

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS III DI MI Hidayatul Mubtadi'in
TASIKMADU, LOWOKWARU MALANG**

Arisma Dia Yunianti

21401013013

Program Studi pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

ABSTRAK: Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan metode *role playing* untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadi'in Tasikmadu Malang, serta untuk mengetahui pelaksanaan metode *role playing* dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadi'in Tasikmadu Malang. Pendekatan penelitian ini digunakan untuk penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam menggunakan beberapa ada tahap perencanaan, ada tahap pelaksanaan tindakan, ada tahap observasi, dan ada juga tahap refleksi yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Hasil penelitian dalam siklus I dan II yakni adanya peningkatan minat belajar siswa kelas III setelah melaksanakan penerapan metode *role playing*. Dalam persentase siswa yang mencapai KKM pada di siklus I pada awalnya nilai rata-rata ini dilihat dari pre test sebesar 47,2%. Di siklus I ini mencapai 60,4 dan meningkat sekitar 13%. Sedangkan pada siklus II yang semula minat belajar nilai dibawah rata-rata sebesar 60,4. Di siklus II ini ada perubahan meningkat menjadi 74,4 atau kira-kira 14%. Dan ini menunjukkan bahwa 90% siswa berhasil dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan minat belajarnya tinggi dalam menggunakan metode *role playing*. Berdasarkan hasil perolehan nilai siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan penerapan metode *role playing* ini berhasil, karena dapat meningkatkan minat belajar siswa yang rendah menjadi tuntas dengan indikator hasil >75%.

Kata Kunci: Metode *Role Playing*, Bahasa Indonesia, Minat Belajar.

PENDAHULUAN

Dalam pendidikan yaitu merupakan bagian dari integral dalam pembangunan. Di proses ini dalam sebuah pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Pembangunan ini dapat diarahkan dengan bertujuan supaya untuk mengembangkan sumber daya yang ada pada manusia yang berkualitas serta untuk pembangunan pada sektor ekonomi yang satu dengan yang lainnya ini saling berkaitan dan berlangsung secara bersamaan. Dalam satu rumusan ini ada istilah tentang "*pendidikan*" yaitu: "*pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya i masa yang akan datang*" (UUD No 2 Tahun 1989, Bab 1 pasal 1) (Hamalik, 2011:2).

Begitu juga ada baik dan buruknya dalam proses pembelajaran yang di sekolah maupun madrasah yang menentukan serta menonjolkan kualitas yang ada dalam pendidikan. Di dalam proses pembelajaran ini yang dapat dikatakan berhasil atau tidak berhasil ini dapat dilihat dari beberapa hal yang melalui dua hal yaitu yang pertama ialah nilai dan kompetensi yang akan diperoleh pada peserta didik dan kedua perubahan pada tingkah laku pada peserta didik yang dapat dilihat dari segi tingkah laku serta kemampuannya (2003:37). Nilai ini dapat diukur jika adanya proses pembelajaran pada peserta didik terjadi peningkatan yang signifikan yang di lihat dari nilai yang diperoleh

sebelumnya. Pada perubahan ini kemampuan pada peserta didik dalam proses pembelajaran bergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik tersebut. Menurut Catharina Tri Anni pada proses pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh peserta didik telah melaksanakan aktivitas dalam belajar yang dirumuskan pada tujuan pembelajaran tersebut. (Chatarina, 2006:5).

Pada pelaksanaan ini dalam proses belajar mengajar sebagian besar banyak guru yang kurang memperhatikan atau kurang menguasai dalam pentingnya bahan ajar, dan guru hanya biasa menyampaikan materi pada pelajaran tanpa memerlukan atau melihat dari bahan ajarnya dan disitu juga kurang maksimal dan kurang memperhatikan dalam perkembangan peserta didik dan cara penyusunannya serta penataan dalam membuat bahan ajar ini, sama halnya pada peserta didik yang masih kurang untuk memaksimalkan dalam penggunaan bahan ajar yang sudah disediakan. Jadi, dalam proses pembelajaran dalam penggunaan bahan ajar ini masih belum dapat untuk meningkatkan kualitas dalam belajar siswa dengan cara yang baik dan benar. Dan pada akhirnya siswa ini masih kurang memperhatikan di pembelajaran terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Belajar Bahasa Indonesia adalah satu hal yang salah satu dalam mata pelajaran di tingkat Madrasah Ibtidaiyah yang ini hanya mengkaji seperti faktanya, konsepnya, dan generalisasinya yang berkaitan dengan sosial yang akan dimulai dari lingkungan sekitar mulai yang terdekat hingga lingkungan terjauh. Namun, dalam pelajaran Bahasa Indonesia ini banyak siswa yang kurang minat dalam pembelajaran melainkan dalam pembelajaran ini materi banyak mengkaitkan dalam bacaan atau banyak mengandung bacaan. Dalam suatu kegiatan ini belajar mengajar dalam Bahasa Indonesia yang akan menghasilkan sebuah metode yang berkualitas jika didukung oleh pemanfaatan semua komponen yang ada secara maksimal.

METODE

Bermain peran merupakan hal yang sangat menyenangkan bagi peserta didik kenapa karena dalam berperan siswa dapat menunjukkan keaktifan pada dirinya. Dalam bermain peran ini juga merupakan salah satu model yang ada pada dalam pembelajaran yang akan diajarkan ke peserta didik untuk mengatasi serta menemukan dalam pemecahan yang ada pada masalah-masalah yang akan berkaitan serta dihubungkan pada lingkungan yang ada disekitar serta antar manusia (*interpersonal relationship*), terutama untuk menyangkut kehidupan pada peserta didik. Supaya dalam pengalaman di belajar ini akan diperoleh dari suatu metode yang meliputi, dari segi kemampuan pada siswa, dari kerjasamanya yang akan dilakukan pada siswa, dari cara berkomunikasi antar siswa dan guru, serta untuk menginterpretasikan dalam suatu kejadian yang dialaminya. Untuk melakukan metode bermain peran ini peserta didik diuji coba untuk mengeksplorasi atau mengenali sebuah hubungan-hubungan yang ada pada manusia dengan cara yaitu untuk menirukan ke dalam kehidupan pada dunia nyata dan mendiskusikannya dengan dikerjakan secara bersama-sama oleh peserta didik yang dapat mengeksplorasi pada perasaan-perasaan, perilaku-perilaku yang dilakukan, nilai-nilai yang diperoleh, serta berbagai macam strategi dalam mengatasi suatu pemecahan yang pada masalahnya.

Dengan ini dapat dikutip dari Shaftel dan Shaftel, yang menyatakan dalam beberapa tahapan pembelajaran dalam bermain peran yaitu : (1) dapat menghangatkan suasana ruangan atau kelas dan memotivasi peserta didik; (2) dapat memilih peran apa saja yang akan diinginkan oleh peserta didik tersebut; (3) menyusun tahap-tahap untuk

melakukan sebelum bermain peran; (4) menyiapkan pengamat yaitu menyiapkan beberapa hal yang akan diamati; (5) tahap berpemeran ini meliputi seperti peran yang akan dilakukan apa saja drama yang akan dilakukan apa dan sebagainya ; (6) melakukan diskusi dan evaluasi terlebih dahulu sebelum melakukan serta melaksanakan pembelajaran akan melalui tahap berdiskusi dan evaluasi pertama yang akan melalui tahap I yaitu; (7) berperan secara ukang, dan (8) berdiskusi serta mengevaluasi setelah itu di tahap II ini; (9) membagikan sebuah pengalaman serta pengambilan dalam sebuah keputusan.

HASIL PEMBAHASAN

Sebelum diadakannya sebuah tindakan penelitian terlebih dahulu melakukan beberapa tahap yang meliputi tahap pra atau sebelum melakukan tindakan yaitu berupa observasi terlebih dahulu mengenai sebuah kegiatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III MI Hidayatul Mubtadi'in Tasikmadu Malang. Pada kegiatan ini akan dilakukan untuk mengetahui gambaran awalnya seperti apa dan dalam mengenai kegiatan siswa saat pembelajaran Bahasa Indonesia yang akan dilaksanakan. Dari hasil observasi yang dilihat dapat diketahui bahwa di dalam kegiatan pada pembelajaran ini akan masih berpusat hanya guru sama halnya yang akan dilakukan dengan kegiatan guru yang lebih konkrit pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung.

Pada menyampaikan sebuah materi pembelajaran Bahasa Indonesia guru lebih dominan berceramah saja disitu siswa masih banyak yang belum paham tentang materi yang sudah disampaikan. Hal ini dikarenakan siswa tersebut sangatlah pasif dalam kegiatan belajar mengajar, karena dalam kegiatan ini belajar berpusat hanya pada guru tidak pada materi yang di ajarkan. Kegiatan tersebut menyebabkan siswa jadi kurang aktif dalam mengikuti proses belajar. Adapun siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, siswa yang masih bermain sendiri dengan temannya, ini menjadikan siswa merasa jenuh dengan aktifitas yang hanya mendengarkan ceramah sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia akan menjadi kurang menyenangkan bagi siswa. Seharusnya di pembelajaran ini siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi juga ada sesuatu hal yang dipraktekan dan menghafal sebuah materi dalam pembelajaran, melainkan ikut juga serta aktif dalam kegiatan belajar di pembelajarannya.

Pada peserta didik di kelas III MI Hidayatul Mubtadi'in Tasikmadu Malang dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia sangatlah rendah jika dilihat saat dimulainya atau saat berlangsungnya dalam kegiatan mengajar terdapat beberapa siswa yang membuat kesalahan atau kegaduhan di kelas. Pertama guru mencoba mengkondisikan suasana kelas supaya tidak terjadi kegaduhan serta tidak ramai sendiri, namu sudah beberapa kali guru mengkondisikan suasana kelas supaya siswa yang gaduh ataupun ramai untuk diam dan memperhatikan pembelajaran yang dilangsungkan, namun hal ini tidak didengar oleh peserta didik. Selain membuat gaduh saat pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung, ada beberapa siswa yang tidak mengerjakan tugas dengan serius dan ada juga siswa yang tidak mengerjakan tugas dan hanya bermain-main sendiri atau bicara sendiri. Ketika guru sudah menjelaskan pelajaran guru langsung memberikan tugas pada siswa untuk dikerjakan seperti soal yang sudah di terapkan di buku Lembar Kerja Siswa, namun ada siswa yang mengerjakan dan ada yang tidak mengerjakan, ada juga yang memilih untuk berbicara sendiri dengan temannya, ada yang tidak izin untuk keluar kelas, ada yang meraut pensil, ada juga yang izin keluar untuk membuang sampah.

Dari dampak kegiatan ini pembelajaran Bahasa Indonesia yang diterapkan pada kelas III menimbulkan dampak negatif atau dampak yang sangat buruk untuk itu pada perolehan dalam hasil belajar dan minat dalam pembelajaran ini nilai siswa yang menurun. Gambaran ini dapat dikondisi pada awal yang dilihat oleh peneliti di pra tindakan yang berupa materi Bahasa Indonesia yang akan diajarkan pada peserta didik di kelas III MI Hidayatul Muhtadi'in Tasikmadu Malang sebanyak 25 peserta didik.

Setelah itu dapat dilihat dari gambaran tentang keadaan kelas seperti keaktifitasan para siswa, perilaku siswa pada saat mengikuti pelajaran itu konsentrasi atau tidak cara peneliti untuk menyampaikan sebuah materi pelajaran dan sumber pembelajaran yang digunakan, keadaan ini dapat dijadikan acuan dalam mengajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode role playing. Rencana pra tindakan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut.

- a. Pertama menentukannya tempat dan waktu untuk penelitian.
- b. Kedua menentukannya bahan ajar dalam materi Bahasa Indonesia yang akan diajarkan pada siswa sesuai dengan kompetensi dasar (KD), yaitu Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.
- c. Membuat susunan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sesuai dengan indikator yang ingin diharapkan.
- d. Membuat Lembar Kerja Siswa atau soal-soal evaluasi serta membuat bahan untuk praktikum yaitu sebuah dialog untuk drama.
- e. Membuat langkah-langkah untuk penilaian berdasarkan buku referensi.
- f. Setelah semuanya di siapkan lalu membagi kelompok untuk melakukan drama.
- g. Setelah dibagi kelompok lalu peserta didik menyiapkan alat peraga.

Pembelajaran ini dapat dikatakan berhasil atau lolos jika perolehan di nilai tes siswa ini kurang dan harus tuntas dari KKM. Nilai KKM pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini nilai tuntas 75 di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Muhtad'in Tasikmadu Malang. Hal ini berarti perolehan di nilai pada siklus I yang masih di bawah KKM. Dalam kata lain dalam pembelajaran dapat dikatakan belum berhasil jika dilihat dari perolehan nilai siswa belum mencapai nilai yang diharapkan. Berdasarkan dari tabel diatas yang mendapatkan rata-rata 0,3 hanya 2 siswa karena siswa tersebut mendapatkan nilai rata-rata 0,3 karena dalam ketepatan menjawab serta konsentrasi hanya mendapat nilai 1. Sedangkan rata-rata 0,4 juga hanya 2 siswa saja karena siswa ini dalam konsentrasi keaktifan dan ketepatan menjawab jika dibanding dengan rata-rata 0,3 lebih tinggi rata-rata 0,4. Serta yang mendapatkan rata-rata 0,5 cukup banyak 6 siswa ini dikarenakan bahwa jumlah dari kategori yang sudah ditentukan ini cukup baik dan cukup bagus dibandingkan pada rata-rata 0,3 dan 0,4. Sedangkan di rata-rata 0,25 hanya 1 siswa saja karena di kategori yang disediakan siswa mendapatkan nilai 1 dalam ketepatan menjawab. Pada rata-rata 0,58 ada 3 siswa dengan jumlah kategori 7 ini lebih tinggi dari rata-rata sebelumnya. Dan nilai rata-rata yang paling tinggi dengan nilai rata-rata 0,91 hanya 2 siswa saja yang memperoleh nilai paling tinggi dibanding dengan nilai sebelumnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata paling rendah itu 0,3 dan rata-rata paling tinggi 0,91. Data yang didapat di tahap siklus I ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk melaksanakan tindakan selanjutnya yaitu tindakan pada siklus II, dengan tujuan agar memperoleh nilai suatu peningkatan dalam minat belajar siswa tentang materi memerankan tokoh drama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berhasil. Berdasarkan hasil tes akhir siklus I ketuntasan belajar siswa masih belum mencapai kriteria keberhasilan sehingga harus dilakukan siklus II, maka dalam perencanaan tindakan siklus II ini hal yang perlu disiapkan oleh peneliti adalah :

1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). (lihat di lampiran)
2. Menyiapkan lembar soal tes serta naskah drama yang akan diperagakan.
3. Menyusun hasil penilaian tes serta penilaian minat belajar siswa.
4. Menyiapkan alat dan bahan.

Menyiapkan kamera untuk mengambil gambar pada saat pelaksanaan tindakan dilakukan. Tabel diatas menunjukkan bawasannya pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan tes serta minatnya pada tahap siklus II ini dapat dilihat bahwa siswa yang mendapat nilai 95 ada hanya 3 siswa, yang mendapatkan nilai 90 ada hanya 1 siswa, nilai 85 ada hanya 3 siswa, nilai 80 ada hanya 2 siswa, dan nilai 75 ada hanya 6 siswa, yang mendapatkan nilai 70 ada hanya 7 siswa, yang mendapatkan nilai 65 ada 2 siswa dan yang mendapatkan nilai 0 ada 1 siswa karena tidak masuk sekolah.

Berdasarkan perolehan diatas, nilai yang didapat siswa jika dibandingkan dengan siklus I dan siklus II ada perubahan di siklus I siswa dikatakan tidak berhasil karena nilainya banyak yang tidak mencapai nilai KKM di siklus II ini banyak siswa yang berhasil karena nilainya mencapai KKM. Oleh karena itu, di pembelajaran siklus II ini juga dapat dikatakan berhasil, karena nilai yang diperoleh siswa sudah mencakup nilai KKM dan mencapai target pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu lebih dari atau sama dengan 70. Berdasarkan dari data minat belajar siswa di siklus II ini, disimpulkan jika dalam proses pembelajaran bisa dikatakan berhasil jika ketuntasan dalam belajar siswa sudah mencapai 75%, walaupun ini belum mencapai ketuntasan yang sempurna yaitu 100%. Porsentase dalam ketuntasan belajar siswa belum mencakup nilai sempurna karena masih ada 2 siswa yang memperoleh nilai kurang dari 70 itu dikarenakan siswa tidak mengerti atau tidak masuk. Berdasarkan pada table diatas dapat dijelaskan nilai paling rendah dan paling tinggi yaitu nilai dengan 0,3 ada hanya 1 siswa saja ini dikarenakan jumlah nilai kategorinya hanya 4 nilai paling turun pada konsentrasi serta ketepatan untuk menjawab. Sedangkan di nilai rata-rata 0,5 terdapat 3 siswa dibandingkan pada siklus I di siklus II ini nilai rata-rata 0,3 dan 0,5 hanya terdapat beberapa siswa saja. Sedangkan di nilai rata-rata paling tinggi yaitu nilai 4 terdapat 5 siswa dengan jumlah kategori 12 di siklus II ini penilaian sangat baik cukup banyak dibandingkan pada siklus I sebelumnya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata 0,3 dapat dikatakan rendah karena dilihat dari kategori yang sudah ada sedangkan nilai rata-rata 4 dapat dikatakan tinggi karena dilihat juga kategori yang ada. Disini masih ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai rata-ratanya tetap. Jadi, di kesimpulan ini dapat dikatakan berhasil karena sudah mencapai nilai 75%. Pada pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan metode role playing, guru sudah melakukan 3 langkah dalam pembelajaran, yaitu:

Pada langkah yang pertama, guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan dilanjutkan berdoa bersama, setelah itu, dilanjutkan mengabsen dan mengkondisikan siswa keadaan kelas agar proses belajar mengajar berjalan dengan baik. Sebelum kegiatan belajar dimulai guru memberikan ice breaking dengan tujuan membangkitkan semangat belajar siswa dengan melakukan tepuk semangat bersama-sama. Setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Langkah kedua yaitu guru (peneliti) bertanya kepada siswa tentang memerankan tokoh apa yang kalian ketahui tentang drama kemudian dari jawaban siswa peneliti menyampaikan memerankan tokoh drama. Setelah itu guru (peneliti) menjelaskan materi tentang memerankan drama. Peneliti menyampaikan materi kepada siswa untuk metode pembelajaran kali ini cukup berbeda dengan metode biasanya atau

metode sebelumnya. Peneliti menyampaikan beberapa metode pembelajaran yang akan dicai sebagai berikut:

- a. Menyebutkan beberapa jenis dari materi dalam memerankan drama.
- b. Menjelaskan jenis-jenis dari memerankan drama.
- c. Menyebutkan beberapa contoh dari drama.

Peneliti juga memberi arahan dan acuan pada siswa agar duduk berkelompok sesuai dengan kelompoknya yang sudah ditunjuk, setelah itu peneliti menjelaskan kembali materi yang akan dipelajari terlebih dahulu supaya siswa lebih paham lagi, yaitu tentang memerankan tokoh drama. Di dalam memerankan tokoh yaitu tokoh drama serta jenis-jenis drama. Setelah itu masuk ke materi inti yaitu menjelaskan bahwa memerankan tokoh drama yaitu mengaktualisasikan segala hal yang terdapat di dalam naskah drama ke dalam lakon drama diatas pentas. Selanjutnya peneliti juga menjelaskan jenis-jenis dalam memerankan tokoh drama yaitu protagonis, antagonis, tritagonis dan figuran, serta dengan menyebutkan contohnya. Peneliti juga menjelaskan hal-hal dalam memerankan tokoh drama apa saja yang terkandung dalam sebuah drama. Siswa juga memperhatikan materi yang akan disampaikan oleh peneliti. Setelah menjelaskan materi, siswa diberikan kesempatan bertanya tentang materi yang belum dimengerti oleh siswa. Berdasarkan hasil dari analisis keaktifitas pada guru dan pada siswa ini selama proses pembelajaran berlangsung dapat gambaran bahwa dengan penerapan metode role playing ini siswa mampu meningkatkan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Disini guru hanya berperan sebagai fasilitator, dimana guru lebih banyak memberikan arahan dan kesempatan kepada siswa agar mereka lebih aktif dalam pembelajaran ini. Adapun proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam suasana yang lebih menyenangkan dan membuat siswa tidak mudah bosan dengan bentuk diskusi kelompok sehingga proses pembelajaran lebih afektif dan lebih aktif untuk siswa dalam proses pembelajaran. Pengatuhan ini akan lebih bermakna bawasannya jika ditemukan dan dibangun oleh siswa itu sendiri untuk menerapkan sebuah pengetahuan dan keterampilan yang akademik maupun nonakademik mereka dalam berbagai macam tatanan atau sifat dalam kehidupan yang lebih baik di sekolah maupun diluar sekolah.

Di siklus I ini, pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode yang sesuai, sangat berpengaruh besar terhadap kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan dengan jawaban yang benar. Keaktifan siswa muncul karena adanya metode yang sesuai dan alat peraga yang telah tersedi sehingga siswa mudah mengikuti proses pembelajaran. Paparan ini menunjukkan bahwa siswa MI membutuhkan suatu suasana yang tidak monoton, tidak membosankan, tetapi lebih menyenangkan dan bermakna dalam kegiatan belajar.

Setelah peneliti mengadakan pengamatan melalui tes formatif. Hasil dari tes formatif ini diperoleh siswa pada siklus I adalah banyak yang belum tuntas. Sedangkan nilai hasil pos tes yang dilakukan pada siklus I nilai yang diperoleh siswa adalah mengalami perubahan dalam pembelajaran yaitu hanya 5 siswa dengan rata-rata 60,4 persentase 30,0% yang tuntas, sedangkan 20 siswa yang lainnya dengan persentase 62,5% masih belum tuntas. Di siklus I ini belum memenuhi kriteria nilai KKM dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pada siklus II ini siswa yang mencapai ketuntasan belajar 91,6% sebanyak 22 siswa yang tuntas dan hanya 3 siswa belum tuntas dengan rata-rata 74,4. Di siklus ini sudah mengalami peningkatan yang cukup baik. Di siklus II ini guru menekankan pada aspek kemampuannya, keaktifan dan keminatan peserta didik dalam proses

pembelajaran karena hal ini dapat mendukung keminatan belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran selanjutnya. Berikut ini adalah faktor yang menghambat dan yang mendukung metode pembelajaran role playing.

a. Faktor Pendukung

- a) Siswa menyukai metode role playing karena pembelajarannya mengasikkan dan menyenangkan.
- b) Penerapan metode role playing merupakan model pembelajaran baru yang melibatkan siswa aktif serta kritis.
- c) Penggunaan alat peraga sangat mendukung dalam keminatan siswa dalam proses pembelajaran.
- d) Model pembelajaran role playing bagi siswa dapat menciptakan kondisi kelas menjadi hidup dan menumbuhkan rasa percaya diri siswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

b. Faktor Penghambat

- a) Beberapa siswa ada yang tidak menyukai pelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan Bahasa Indonesia itu rumit membosankan lebih banyak mengandung bacaan.
- b) Sebelum dilakukan penerapan role playing banyak siswa yang ramai sendiri sehingga proses pembelajaran jadi terganggu.
- c) Sebagian besar siswa jika sudah asik praktek terkadang ramai sendiri bicara sendiri dan materi yang disampaikan belum selesai karena waktu sudah habis.

KESIMPULAN

1. Berdasarkan fokus penelitian tentang Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Di Mi Hidayatul Muhtadi'in Tasikmadu, Lowokwaru Malang dengan kelas III di MI Hidayatul Muhtadi'in Tasikmadu Malang, sesuai dengan rencana yang telah disusun. Di siklus I ini peneliti berhasil menerangkan kepada peserta didik tentang memerankan tokoh drama dan macam peran dalam drama. Peneliti juga menjelaskan kompetensi dasar yang harus dikuasai, melakukan KBM sesuai dengan RPP yang sudah di rancang, kemudian di akhir kegiatan belajar mengajar peneliti melakukan post test untuk mengevaluasi dalam pemahaman siswa. Di siklus II ini peneliti mengulas kembali materi yang di sudah dijelaskan pada siklus I tentang memerankan tokoh drama dan macam-macam peran dalam drama. Setelah menunjukkan siswa bersama peneliti melakukan percobaan atau praktek dalam memerankan sebuah cerita dan setelah itu dilakukan diskusi serta peneliti melakukan post tes untuk mengevaluasi pemahaman siswa di siklus II.
2. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode penerapan *role playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III MI Hidayatul Muhtadi'in Tasikmadu Malang terhadap materi pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat ditunjukkan bahwa dari hasil evaluasi dan pratikum yang telah dilaksanakan oleh siswa terhadap peningkatan minat belajar siswa yang semula nilai rata-rata dari pra tindakan hanya sebesar 47,2%. Pada siklus I ini mencapai 60,4 meningkat sekitar 13%. Sedangkan pada siklus II yang semula minat belajar nilai dibawah rata-rat sebesar 60,4. Di siklus II ini nilai meningkat menjadi 74,4 sekitar 14%. Ini menunjukkan 90% siswa berhasil dalam belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode penerapan *role playing*.

SARAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas dan kesimpulan diatas, maka dalam sebuah peneliti disarankan kepada pihak yang dilibatkan langsung maupun tidak langsung ke dalam sebuah penelitian, yaitu kepada guru, kepada siswa dan kepada kepala sekolah. Maka dari itu terdapat beberapa saran untuk guru, siswa, serta kepala sekolah saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Mengevaluasi strategi dan penggunaan metode yang diterapkn sudah tepat atau belum.
 - b. Lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran terutama pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Bagi Siswa
 - a. Berlatih untuk aktif, kreatif dalam menerima materi pelajaran Bahasa Indonesia tentang materi memerankan tokoh drama.
 - b. Memanfaatkan fasilitas sekolah yang telah tersedia dan mendukung pembelajaran.
 - c. Termotivasi untuk lebih menyukai pelajaran Bahasa Indonesia.
 - d. Dapat memberikan motivasi terhadap siswa untuk lebih giat belajar dan berprestasi dalam pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Bagi sekolah
Sekolah memberikan sarana dan prasarana yang memadai agar hasil belajar siswa lebih meningkat lagi.
4. Bagi peneliti
 - a. Bagi peneliti yang akan datang dapat digunakan sebagai salah satu sumber data untuk penelitian selanjutnya dan dilakukan penelitian lebih lanjut berdasarkan faktor lainnya dengan variabel yang berbeda.
 - b. Teruslah berlatih dan mencoba agar menjadi lebih baik dan jangan cepat merasa puas dengan yang sudah dihasilkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Setyosari, Punaji. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : KENCANA
- Dimyati Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta : KENCANA
- Berns M. Roberta. 2016. *Child, Family, School, Community: SocializationanSupport*. USA : Cengage Learning
- Sani Muhamad, Viskayuli Vina. 2016. *Ayah*. Jakarta : Azkiya Publish
- Darta Muchtar Hanny. 2017. *Positive Characters with Positive Parening*. Jakarta :KelompokGramedia