Ibu El | Responya itu sangat antusias sekali mereka dengan adanya role playing itu mereka sangat senang apalagi kelas ini memang aktif kalau sudah diberikan seperti itu cepat sekali mereka |

| | |
|----------|--|
| | menanggapinya bahkan gurunya yang kewalahan menghadapi mereka. |
| Peneliti | Apa indikator yang Ibu gunakan untuk menilai keterampilan berbicara atau kreativitas siswa setelah mengikuti role playing? |
| Ibu El | Indikatornya itu pasti aktifnya siswa didalam kegiatan itu, yang kedua keterlibatan siswa didalam memahami materinya selanjutnya komunikasi yang efektif antar siswa, kerjasama nah bisa itu juga, kan didalam kelompok perlu kerjasama antar kelompok masing-masing begitu. |
| Peneliti | Apa saja tantangan yang Ibu hadapi saat menerapkan metode role playing dalam pembelajaran? |
| Ibu El | Tantangan nya itu pada saat proses, tantangan prosesnya itu susah sekali kita menerapkannya itu kadang-kadang ada yang belum paham ada yang cepat pemahamannya yang susah nya itu yang lambat memahami, yang kedua tantangannya dihasilnya, hasilnya itu sulit untuk diukur kemampuan siswa itu bagaimana dia memahami sebuah materi yang untuk disampaikan mereka kedepan teman-temannya untuk berbicara itu. |
| Peneliti | Bagaimana Ibu mempersiapkan kegiatan role playing? |
| Ibu El | Persiapannya yang pertama fasilitator, kita fasilitator sebagai guru biasanya kita menyiapkan sebagai guru kan menyiapkan tempat alat dan sebagainya itu yang merupakan persiapan yang awal yang selanjutnya itu persiapan informasi tentang tujuannya terus persiapan tentang perannya, aturannya yang harus disampaikan ke siswa itu persiapan-persiapan oleh guru. |
| Peneliti | Bagaimana Ibu menilai keberhasilan role playing? |
| Ibu El | Menilai keberhasilannya itu dari berpikir kritisnya siswa yang kedua empati nya siswa terhadap materi yang disampaikan itu terus kesadarannya didalam melaksanakan itu terus kemudian |

| | |
|----------|--|
| | refleksi kita sebagai guru dan umpan baliknya dari kita kepada murid dan murid kepada kita nah itu. |
| Peneliti | Apakah role playing mempengaruhi kemampuan siswa dalam berbahasa? |
| Ibu El | Iya sangat berpengaruh, mereka bisa otomatis berbicara mengendalikan bagaimana caranya berbicara yang baik, berbicara yang sesuai dengan kaidah bahasa indonesia tidak sembarang-sembarang kata yang digunakannya itu seperti contohnya pada saat mereka bermain peran waktu itu tentang perundungan itu sangat baik mereka memerankannya, jadi mereka percaya diri untuk tampil didepan umum, ibu juga sampai merasa kagum dengan mereka waktu itu dimembuat film pendek gitu yang nonton satu sekolahan ini, nah ini mereka bisa berperan sebagai siswa yang dibully mereka bisa memerankan itu, alhamdulillah berperannya sesuai sudah betul dalam menghayati perannya. |

Lampiran 7. Transkrip Wawancara Siswa Kelas VA

Hari/Taggal : Rabu, 16 April 2025
 Waktu : 09.47
 Tempat : SD Negeri 021 Sungai Kunjang
 Nama : Alif Ocean Dirgantara

| Pelaku | Hasil Wawancara |
|----------|---|
| Peneliti | Apa yang kamu rasakan ketika pertama kali melakukan role playing di kelas? |
| AOD | Rasanya sangat seru karena membuat pelajaran menjadi mudah. |
| Peneliti | Apakah kamu merasa nyaman dengan peran yang diberikan selama kegiatan role playing? |
| AOD | Iya, karena perannya cocok dengan saya. |
| Peneliti | Bagaimana cara kamu bekerja sama dengan teman-teman dalam kegiatan role playing? |
| AOD | Dengan cara berdiskusi dengan teman-teman, dan dibagi-bagi perannya masing-masing. |
| Peneliti | Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi Bahasa Indonesia setelah mengikuti kegiatan role playing? Bagaimana bisa begitu? |
| AOD | Iya, karena materi bahasa indonesia akan lebih mudah jika dibahas dengan materi role playing. |
| Peneliti | Adakah kesulitan atau hambatan yang kamu hadapi saat mengikuti kegiatan role playing? |
| AOD | Kesulitan atau hambatannya teman-teman nya susah untuk diajak kerjasama terus kelasnya suka ribut. |
| Peneliti | Menurutmu, apakah kegiatan role playing membantu kamu meningkatkan keterampilan berbicara atau menulis dalam Bahasa Indonesia? Bagaimana caranya? |

| | |
|-----|--|
| AOD | Iya, dalam kegiatan role playing keterampilan berbicara dan menulis itu sangat di perlukan, pengaruh diberbicara ada kalo menulis agak-agak mempengaruhi, kalo berbicara adanya dialog dapat membantu dalam berbicara kalo menulis tulisan romawi. |
|-----|--|

Hari/Taggal : Rabu, 16 April 2025
 Waktu : 09.52
 Tempat : SD Negeri 021 Sungai Kunjang
 Nama : Salsabila Khaerinah

| Pelaku | Hasil Wawancara |
|----------|---|
| Peneliti | Apa yang kamu rasakan ketika pertama kali melakukan role playing di kelas? |
| SK | Saya sangat senang entah bagaimana menurut saya itu sangat menyenangkan. |
| Peneliti | Apakah kamu merasa nyaman dengan peran yang diberikan selama kegiatan role playing? |
| SK | Saya nyaman karena peran itu cocok dengan karakter saya. |
| Peneliti | Bagaimana cara kamu bekerjasama dengan teman-teman dalam kegiatan role playing? |
| SK | Saya membagi peran masing-masing dan saya juga berdiskusi dengan teman-teman. |
| Peneliti | Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi Bahasa Indonesia setelah mengikuti kegiatan role playing? Bagaimana bisa begitu? |
| SK | Lebih mudah,karena saya bisa dengan mudah memahami pelajaran bahasa indonesia dengan cara role playing. |
| Peneliti | Adakah kesulitan atau hamabatan yang kamu hadapi saat mengikuti kegiatan role playing? |
| SK | Ada, saya sedikit merasa tidak nyaman dengan suasana kelas yang begitu ribut, saya merasa sedikit terganggu. |
| Peneliti | Menurutmu, apakah kegiatan role playing membantu kamu meningkatkan keterampilan berbicara atau menulis dalam Bahasa Indonesia? Bagaimana caranya? |

| | |
|----|---|
| SK | Kalo berbicara iya, tapi menulis tidak karena kalo menulis tulisan saya sama aja. |
|----|---|

Hari/Taggal : Rabu, 16 April 2025
Waktu : 09.56
Tempat : SD Negeri 021 Sungai Kunjang
Nama : Kafka Adriel Arwinto

| Pelaku | Hasil Wawancara |
|----------|---|
| Peneliti | Apa yang kamu rasakan ketika pertama kali melakukan role playing di kelas? |
| KAA | Saya jujur lumayan bahagia, selain bersenang-senang saya juga mendapat ilmu dari kegiatan role playing. |
| Peneliti | Apakah kamu merasa nyaman dengan peran yang diberikan selama kegiatan role playing? |
| KAA | Iya saya lumayan nyaman karena perannya cocok untuk sikap saya. |
| Peneliti | Bagaimana cara kamu bekerja sama dengan teman-teman dalam kegiatan role playing? |
| KAA | Biasanya kalau misalkannya salah satu karakter dalam kegiatan role playing ada masalah saya dan teman-teman saya langsung membantu karakter tersebut. |
| Peneliti | Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi Bahasa Indonesia setelah mengikuti kegiatan role playing? Bagaimana bisa begitu? |
| KAA | Saya lebih mudah karena saya itu lebih suka bermain sambil belajar dibanding membaca buku yang biasanya kadang membuat saya agak pusing. |
| Peneliti | Adakah kesulitan atau hambatan yang kamu hadapi saat mengikuti kegiatan role playing? |
| KAA | Syukurnya gak ada karena sebelum melakukan kegiatan role playing saya bisa berdiskusi sama teman-teman saya untuk |

| | |
|----------|---|
| | melakukan kegiatannya dengan benar, teman-teman juga tidak protes dengan peran yang diberikan. |
| Peneliti | Menurutmu, apakah kegiatan role playing membantu kamu meningkatkan keterampilan berbicara atau menulis dalam Bahasa Indonesia? Bagaimana caranya? |
| KAA | Menurut saya sih kegiatan role playing membantu sekali untuk meningkatkan keterampilan membaca atau berbicara karena dikegiatan itu lebih banyak membaca berbicara dibanding membaca buku, jadi senang. |

Hari/Taggal : Rabu, 19 April 2025
 Waktu : 09.36
 Tempat : SD Negeri 021 Sungai Kunjang
 Nama : Asyifa Rizki Aprilia

| Pelaku | Hasil Wawancara |
|----------|--|
| Peneliti | Apa yang kamu rasakan ketika pertama kali melakukan role playing di kelas? |
| ARA | Tentu seru karena bukan hanya belajar kita juga bisa bermain dan tidak membosankan. |
| Peneliti | Apakah kamu merasa nyaman dengan peran yang diberikan selama kegiatan role playing? |
| ARA | Nyaman karena bermain sambil belajar itu sangat seru, dan perannya sesuai sama karakter saya. |
| Peneliti | Bagaimana cara kamu bekerja sama dengan teman-teman dalam kegiatan role playing? |
| ARA | Kadang ada yang gak mau ngerjakan ada yang disiplin ada yang suka lari-lari ada yang suka teriak-teriak, jadi ada yang bisa diajak kerjasama ada juga yang gak bisa diajak kerjasama. |
| Peneliti | Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi Bahasa Indonesia setelah mengikuti kegiatan role playing? Bagaimana bisa begitu? |
| ARA | Tentunya bisa karena kalau misalnya bahasa indonesia tanpa role playing itu kan pasti kita itu disuruh baca aja kan kayak membosankan gitu, dengan adanya role playing ini kita merasa lebih mudah memahami materinya. |
| Peneliti | Adakah kesulitan atau hambatan yang kamu hadapi saat mengikuti kegiatan role playing? |
| ARA | Kesulitannya ada, kadang teman-teman yang suka teriak-teriak bikin saya pusing, teman-temannya pada gak bisa diam. |

| | |
|----------|---|
| Peneliti | Menurutmu, apakah kegiatan role playing membantu kamu meningkatkan keterampilan berbicara atau menulis dalam Bahasa Indonesia? Bagaimana caranya? |
| ARA | Iya tentu karena kegiatan role playing keterampilan berbicara saya jadi meningkat juga kadang disuruh maju untuk kedepan kelas saya tidak malu, kalau menulis bisa dari awal tulisan saya mencong-mencong sekarang jadi rapi bagus, huruf kapitalnya juga sesuai. |

Hari/Taggal : Rabu, 19 April 2025
Waktu : 09.40
Tempat : SD Negeri 021 Sungai Kunjang
Nama : Liersky Giorgio Adrian Sangeroki

| Pelaku | Hasil Wawancara |
|----------|--|
| Peneliti | Apa yang kamu rasakan ketika pertama kali melakukan role playing di kelas? |
| LGAS | Yang saya rasakan saat pertama kali melakukan role playing dikelas adalah saya merasa senang dan saya bisa lebih aktif dikelas. |
| Peneliti | Apakah kamu merasa nyaman dengan peran yang diberikan selama kegiatan role playing? |
| LGAS | Iya saya merasa nyaman, perannya sesuai. |
| Peneliti | Bagaimana cara kamu bekerja sama dengan teman-teman dalam kegiatan role playing? |
| LGAS | Cara saya bekerjasama dengan teman-teman saya adalah saya bermusyawarah dan saling menolong, kemungkinan teman-teman ada yang mau diajak kerjasama ada juga yang tidak mau diajak kerjasama, dan biasanya mereka komen kayak ih aku gak mau karena gak sesuai dengan sifat mereka atau apa begitu. |
| Peneliti | Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi Bahasa Indonesia setelah mengikuti kegiatan role playing? Bagaimana bisa begitu? |
| LGAS | Iya saya merasa lebih mudah memahami materi bahasa indonesia karena setelah mengikuti kegiatan role playing saya bisa dapat berbicara bahasa indonesia dengan baik dan benar. |
| Peneliti | Adakah kesulitan yang kamu hadapai saat mengikuti kegiatan role playing? |


| | |
|----------|--|
| LGAS | Yang kesusahan tentang sedang role playing itu mungkin karena teman-teman suka ribut kadang-kadang bicara ngobrol gitu sama lari sana sini. |
| Peneliti | Menurutmu, apakah kegiatan role playing membantu kamu meningkatkan keterampilan berbicara atau menulis dalam Bahasa Indonesia? Bagaimana caranya? |
| LGAS | menurut saya meningkatkan iya, karena dengan kegiatan role playing ini kita bukan hanya Cuma berperan apa gitu kita itu belajar kegiatan role playing juga sambil belajar tentang bagaimana berbicaranya menulis dalam bahasa indonesia yang baik dan benar, kalau disuruh maju kedepan kelas jadi tidak malu. |

Hari/Taggal : Rabu, 19 April 2025
 Waktu : 09.47
 Tempat : SD Negeri 021 Sungai Kunjang
 Nama : Kayla Nur Lita

| Pelaku | Hasil Wawancara |
|----------|---|
| Peneliti | Apa yang kamu rasakan ketika pertama kali melakukan kegiatan role playing di kelas? |
| KNL | Saya merasa senang, karena bisa bermain bisa belajar sambil bermain. |
| Peneliti | Apakah kamu merasa nyaman dengan peran yang diberikan selama kegiatan role playing? |
| KNL | Iya karena sesuai dengan sifatnya. |
| Peneliti | Bagaimana cara kamu bekerja sama dengan teman-teman dalam kegiatan role playing? |
| KNL | Dengan berdiskusi dan mempersetujui semuanya. |
| Peneliti | Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi Bahasa Indonesia setelah mengikuti kegiatan role playing? Bagaimana bisa begitu? |
| KNL | Iya, karena bisa lebih mudah masuk materinya dengan kegiatan role playing, saya senang membaca buku jadi senang keduanya dengan role playing belajarnya seru. |
| Peneliti | Adakah kesulitan atau hambatan yang kamu hadapi saat mengikuti kegiatan role playing? |
| KNL | Kesulitannya karena temannya itu gak mau diam suka ribut, suka ganggu susah fokus juga kalau mereka ribut. |
| Peneliti | Menurutmu, apakah kegiatan role playing membantu kamu meningkatkan keterampilan berbicara atau menulis dalam Bahasa Indonesia? Bagaimana caranya? |

| | |
|-----|--|
| KNL | Iya karena role playingnya membantu kita untuk tidak malu untuk berbicara didepan kelas, kalau menulis bisa membuat tulisan menjadi lebih bagus lebih rapi gitu. |
|-----|--|

Lampiran 8. Surat Penelitian

 UNIVERSITAS
WIDYA GAMA MAHAKAM SAMARINDA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

BANK :
+ BPD KALIM
+ BUKOPIN
+ MUMALMAYAT
+ MANDIRI

Samarinda, 12 April 2025

Nomor : 289/UWGM/FKIP-PGSD/IV/2025
Lampiran : -
Hal : Permohonan Ijin Penelitian


Kepada Yth,
Kepala SD Negeri 021 Sungai Kunjang
di -
Tempat

Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan tersebut di bawah ini:

Nama : Utari Rahayu
NPM : 2186206019
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Implementasi Metode *Role Play* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Tinggi SD Negeri 021 Sungai Kunjang Tahun Pembelajaran 2024/2025

Untuk keperluan tersebut diatas, maka kami mohon izin untuk mengadakan penelitian di Sekolah Bapak/Ibu. Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian surat ini dibuat atas perhatian Bapak / Ibu diucapkan terima kasih.


Mengetahui
Ketua Program Studi PGSD,

Ketua Program Studi PGSD,
N.N. 2016.089.215

Telp : (0541) 4121117
Fax : (0541) 736572
Email : uwigama@uwgm.ac.id
Website : uwgm.ac.id

Kampus Biru UWGM
Rektorat – Gedung B
Jl. K.H. Wahid Hasyim, No 28 Rt.08
Samarinda 75119

Kampus unggul, widyakewirausahaan, gemilang, dan mulia.

Lampiran 9. Surat Penerimaan Penelitian



PEMERINTAH KOTA SAMARINDA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 021 SUNGAI KUNJANG
Jalan Meranti RT. 17 Karang Anyar Sungai Kunjang 75127
Telepon (0541) 4116896 Email : sdn021sungaikunjang@gmail.com
NSS : 101166005021 NPSN : 30400978 NIS : 101680

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422.1/064/100.01.18.0821
Perihal : **Balasan Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth.
Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Samarinda
Di_ _____
Tempat.

Dengan hormat,


Sehubungan dengan surat saudara pada tanggal 14 April 2025 perihal perizinan tempat penelitian dalam rangka pengabdian kepada masyarakat penyusunan skripsi Mahasiswa atas nama Utari Rahayu dengan Judul : Implementasi Metode Role Play Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Tinggi SD Negeri 021 Sungai Kunjang Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Perlu kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut:


1. Pada prinsipnya kami tidak keberatan dan dapat mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut di tempat kami.
2. Izin melakukan penelitian diberikan semata-mata untuk keperluan akademik.

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan untuk dapat diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Samarinda, 23 April 2025
Kepala Sekolah


Jurita, S.Pd
NIP. 19690418 199010 2 001

Lampiran 10. Surat Selesai Penelitian

 PEMERINTAH KOTA SAMARINDA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 021 SUNGAI KUNJANG
Jalan Meranti RT. 17 Karang Anyar Sungai Kunjang 75127
Telepon (0541) 4116896 Email : sdn021sungaikunjang@gmail.com
NSS : 101166005021 NPSN : 30400978 NIS : 101680

SURAT KETERANGAN
Nomor : 422.1/065/100.01.18.0821

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Jurita, S.Pd
NIP : 19690418 199010 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah


Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Utari Rahayu
NIM : 2186206019
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)
Universitas : Widya Gama Mahakam Samarinda
Judul Penelitian : Implementasi Metode Role Play Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Tinggi SD Negeri 021 Sungai Kunjang Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Telah melaksanakan penelitian (Research) di SD Negeri 021 Sungai Kunjang pada tanggal 14 April 2025

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan untuk dapat diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Samarinda, 23 April 2025
Kepala Sekolah


Jurita, S.Pd
NIP. 19690418 199010 2 001

Lampiran 11. Data Siswa

| | | | | | | | | | | | | |
|-----|-----------------------------------|------|----|---|------------|-------------|------------|-------------------|---------|------------------------------------|----|---|
| 412 | 9 Abimael Farid Maulana | 3893 | SA | L | 0134719178 | Samarinda | 2013-11-09 | 647206091130003 | Islam | JL. Ulu GG. 4 | 21 | |
| 413 | 37 ADEKA MAHLIKA ABSYARISMA | 3894 | SA | P | 0135126580 | DAYARUMIDA | 2013-04-24 | 6472066404130002 | Islam | Jl. M. Said Gg. Pefasadi 9 | 46 | 0 |
| 414 | 54 Ad-Fala Nur Romadhani | 3895 | SA | L | 3134066239 | Samarinda | 2013-07-25 | 6472102307130001 | Islam | Jl. Piasaka | 14 | 0 |
| 415 | 61 ALIF USMAN DUDAPURANTA | 3896 | SA | L | 0137575650 | DAYARUMIDA | 2013-08-11 | 6472031008130002 | Islam | Jl. Revoles Gg. Suka Bumi 1 PD.79A | 34 | 0 |
| 416 | 101 ARIKA KHARIZA GALSHABILA | 3897 | SA | P | 0147265431 | Samarinda | 2014-01-09 | 6471064901140005 | Islam | Jl. Kelana Gading Gg. Romadhani | 37 | |
| 417 | 119 Ayu Fa Bika Aynita | 3898 | SA | P | 3147284037 | Samarinda | 2014-04-25 | 6472066504140005 | Islam | Jl. Elmasi Sgadi Gg. Pincar Indah | 1 | 0 |
| 418 | 147 AZZIELLA ZAHWA ANDARA PUTRI | 3900 | SA | P | 0139328795 | DAYARUMIDA | 2013-08-17 | 64720465708130002 | Islam | Jl. M. Said Gg. Hasyim | 28 | 0 |
| 419 | 175 DANISHA HADELIAN AHMAD | 3902 | SA | L | 0141706474 | MAKASSAR | 2014-03-05 | 7371110503140001 | Islam | Jl. Tengkuway PD 13 | 15 | 0 |
| 420 | 270 KAFKA ADRIEL ARMENTO | 4141 | SA | L | 0139979307 | YEMBES | 2013-06-02 | 3509210206130002 | Islam | Jl. Kaki 2A No. 141 | 35 | |
| 421 | 280 Kanya Nur Lita | 3903 | SA | P | 3140602321 | Samarinda | 2014-03-25 | 6472066503140005 | Islam | Jl. Elmasi Sgadi Gg. Pincar 12 | 3 | 0 |
| 422 | 305 Lareky Giorgio Abran Samsari | 3904 | SA | L | 3139199337 | Samarinda | 2013-06-17 | 6471051706130005 | Kristen | Jl. Revoles Gg. Teratai 2A | 2 | 0 |
| 423 | 324 MUH ZAHY MAZEL | 3905 | SA | L | 0135975467 | Pala | 2013-09-19 | 7601011909130001 | Islam | Jl. Rimbaun | 33 | 0 |
| 424 | 340 Muhammad Afi Faris | 3906 | SA | L | 0142279061 | Samarinda | 2014-01-13 | 6472081301140005 | Islam | Jl. Marani Gg. 2 No. 09 | 18 | 0 |
| 425 | 365 MUHAMMAD SYAH DEPTIYANO PUTRA | 3907 | SA | L | 0139582004 | BOITUMBO | 2013-09-16 | 6472032609130002 | Islam | Jl. M. Said Gg. Dama | 29 | 0 |
| 426 | 432 Muhammad Syam Algha | 3908 | SA | L | 0144442497 | Samarinda | 2014-04-29 | 6472032904140004 | Islam | Jl. Ds. Alinga 02. 1C No. 13 | 17 | 0 |
| 427 | 433 Muhammad Syadi Akbar | 4148 | SA | L | 3124096557 | Samarinda | 2012-09-17 | 6472061709120007 | Islam | Jl. Kemangi Gg. Tam | 27 | |
| 428 | 444 Muhammad Zaid Hafid | 3909 | SA | L | 3131905730 | Samarinda | 2013-08-16 | 6472061608130003 | Islam | Jl. Candana | 8 | 0 |
| 429 | 445 Muhammad Zaid Saputra | 3910 | SA | L | 3134665441 | Samarinda | 2013-03-08 | 6472060303130003 | Islam | Jl. Marani Gg. 2 | 16 | 0 |
| 430 | 462 Fadia Saffa Alzaidia | 3911 | SA | P | 3139238333 | Samarinda | 2013-07-12 | 6472035207130002 | Islam | Jl. Pincaran | 25 | 0 |
| 431 | 466 Hafidha Nabun Syaida | 3912 | SA | P | 0132156194 | Kota Bangun | 2013-06-23 | 6402066306130001 | Islam | Jl. M. Said Gg. 2 | 5 | |
| 432 | 470 Fajra Hidayat Harna | 3913 | SA | P | 0131430408 | Samarinda | 2013-10-07 | 6472064710130002 | Islam | Jl. Marani Gg. 2 | 19 | 0 |
| 433 | 507 PUTRI ALFA RAHAFIHA | 3914 | SA | P | 0133994662 | DAYARUMIDA | 2013-12-22 | 6472062212130003 | Islam | Jl. Marani GG. 1 | 17 | |
| 434 | 512 Nafis Alzakira | 3915 | SA | P | 313218074 | Samarinda | 2013-10-06 | 6472064610130001 | Islam | | 19 | 0 |
| 435 | 518 Galina Nabil Alana Kusuma | 3916 | SA | L | 0137433437 | Samarinda | 2013-09-27 | 6472032709130001 | Islam | Jl. Rimbaun 1 No. 45 | 33 | 0 |
| 436 | 527 Acha Randy | 3917 | SA | L | 3137340312 | Samarinda | 2013-04-11 | 6472061104130003 | Islam | Jl. Revoles Gg. Teratai | 38 | 0 |
| 437 | 556 Gaia Al Hafid | 3918 | SA | L | 0143611514 | Samarinda | 2014-01-22 | 6472062201140002 | Islam | Jl. Revoles 2 Gg. Kelarga No. 136 | 8 | 0 |
| 438 | 562 Galadifa Khannah | 3919 | SA | P | 3110116079 | Duaa | 2012-12-22 | 7306086212120002 | Islam | Jl. Marani Gg. 2 | 17 | 0 |
| 439 | 620 ZALFARDA ANJIDA SARIFUDIN | 3920 | SA | P | 0145494816 | Samarinda | 2014-02-24 | 6472066402140002 | Islam | Jl. M. Said PD.29 | 45 | |

Lampiran 12. Visi dan Misi Sekolah

BACA AKU YA !! * * *

VISI

" Terwujudnya Warga yang Memiliki Karakter Profile Pelajar Pancasila Cinta Lingkungan dan Terintegrasi dengan Teknologi Abad 21"

MISI

1. Mewujudkan warga sekolah yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia dan berbudi luhur dengan menerapkan rutinitas kegiatan keagamaan dan ajaran agama melalui cari berinteraksi di sekolah.
2. Membangun lingkungan sekolah yang bertoleransi dalam kebenaran global, mencintai budaya lokal dan menjunjung tinggi nilai gotong royong.
3. Merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang mampu memotivasi peserta didik untuk selalu belajar dan menemukan pembelajaran.
4. Mengembangkan kemandirian, nalar kritis dan kreativitas yang memfasilitasi keragaman minat dan bakat peserta didik di bidang akademik maupun nonakademik.
5. Mengembangkan dan memfasilitasi peningkatan prestasi peserta didik, sesuai minat dan bakatnya melalui proses pendampingan dan kerja sama dengan orang tua.
6. Menerapkan pembiasaan hidup bersih, sehat, dan cinta lingkungan untuk mewujudkan lingkungan sekolah yang aman dan nyaman.
7. Mengembangkan program sekolah yang berbentuk ide dan gagasan cepat tanggap terhadap perubahan yang terjadi untuk merancang pembelajaran inovatif yang terintegrasi dengan pembelajaran abad 21.

VISI MISI SDN 021 SUNGAI KUNJANG

ADIWIYATA

Artinya tempat yang besar, agung, baik dan indah yang dimana tempat itu digunakan oleh seseorang untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, norma, dan etika.

SETIAP HARI SENIN SELESAI KEGIATAN UPACARA SELURUH SISWA DIWAJIBKAN UNTUK MEMUNGUT SAMPAH DI HALAMAN SEKOLAH.

**6 PROFIL
PELAJAR
PANCASILA**

| |
|--|
| 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia |
| 2) Berkebhinekaan global |
| 3) Gotong royong |
| 4) Mandiri |
| 5) Kreatif |
| 6) Berwawasan kritis |

Lampiran 13. Dokumentasi Observasi Siswa



Observasi Peneliti terhadap Proses Pembelajaran di Kelas VA

Lampiran 14. Dokumentasi Wawancara Bersama Wali Kelas VA



Wawancara Peneliti kepada Guru Kelas VA

Lampiran 15. Dokumentasi Wawancara Bersama Siswa Kelas VA

Wawancara Peneliti kepada Siswa AOD dan ARA



Wawancara Peneliti kepada Siswa KAA



Wawancara Peneliti kepada Siswa LGAS



Wawancara Peneliti kepada Siswa SK dan KNL



Dokumentasi Peneliti Bersama Para Siswa dan Guru Kelas VA

MODUL AJAR

Bahasa Indonesia



A. INFORMASI UMUM MODUL

| | |
|------------------|-------------------------------|
| Nama Penyusun | : Hj.Ety Irawati,S.Pd |
| Instansi/Sekolah | : SDN 021 Sungai Kunjang..... |
| Jenjang / Kelas | : SD / VA |
| Alokasi Waktu | : X 35 Menit |
| Tahun Pelajaran | : 2024/2025 |

Media Pembelajaran

- Buku Siswa
- Kamus
- Alat tulis
- Brosur museum
- Perlengkapan/bahan yang berhubungan dengan pembuatan museum mini
- Buku sejarah
- Internet

Materi Pembelajaran

Cinta Indonesia

- Kegiatan Pembuka, membaca teks
- Membaca teks
- Latihan
- Latihan Bahas Bahasa
- Bahas Bahasa
- Diskusi
- Berbicara
- Membaca
- Menyimak
- Jurnal Membaca
- Menulis
- Kreativitas Museum Mini

Sumber Belajar :

1. Sumber Utama
 - Buku Bahasa Indonesia kelas V SD
 - Kamus Bahasa Indonesia
 - Buku lain yang relevan
2. Sumber Alternatif

Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.

Persiapan Pembelajaran :

- a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia
- b. Memastikan kondisi kelas kondusif
- c. Mempersiapkan bahan tayang
- d. Mempersiapkan lembar kerja siswa

Panduan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran



Menyimak

- Peserta didik menyimak dengan saksama, memahami, memaknai instruksi yang lebih kompleks sesuai jenjangnya, memahami dan menganalisis ide pokok dan ide yang lebih rinci dalam paparan guru dan dalam teks aural (teks yang dibacakan, misalnya brosur).



Membaca

B. KOMPONEN INTI

| Capaian Pembelajaran Fase C | |
|--|---|
| <p>Pada akhir fase C, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan dan konteks sosial. Peserta didik menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi dan pesan dari paparan lisan dan tulis tentang topik yang dikenali dalam teks narasi dan informatif. Peserta didik mampu menanggapi dan mempresentasikan informasi yang dipaparkan; berpartisipasi aktif dalam diskusi; menuliskan tanggapannya terhadap bacaan menggunakan pengalaman dan pengetahuannya; menulis teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalamannya dengan lebih terstruktur. Peserta didik memiliki kebiasaan membaca untuk hiburan, menambah pengetahuan, dan keterampilan.</p> | |
| Fase C Berdasarkan Elemen | |
| Menyimak | Peserta didik mampu menganalisis informasi berupa fakta, prosedur dengan mengidentifikasi ciri objek dan urutan proses kejadian dan nilai-nilai dari berbagai jenis teks informatif dan fiksi yang disajikan dalam bentuk lisan, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar) dan audio. |
| Membaca dan Memirsa | Peserta didik mampu membaca kata-kata dengan berbagai pola kombinasi huruf dengan fasih dan indah serta memahami informasi dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, literal, konotatif, dan kiasan untuk mengidentifikasi objek, fenomena, dan karakter. Peserta didik mampu mengidentifikasi ide pokok dari teks deskripsi, narasi dan eksposisi, serta nilai-nilai yang terkandung dalam teks sastra (prosa dan pantun, puisi) dari teks dan/atau audiovisual. |
| Berbicara dan Mempresentasikan | Peserta didik mampu menyampaikan informasi secara lisan untuk tujuan menghibur dan meyakinkan mitra tutur sesuai kaidah dan konteks. Menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan; pilihan kata yang tepat sesuai dengan norma budaya; menyampaikan informasi dengan fasih dan santun. Peserta didik menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosakata secara kreatif. Peserta didik mempresentasikan gagasan, hasil pengamatan, dan pengalaman dengan logis, sistematis, efektif, kreatif, dan kritis; mempresentasikan imajinasi secara kreatif. |
| Menulis | Peserta didik mampu menulis teks eksplanasi, laporan, dan eksposisi persuasif dari gagasan, hasil pengamatan, pengalaman, dan imajinasi; menjelaskan hubungan kausalitas, serta menuangkan hasil pengamatan untuk meyakinkan pembaca. Peserta didik mampu menggunakan kaidah kebahasaan dan kesastraan untuk menulis teks sesuai dengan konteks dan norma budaya; menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan. Peserta didik menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosakata secara kreatif. |

| | |
|----------------------------|---|
| Tujuan Pembelajaran | Bab ini akan mengajarkan kalian untuk menjadi pribadi yang cinta tanah air melalui pengenalan sejarah lewat wisata ke museum/bangunan bersejarah, mengenal simbol, petunjuk, dan informasi di lokasi wisata, serta menerima dan membuat informasi lewat pengumuman. |
| Profil Pancasila | <ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif |
| Kata kunci | <ul style="list-style-type: none"> • Huruf kapital • Kalimat perintah • Menulis angka dan bilangan • Membaca tatap/memindai (scanning) • Menulis pengumuman |

| |
|--|
| Target Peserta Didik : |
| Peserta didik Reguler |
| Jumlah Siswa : |
| 28 Peserta didik (dimodifikasi dalam pembagian jumlah anggota kelompok ketika jumlah siswa sedikit atau lebih banyak) |
| Asesmen : |
| Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> - Asesmen individu - Asesmen kelompok |
| Jenis Asesmen : |
| <ul style="list-style-type: none"> • Presentasi • Produk • Tertulis • Unjuk Kerja • Tertulis |
| Model Pembelajaran |
| <ul style="list-style-type: none"> • Tatap muka |
| Ketersediaan Materi : |
| <ul style="list-style-type: none"> • Pengayaan untuk peserta didik berprestasi tinggi: YA/TIDAK • Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: YA/TIDAK |
| Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik : |
| <ul style="list-style-type: none"> • Individu • Berkelompok (Lebih dari dua orang) |
| Metode dan Model Pembelajaran : |
| Ceramah, Diskusi, Bermain peran, Presentasi |

Tip Pembelajaran

- Peserta didik memerhatikan gambar yang ada di kegiatan pembuka dan berusaha mengidentifikasi isi gambar berdasarkan beberapa pertanyaan yang dilontarkan guru.
- Peserta didik secara bersama-sama mencoba menjawab berdasarkan hasil identifikasi yang mereka lakukan. Hal yang mereka identifikasi seperti koleksi benda, pengunjung, kegiatan yang dilakukan, dan lainnya.
- Setelah itu, guru dan peserta didik melakukan curah pendapat (brainstorming) mengenai pernah tidaknya peserta didik ke museum, pernah berkunjung ke museum apa saja, dan dengan siapa mereka berkunjung.



Kegiatan Pembuka

Lihatlah gambar di samping.

Koleksi benda apa saja yang kalian lihat?

Siapa saja pengunjungnya?

Apa saja kegiatan yang dilakukan di sana?

Apakah kalian pernah mengunjungi museum?

Museum apa saja yang pernah kalian kunjungi?

Dengan siapa kalian pergi?

Museum adalah tempat penyimpanan koleksi sejarah, seni, budaya, dan ilmu. Mengunjungi museum sangat menyenangkan dan bermanfaat. Mari menambah wawasan sejarah dan merumuskan semangat cinta Indonesia lewat wisata museum.



Alternatif Kegiatan

- Guru menyiapkan foto-foto yang dikumpulkan di dalam berkas presentasi kemudian menayangkannya di kelas.
- Di saat menayangkan foto, guru meminta peserta didik untuk menebak dan mengidentifikasi mengenai isi gambar. Contohnya: apa yang sedang dilakukan orang di dalam gambar, di mana latar foto tersebut, siapa yang ada di foto, bagaimana suasana saat itu.
- Peserta didik dapat berdiskusi dengan teman lainnya untuk menebak dan mengidentifikasi foto tersebut.
- Setelah itu, guru dan peserta didik melakukan curah pendapat (brainstorming) mengenai pernah tidaknya peserta didik ke museum, pernah berkunjung ke museum apa saja, dan dengan siapa mereka berkunjung.



Membaca

Menemukan dan mengidentifikasi informasi pada satu paragraf serta informasi lain yang sesuai untuk jenjangnya..

Menemukan dan mengidentifikasi informasi pada satu paragraf yang sesuai untuk jenjangnya.

Menemukan dan mengidentifikasi informasi pada tabel.

Kosakata Baru

Berikut adalah daftar kosakata dari wacana di atas.

pemandu : orang yang memberikan bimbingan, penangan, dan petunjuk
koleksi : kumpulan (gambar, benda beranekar, tulisan, dan sebagainya)
kunjungan : hal mengunjungi
arsitektur : metode dan gaya merancang suatu bangunan
petunjuk : arah atau bimbingan dalam melakukan suatu hal
zaman : masa, jangka waktu yang menandai sesuatu

Latihan
 Lengkapi kalimat di bawah ini. Gunakan kata-kata dari daftar kosakata sebagai petunjuk.

- Pemastangan ... arah memisahkan para wisatawan yang berkunjung mendatangi seluruh area wisata.
- Gedung Djoeng '45 yang besar dan kokoh memiliki ... khas kolonial.
- Mereka bergesah menuju pintu keluar museum saat jam ... sudah berakhir.
- Museum ini memiliki ... benda-benda bersejarah zaman kemerdekaan.
- Gedung Djoeng '45 didirikan pada ... Belanda.
- Pera peserta didik menyimak dengan seksama penjelasan ... tentang sejarah gedung ini.

Bahas Bahasa

Huruf Kapital
 Untuk menambah informasi/pemahaman kalian tentang penulisan dalam bahasa Indonesia, kali ini kalian akan belajar tentang penggunaan huruf kapital.

- Kosakata Baru**
- pemandu
 - koleksi
 - kunjungan
 - arsitektur
 - petunjuk
 - zaman

| Ketebah Penulisan | Contoh |
|--|--|
| huruf pertama di awal kalimat | Mari menuju ke ruang utama. Di mana letak toko itu? |
| huruf pertama unsur nama orang | Bapak Hasan Martha Kristina Triandhu |
| huruf pertama di awal kalimat dalam petikan kalimat langsung | Ajika bertanya, "Kapan tugas itu akan selesai?" |
| huruf pertama setiap kata nama agama, kitab suci, dan Tuhan | Tuhan Yang Maha Esa Al-Qur'an Kitab Allah |
| huruf pertama nama gelar yang diikuti nama orang | Sultan Hassanudin Haji Agus Salim Raden Ajeng Kartini Doktor Mohammad Hatta |
| huruf pertama nama bangsa, suku bangsa, dan bahasa | Suku Sunda Bahasa Inggris |
| huruf pertama nama tahun, bulan, hari, dan hari besar atau hari raya | Selasa, 17 September 2020 Hari Waisak |
| huruf pertama nama geografis | Bali, Kalimantan Selatan, Jalan Kalibagasan, Daerah Lindero, Kecamatan Menteng |
| huruf pertama unsur peristiwa sejarah | Sumpah Pemuda Perjuangan Lingsarjati |
| huruf pertama nama negara, lembaga, organisasi | Peraturan Presiden Persekitan Bangsa-Bangsa |

Sumber: <https://www.bahasaberkapital.go.id/huruf-kapital>
 halaman 17-18.

Tip Pembelajaran

- Peserta didik menjawab lima pertanyaan seputar isi teks untuk mengetahui pemahamannya mengenai isi teks.

Jawaban

1. Ruang koleksi foto, ruang terbuka, dan Benteng Vastenburg
2. Keindahan arsitektur bergaya Eropa dengan ruang tengah terbuka berbentuk taman.
3. Melihat koleksi foto tempo dulu di Ruang 1.
4. Gedung ini dibangun sebagai pelengkap dan pendukung Benteng Vastenburg yang ada di bagian utara gedung ini.
5. Mencari informasi Kota Solo tempo dulu, menikmati arsitektur khas Eropa tempo dulu.

- Guru lalu membahas enam kosakata baru yang terdapat di dalam teks "Berkunjung ke Gedung Djoeng '45".
- Setelah itu, peserta didik menjawab lima pertanyaan yang mengeksplorasi peserta didik mengenai pemahamannya terhadap kosakata baru yang sudah dibahas.

Jawaban

1. petunjuk
2. arsitektur
3. kunjungan
4. koleksi
5. zaman

Tip Pembelajaran

- Peserta didik membaca dan memahami materi mengenai huruf kapital.
- Guru menjelaskan petunjuk pemakaian huruf kapital, hingga contoh penggunaannya.



Membaca

Bacalah dengan saksama wacana tentang kunjungan ke museum di bawah ini. Kemudian, bayangkan isi wacana tersebut.

Berkunjung ke Gedung Djoeang '45 Solo



GEDUNG DJOEANG '45

Pada hari Sabtu yang lalu, aku sekeluarga berkunjung ke Gedung Djoeang '45. Gedung itu ada di Jalan Mayor Sunaryo, Kedung Lumbu, Kecamatan Pasar Kliwon. Tepatnya di sebelah timur Betereng Trade Center (BTC). Jarak rumahku ke museum sejauh 20 km. Waktu tempuh perjalanan sekitar 45 menit dari rumah.

Gedung Djoeang '45 merupakan gedung bergaya Eropa. Catnya berwarna putih dan terlihat megah sekali. Di halaman depan gedung yang memanjang ke samping, terdapat air mancur dan taman rumput yang hijau. Taman tersebut diperuntukkan dengan tanaman hias dan gazebo mini, yakni kursi taman yang di atasnya terdapat tanaman rambat. Di bagian kanan halaman gedung terdapat Tugu Prasasti yang

menjulang sekitar 10 meter tingginya.

Ruang pertama yang kami temui setelah pintu masuk berisi koleksi foto tempo dulu Kota Solo (Surakarta) zaman penjajahan Belanda. Ada juga beberapa tulisan yang berisi informasi dari Kota Solo pada saat itu. Kami sempat berbicara dengan seorang pemandu museum yang bernama Pak Budi Pur. Beliau menuturkan bahwa Gedung Djoeang '45 mulai dibangun tahun 1876 dan selesai tahun 1880, di zaman Belanda. Gedung ini dibangun sebagai pelengkap dan pendukung Benteng Vastenburg yang ada di bagian utara gedung ini.

Setelah melewati ruang pertama, kami sampai di bagian tengah gedung yang berupa ruang terbuka. Di ruang ini terdapat beberapa kursi taman serta lampu jalan bergaya Eropa dan beberapa ornamen lainnya. Banyak pengunjung yang berlama-lama di sana. Ada yang sedang duduk santai, berfoto, atau menjelajahi setiap sudut ruang terbuka mengamati setiap arsitektur khas gedung.

Tidak banyak koleksi barang yang dipamerkan di Gedung Djoeang '45. Akan tetapi, suasana masa lalu sangat terasa saat kita di sana. Sangat disarankan untuk mengunjungi Gedung Djoeang '45 di sore hari untuk menikmati keindahan arsitektur gedung dan juga bersantai sore di bangku taman yang tersedia di sana.

Kegiatan Setelah Membaca

Jawablah pertanyaan di bawah ini.

1. Ruang apa sajakah yang terdapat di Gedung Djoeang '45?
2. Apa keunikan Gedung Djoeang '45?
3. Bagaimana kita mencari tahu suasana tempo dulu dalam Gedung Djoeang '45?
4. Apa tujuan didirikannya Gedung Djoeang '45?
5. Kegiatan apa saja yang dapat dilakukan di Gedung Djoeang '45?

Tip Pembelajaran

- Peserta didik membaca teks "Berkunjung ke Gedung Djoeang '45". Peserta didik kemudian membaca dengan saksama secara mandiri.
- Guru meminta beberapa peserta didik untuk sedikit menceritakan apa yang sudah dibacanya pada bacaan tersebut.
- Peserta didik yang lain juga diminta menambahkan atau mengoreksi jika apa yang disampaikan oleh temannya ada yang keliru atau ada yang terlewat untuk disampaikan.

Alternatif Kegiatan

- Guru dapat meminta peserta didik untuk membaca nyaring di dalam kelas secara bergantian sesuai instruksi guru.
- Guru menentukan siapa saja yang membaca dan mulai dari dan sampai bagian mana peserta didik yang ditunjuk membaca bacaan tersebut.
- Setelah selesai membaca, peserta didik bersama guru mengulas apa yang sebelumnya dibaca olehnya dan melakukan diskusi kecil mengenai beberapa poin penting dalam isi teks.
- Guru juga dapat menanyakan tentang perasaan peserta didik setelah membaca teks tersebut. Apa yang mereka bayangkan dan bagaimana tanggapan mereka mengenai foto penunjang teks dan suasana yang digambarkan dalam teks tersebut.



Membaca



Membaca

ide pokok pada teks yang sesuai
jenjangnya.



Bahas Bahasa

Kalimat Perintah

Kalimat perintah adalah kalimat yang isinya menyatakan ajakan, harapan, dan larangan.

- Kalimat yang sifatnya menyatakan ajakan biasanya dimulai dengan kata *ayo*, *ayolah*, *mari*, *marilah*.
- Kalimat yang sifatnya menyatakan harapan biasanya dimulai dengan kata *hendaknya* atau *harap*.
- Kalimat yang sifatnya menyatakan larangan yang lunak biasanya dimulai dengan kata *jangan* atau *janganlah*.
- Kalimat yang sifatnya menyatakan larangan yang keras biasanya dimulai dengan kata *dilarang* dan dapat diikuti dengan sanksi.

Tip Pembelajaran

- Peserta didik membaca dan memahami kalimat perintah.
- Guru menjelaskan konsep dan contoh kalimatnya. Guru dapat menunjukkan tanda ajakan, larangan, dan harapan yang ada di sekolah seperti *Jagalah Kebersihan*. Guru juga dapat menggunakan simbol pada rambu lalu lintas untuk dijadikan bahan diskusi seperti simbol *Dilarang Parkir*.
- Guru mendiskusikan dengan peserta didik fungsi pemasangan tanda dengan menggunakan kalimat perintah.

Tip Pembelajaran

- Peserta didik memerhatikan brosur *Museum Vredenburg*, papan pengumuman, dan papan larangan.
- Peserta didik kemudian berdiskusi dan mengidentifikasi manakah yang menyatakan ajakan, harapan, dan larangan.



Membaca

- Menyampaikan pendapat terhadap gambar pada teks yang sesuai jenjangnya.



Berbicara

- Berpartisipasi aktif dalam diskusi dengan menanggapi pernyataan teman diskusi, menggunakan kata kunci yang relevan dengan topik bahasan diskusi.



Membaca

- Menemukan informasi pada brosur yang sesuai jenjangnya.



Berbicara, Berdiskusi, Mempresentasikan

Berbicara tentang petunjuk pada museum.

Petunjuk apa saja yang ada di dalam museum?

Mengapa petunjuk itu penting?

Apa saja yang tidak boleh dilakukan saat mengunjungi museum?

Diskusikan bersama teman sekelompok kalian. Tuliskan hasil pemikiran kalian pada peta berpikir.



Apa saja yang dapat kalian amati dari ilustrasi tersebut?

Berikan-membuat pendapat kalian tentang perilaku para pengunjung di museum tersebut?

Inspirasi Kegiatan

Sebelum melakukan diskusi, guru bisa sedikit menceritakan pengalamannya dalam berkunjung ke museum, mengenalkan beberapa contoh museum yang ada di Indonesia, atau memutar video yang menggambarkan isi dan keadaan museum saat jam berkunjung.

- Menemukan dan mengidentifikasi informasi pada satu paragraf atau pada gambar serta informasi lain yang sesuai untuk jenjangnya.
- Merefleksi pengetahuan baru yang diperoleh dan membandingkannya dengan pengetahuan yang dimilikinya.
- Menemukan informasi pada brosur yang sesuai jenjangnya.
- Mengidentifikasi sumber informasi lain untuk mengklarifikasi pemahamannya terhadap teks naratif dan informasional.
- Menilai kualitas teks berdasarkan akurasi teks yang tersaji dalam informasional yang meningkat sesuai jenjangnya.
- Menyampaikan pendapat terhadap gambar pada teks yang sesuai jenjangnya.
- Mengenali tujuan penulis dalam menyajikan data untuk mendukung ide pokok pada teks yang sesuai jenjangnya.



Berbicara

- Berpartisipasi aktif dalam diskusi dengan menanggapi pertanyaan diskusi, menggunakan kata kunci yang relevan dengan topik bahasan diskusi..



Menulis

- Menulis teks pengumuman dengan informasi yang lebih rinci.
- Menuliskan angka dan bilangan dengan tepat.
- Peserta didik juga menulis teks deskripsi sederhana dengan informasi yang lebih rinci..

Kegiatan Pembuka

- Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.
- Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
- Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
- Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti



Membaca

- Menemukan dan mengidentifikasi informasi pada gambar yang sesuai untuk jenjangnya.
- Merefleksi pengetahuan baru yang diperoleh dan membandingkannya dengan pengetahuan yang dimilikinya.

Jawaban Latihan Menulis Huruf Kapital

1. Museum Kereta Api Indonesia awalnya adalah sebuah stasiun yang bernama Stasiun Willem I. Stasiun ini diresmikan pada tanggal 21 Mei 1873 bersamaan dengan dibukanya perlintasan kereta api di jalur Kedungjati-Ambarawa. Museum ini terletak di Kota Ambarawa, Jawa Tengah.
2. Pada awal pengoperasiannya, Stasiun Willem I digunakan sebagai sarana pengangkutan komoditas ekspor dan transportasi militer di sekitar Jawa Tengah. Setelah dinonaktifkan tahun 1976, Stasiun Ambarawa dicanangkan sebagai Museum Kereta Api oleh Gubernur Jawa Tengah pada saat itu, Supardjo Rustam. Rencana ini bertujuan untuk menyelamatkan tinggalan lokomotif uap serta sebagai salah satu daya tarik wisata di Jawa Tengah. Stasiun Ambarawa dipilih karena Ambarawa memiliki latar belakang historis yang kuat dalam perjuangan kemerdekaan yakni Pertempuran Ambarawa. Selain itu, Stasiun Ambarawa pada saat itu masih menyimpan teknologi kuno yang masih bisa dioperasikan.
3. Kini, Museum Ambarawa menampilkan koleksi perkeretaapian dari masa Hindia Belanda hingga pra-kemerdekaan Republik Indonesia yang meliputi sarana, prasarana, dan perlengkapan administrasi. Beberapa koleksi sarana perkeretaapian warisan seperti lokomotif uap, lokomotif diesel, kereta dan gerbong dari berbagai daerah dapat dilihat di sana. Para pengunjung juga dapat menikmati perjalanan wisata dengan menaiki Kereta Api Wisata relasi Ambarawa-Tumpang.

Jawaban Latihan Menulis Bilangan

Salah satu wisata sejarah yang dapat dilakukan di Surabaya adalah dengan mengunjungi Monkasel (Monumen Kapal Selam). Di tempat ini terdapat KRI Pasopati 410 yang dijadikan monumen peringatan sejarah perjuangan Indonesia dalam operasi pembebasan Irian Barat dari tangan penjajah di tahun 1963.

KRI Pasopati 410 memiliki panjang 76,6 meter, lebar 6,3 meter, serta berat 1.300 ton. Kecepatannya mencapai 18,3 knot di atas permukaan laut, dan 13,6 knot di bawah permukaan laut. Hebatnya, KRI Pasopati 410 ini dilengkapi dengan 12 torpedo uap gas dengan panjang 7 meter. Kapal ini dapat memuat 63 awak kapal termasuk kapten.

Monumen ini beralamat di Jalan Pemuda 39, Surabaya. Setiap pengunjung dikenakan biaya masuk sebesar Rp15.000,00 per orang. Waktu kunjung museum adalah setiap hari Selasa—Minggu.



Membaca

Mengenali tujuan penulis dalam menyajikan data untuk mendukung



Berbicara

Berpartisipasi aktif dalam diskusi dengan menanggapi pertanyaan diskusi, menggunakan kata kunci yang relevan dengan topik bahasan diskusi.

Peserta didik menyimak dengan saksama, memahami, memaknai instruksi yang lebih kompleks sesuai jangkauannya, memahami dan menganalisis ide pokok dan ide yang lebih rinci dalam paparan guru teks aural (teks yang dibacakan, misalnya brosur).

Mengidentifikasi sumber informasi lain untuk mengklarifikasi pemahamannya terhadap teks informasional.



| Tip Pembelajaran | Tip Pembelajaran | Tip Pembelajaran |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimak guru yang sedang membacakan informasi tentang Museum Benteng Vredenburg. • Peserta didik kemudian melakukan teknik membaca memindai guna menemukan letak informasi yang ditanyakan pada brosur dengan cepat dan tepat. | <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membaca tentang sejarah Indonesia dari buku pelajaran IPS, koleksi buku di perpustakaan sekolah, atau lewat internet/media digital. • Peserta didik lalu mengisi jurnal membaca dari buku yang sudah dibacanya. | <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membaca dan memahami materi mengenai pengumuman. • Guru menjelaskan konsep dan contoh pengumuman yang ada di buku. • Peserta didik menjawab empat pertanyaan yang berhubungan dengan isi contoh pengumuman tersebut. |

Tip Pembelajaran

- Guru bersama peserta didik membuat pengumuman yang berisi undangan untuk peserta didik dari kelas lain agar dapat hadir dalam kegiatan mini museum yang bertema Sejarah Indonesia.
- Peserta didik memerhatikan penulisan huruf kapital, tanda baca, dan kelengkapan isi teks pengumuman.

Kesalahan Umum

- Pengumuman peserta didik belum dilengkapi kalimat perintah.
- Peserta didik belum cermat dalam penulisan huruf kapital, tanda baca, dan kelengkapan isi teks pengumuman.
- Informasi yang disampaikan dalam pengumuman yang dibuat peserta didik belum memadai.



Menulis

Peserta didik menulis teks deskripsi sederhana dengan informasi yang lebih rinci.



Berbicara

Berpartisipasi aktif dalam diskusi dengan menanggapi pertanyaan diskusi, menggunakan kata kunci yang relevan dengan topik bahasan diskusi.



Kreativitas

Bermain Peran

Kali ini kita akan membuat situasi karyawisata sekolah mengunjungi museum.

Pertama, buatlah sebuah museum mini dengan tema Mencintai Indonesia lewat Sejarah. Bekerjalah dalam kelompok untuk membuat pojok museum yang khas. Sertakan keterangan pada setiap tampilan. Jangan lupa sertakan keterangan peraturan museum.

Setelah museum mini selesai, silakan bergiliran berperan sebagai pemandu museum. Ada juga yang berperan sebagai guru, peserta didik, petugas tiket, dan petugas keamanan.



Inspirasi Kegiatan

- Peserta didik secara berkelompok membuat museum mini dengan tema Mencintai Indonesia lewat Sejarah melalui konsep pojok museum. Dalam setiap tampilan, peserta didik juga menyertakan keterangan.
- Setiap kelompok memilih era/peristiwa sejarah yang terjadi di Indonesia. Contoh: Pertempuran Ambarawa, Perang Diponegoro, Detik-Detik Proklamasi, Boedi Oetomo, Sumpah Pemuda, atau lainnya.
- Setiap museum mini harus memuat informasi berikut: Era/peristiwa sejarah, tahun, deskripsi singkat, tokoh, peninggalan sejarah, gambar, fakta menarik, dan sumber informasi.
- Informasi boleh ditampilkan dalam bentuk poster, diorama, maupun dalam bentuk digital. Peserta didik juga dapat mengenakan kostum atau menambahkan properti yang sesuai.
- Peserta didik menempelkan atau menyebarkan pengumuman pada papan sekolah atau ke kelas lain.
- Peserta didik juga dapat membuat papan petunjuk yang berisi informasi dan juga peraturan kunjungan.
- Sebelum hari pelaksanaan, peserta didik dapat berlatih bermain peran dengan membuat situasi karyawan sekolah mengunjungi museum. Peserta didik secara bergiliran berperan sebagai pemandu museum. Sisanya akan berperan sebagai guru, peserta didik, petugas tiket, dan petugas keamanan.



Refleksi

Kita telah sampai pada akhir pelajaran bab ini. Sekarang, gunakan tabel di bawah ini sebagai panduan untuk merefleksikan pengalaman belajar kalian pada Bab Cinta Indonesia.

| Aku mampu | Sudah Bisa | Masih Perlu Belajar |
|--|------------|---------------------|
| 1. Menggunakan huruf kapital pada kalimat dengan tepat | | |
| 2. Memahami makna kalimat perintah | | |
| 3. Menggunakan teknik membaca memindai untuk mencari informasi pada teks | | |
| 4. Menulis angka dan bilangan dengan tepat | | |
| 5. Menyimak informasi dari pengumuman | | |
| 6. Menulis pengumuman dengan baik | | |

Hal yang paling menyenangkan dari mempelajari bab ini adalah

Bagian yang paling menantang dari bab ini adalah

Bab Cinta Indonesia mengajarkanku

Tip Pembelajaran

- Sebagai akhir dari refleksi, penting bagi peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap proses belajar yang dijalani dan hasil belajar yang diperoleh. Guru membimbing peserta didik dengan mengingatkan untuk jujur pada diri sendiri, bahwa tanda pemahaman yang mereka lakukan tidak mempengaruhi nilai mereka.
- Guru juga dapat menulis ulang tabel refleksi peserta didik di papan tulis. Minta peserta didik menyalin di buku mereka masing-masing. Dampingi mereka untuk mengisi tabel tersebut.
- Jika memungkinkan, perbanyak lembar refleksi untuk masing-masing peserta didik. Biarkan peserta didik berkreasi dengan menggambar sisa ruang putih yang tersedia di lembaran tersebut.

Inspirasi Kegiatan

- Di akhir kegiatan, guru dapat meminta peserta didik melakukan evaluasi dari penulisan pengumuman kegiatan mini museum dan jalannya kegiatan tersebut.

Kegiatan Penutup

- Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup pembelajaran dengan mempersilakan peserta didik untuk berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang diberikan Tuhan YME (Jika pembelajaran di jam terakhir)

Pelaksanaan Asesmen

Sikap

- Melakukan observasi selama kegiatan berlangsung dan menuliskannya pada jurnal,

| | | | | |
|----------|--|--|--|--|
| Mengedit | | | | |
| Menulis | | | | |

C. LAMPIRAN

Lembar Kerja :



Membaca

Bacalah dengan saksama wacana tentang kunjungan ke museum di bawah ini.
Kemudian, bayangkan isi wacana tersebut.

Berkunjung ke Gedung Djoeang '45 Solo



Kegiatan Setelah Membaca

Jawablah pertanyaan di bawah ini.

1. Ruang apa sajakah yang terdapat di Gedung Djoeang '45?
2. Apa keunikan Gedung Djoeang '45?
3. Bagaimana kita mencari tahu suasana tempo dulu dalam Gedung Djoeang '45?
4. Apa tujuan didirikannya Gedung Djoeang '45?
5. Kegiatan apa saja yang dapat dilakukan di Gedung Djoeang '45?



Kosakata Baru

Berikut adalah daftar kosakata dari wacana di atas.

- pemandu : orang yang memberikan bimbingan, penerangan, dan petunjuk
koleksi : kumpulan (gambar, benda bersejarah, lukisan, dan sebagainya)
kunjunan : hal mengunjungi
arsitektur : metode dan gaya rancangan suatu bangunan
petunjuk : arah atau bimbingan dalam melakukan suatu hal
zaman : masa, jangka waktu yang menandai sesuatu

Latihan

Lengkapi kalimat di bawah ini. Gunakan kata-kata dari daftar kosakata sebagai petunjuk.

1. Pemasangan ... arah memudahkan para wisatawan yang berkunjung mendatangi seluruh area wisata.
2. Gedung Djoeang '45 yang besar dan kokoh memiliki ... khas kolonial.
3. Mereka bergegas menuju pintu keluar museum saat jam ... sudah berakhir.
4. Museum ini memiliki ... benda-benda bersejarah zaman kemerdekaan.
5. Gedung Djoeang '45 didirikan pada ... Belanda.
6. Para peserta didik menyimak dengan saksama penjelasan ... tentang sejarah gedung ini.

Bacalah tiga paragraf singkat tentang sejarah Museum Ambarawa berikut ini. Salinlah kembali paragraf ini dalam buku kalian dengan penggunaan huruf kapital yang tepat.

1. museum kereta api indonesia awalnya adalah sebuah stasiun yang bernama stasiun willem i. stasiun ini diresmikan pada tanggal 21 mei 1873 bersamaan dengan dibukanya perlintasan kereta api di jalur kedungjati-ambarawa. museum ini terletak di kota ambarawa, jawa tengah.

2. pada awal pengoperasiannya, stasiun willem i digunakan sebagai sarana pengangkutan komoditas ekspor dan transportasi militer di sekitar jawa tengah. setelah di nonaktifkan tahun 1976, stasiun ambarawa dicanangkan sebagai museum kereta api oleh gubernur jawa tengah pada saat itu, supardjo rustam. rencana ini bertujuan untuk menyelamatkan tinggalan lokomotif uap serta sebagai salah satu daya tarik wisata di jawa tengah. stasiun ambarawa dipilih karena Ambarawa memiliki latar belakang historis yang kuat dalam perjuangan kemerdekaan yakni pertempuran ambarawa. selain itu stasiun ambarawa pada saat itu masih menyimpan teknologi kuno yang masih bisa dioperasikan.

3. *kini*, museum ambarawa menampilkan koleksi perkeretaapian dari masa hindia belanda hingga pra-kemerdekaan republik indonesia yang meliputi sarana, prasarana, dan perlengkapan administrasi. beberapa koleksi sarana perkeretaapian warisan seperti lokomotif uap, lokomotif diesel, kereta dan gerbong dari berbagai daerah dapat dilihat di sana. para pengunjung juga dapat menikmati perjalanan wisata dengan menaiki kereta api wisata relasi ambarawa-tuntang.

Sumber: <https://heritage.kai.id/page/museum-ambarawa>

Latihan

Bacalah teks singkat di bawah ini. Kenali angka dan bilangan yang terdapat pada teks. Apakah penulisannya sudah benar? Kalau belum, tuliskan secara benar dengan menyalin kembali isi paragraf pada buku tulis kalian.



Salah satu wisata sejarah yang dapat dilakukan di Surabaya adalah dengan mengunjungi Monkasel (Monumen Kapal Selam). Di tempat ini terdapat KRI Pasopati 410 yang dijadikan monumen peringatan sejarah perjuangan Indonesia dalam operasi pembebasan Irian Barat dari tangan penjajah di tahun seribu sembilan ratus enam puluh tiga.

KRI Pasopati 410 memiliki panjang tujuh puluh enam koma enam meter, lebar 6,3 meter, dan berat seribu tiga ratus ton. Kecepatannya mencapai delapan belas koma tiga knot di atas permukaan laut, dan tiga belas koma enam knot di bawah permukaan laut. Hebatnya, KRI Pasopati 410 ini dilengkapi dengan dua belas torpedo uap gas dengan panjang tujuh meter. Kapal ini dapat memuat enam puluh tiga awak kapal termasuk kapten.

Monumen ini beralamat di Jalan Pemuda Tigapuluh Sembilan, Surabaya. Setiap pengunjung dikenakan biaya masuk sebesar lima belas ribu rupiah per orang. Waktu kunjung museum adalah setiap hari Selasa–Minggu.

Sumber: <http://monkasel.id/>

Latihan

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan tepat. Tunjukkan letak informasi jawaban pada brosur.

1. Di kota mana museum tersebut berada?
2. Berapakah harga tiket masuk museum bagi satu orang dewasa?
3. Pada hari apakah museum tidak dapat dikunjungi?
4. Berapakah perbedaan harga tiket anak dengan dewasa?
5. Apa saja jalur komunikasi yang dapat digunakan untuk menghubungi museum ini?
6. Bagaimana cara menuju Diorama 4 dari pintu masuk Gerbang Timur?
7. Di manakah letak Diorama 2?
8. Apa persamaan dan perbedaan Diorama 1 dan 3?
9. Bagaimana cara menuju ke Museum Sonobudoyo jika kalian sedang berada di Benteng Vredeburg?
10. Apakah nama gedung yang berlokasi tepat di seberang Museum Benteng Vredeburg?

Tugas Menulis

Kelas kalian hendak mengadakan kegiatan mini museum yang bertema Sejarah Indonesia. Buatlah pengumuman yang mengundang siswa-siswi dari kelas lain untuk hadir pada pameran tersebut. Perhatikan penulisan huruf besar, tanda baca, dan kelengkapan teks pengumuman.

Bahan Bacaan Peserta Didik :

Buku Bahasa Indonesia kelas V SD Kurikulum merdeka tahun 2023
Buku Bahasa Indonesia lain yang relevan

Glosarium

akhiran: imbuhan yang ditambahkan pada bagian belakang kata dasar, misalnya *-an*, *-kan*, dan *-i*; sufiks

akronim: singkatan yang berupa gabungan huruf atau suku kata atau bagian lain yang ditulis dan dilafalkan sebagai kata yang wajar (misalnya *ponsel* telepon seluler, *sembako* sembilan bahan pokok, dan *Kemendikbud* Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)

alur konten capaian pembelajaran: elemen turunan dari capaian pembelajaran yang menggambarkan pencapaian kompetensi secara berjenjang

alat peraga: alat bantu yang digunakan guru dalam pembelajaran agar materi yang diajarkan mudah dipahami oleh peserta didik

angka: tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan; nomor

antonim: kata yang berlawanan makna dengan kata lain: "*buruk*" adalah — dari "*baik*"

aplikasi komputer: program komputer atau perangkat lunak yang didesain untuk