

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KEAKTIFAN
SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS V SDN 095248 BANDAR MASILAM**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh :

IRMA PUTRI NURIA

NPM. 2002090021



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 31 Juli 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Irma Putri Nuria
NPM : 2002090021
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 095248 Bandar Masilam

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris



Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

1.

2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

2.

3. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO.Fit.

3.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Irma Putri Nuria
NPM : 2002090021
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 095248 Bandar Masilam

Sudah layak disidangkan.

Medan, Juli 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing



Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

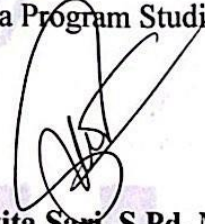
Diketahui oleh:

Dekan



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

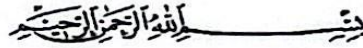


Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Irma Putri Nuria
NPM : 2002090021
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 095248 Bandar Masilam

| Tanggal | Materi Bimbingan | Paraf |
|--------------|---------------------------------------|-------|
| 14 Mei 2024 | Revisi Rumusan masalah | |
| 27 Mei 2024 | perbaikan pada cover skripsi | |
| 11 Juni 2024 | perbaikan pada penulisan pada skripsi | |
| 10 Juli 2024 | merapikan daftar pustaka | |
| 15 Juli 2024 | memperbaiki lampiran | |
| 23 Juli 2024 | memperbaiki Abstrak dan Ace sidang | |
| | | |

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, Juli 2024
Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Irma Putri Nuria
NPM : 2002090021
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “**Pengaruh Metode Role Playing terhadap Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 095248 Bandar Masilam**” adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Univesitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



IRMA PUTRI NURIA
NPM. 2002090021

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Irma Putri Nuria, 2002090021, Pengaruh Metode Role Playing Terhadap keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 095248 Bandar Masilam, 2024.

Skripsi ini membahas tentang pengaruh metode *role playing* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 095248 Bandar Masilam. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh metode *role playing* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SDN 095248 Bandar Masilam. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap keaktifan siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 095248 Bandar Masilam yang terdiri dari 2 kelas yang berjumlah 42 siswa. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *simple random sampling*. *Simple random sampling* adalah teknik pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 42 siswa dengan mengambil 2 kelas yaitu kelas V A sebagai kelas eksperimen berjumlah 21 siswa dan kelas V B sebagai kelas kontrol berjumlah 21 siswa. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji prasyaratan (uji normalita dan uji homogenitas) dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* terhadap keaktifan siswa di kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 095248 Bandar Masilam berpengaruh terhadap keaktifan siswa, dilihat dari hasil analisis uji t (*independent t-test*) diperoleh hasil nilai (sig.2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka jika H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 095248 Bandar Masilam. Hasil dari analisis data yang diperoleh bahwa rata-rata setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen yaitu 85 berada pada rentang nilai 80-100 yang berarti dalam katagori sangat aktif. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata yang diperoleh tanpa perlakuan 50,6 berada pada rentang nilai 50-65 yang berarti dalam katagori cukup aktif. Siswa yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan metode *Role Playing* memilih rata-rata lebih tinggi dibandingkan tanpa menggunakan metode *Role Playing*.

Kata kunci : Metode Role Playing, Pelajaran Bahasa Indonesia, Keaktifan Siswa

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya yang telah menyertai langkah penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 095248 Bandar Masilam”. Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program strata-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada **Ayahanda Ikhwanul Arifin, S.Pd., dan Ibunda Nuratikah, S.Pd.** Alhamdulillah kini penulis sudah berada tahap ini, dengan menyelesaikan perjuangan perkuliahan sebagai wujud mimpi dari kedua orang tua saya. Terima kasih kepada kedua orang tua saya yang telah memberikan dorongan, semangat dan tidak pernah henti-hentinya berdo’a untuk keberhasilan dan kebahagiaan saya sampai mendapatkan gelar sarjana. Gelar sarjana ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya sebagai wujud terima kasih karena selalu berjuang dan bekerja keras demi anak-anaknya.

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. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Bapak Dr. Muhammad Arifin, S.H, M.Hum.,** selaku Wakil Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. **Ibu Assoc Prof Dra. Hj. Syamsyurnita, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Ibu Dr. Hj Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.**, selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.**, selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**, selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. **Ibu Mawar Sari, S.Pd., M.Pd, AIFO Fit.**, Selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi dalam penyusunan skripsi hingga mendapatkan gelar sarjana.
9. Terimakasih kepada kakak kandung penulis yang tersayang **Desy Angraini, S.Pd., Letda Tri Heryanto, Khairil Nurikhwan, Muhammad Iqbal** dan keponakan tersayang **Fathiya Aisyah Destri** yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang dan motivasi selama masa perkuliahan dan pengerjaan skripsi ini.
10. Terimakasih kepada **Bapak Hamlun, S.Pd.**, selaku Kepala Sekolah SDN 095248 Bandar Masilam dan seluruh guru-guru yang ada di SDN 095248.

11. Terimakasih kepada sahabat tersayang **Vebby Asria Wandani Ritonga** yang selalu mendukung dan menguatkan peneliti dalam mengejar studi ini, sehingga peneliti dapat berada sampai di titik ini.
12. Dan yang terakhir sekali saya banyak berterimakasih kepada **diri saya sendiri (Irma Putri Nuria)** karena sudah kuat berjuang dan bertahan dari banyaknya masalah yang datangnya bertubi-tubi sampai meneteskan air mata, ketidakpercayaan, ketakutan, ketidak beranian sehingga sampai sejauh ini, mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dalam proses menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan semaksimal mungkin sampai ketahap mendapatkan gelar sarjana.

Penulis menyadari Skripsi ini masih terdapat kekurangan, belum sempurna serta tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti mengharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca demi menyempurnakan skripsi ini. Harapan peneliti semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pendidik umumnya dan khususnya pada peneliti. Akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini serta memberikan bimbingan atau sarana dan prasarana yang layak dan tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian semua serta memberikan kita semua kesehatan dan keselamatan. Aamiin.

Wassalamualaikum Wahrahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, Juli 2024

Penulis,

Irma Putri Nuria
NPM. 2002090021

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| ABSTRAK | i |
| KATA PENGANTAR..... | iii |
| DAFTAR ISI..... | vi |
| DAFTAR TABEL | viii |
| DAFTAR GAMBAR..... | ix |
| DAFTAR LAMPIRAN | ix |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah..... | 10 |
| 1.3 Batasan Masalah | 10 |
| 1.4 Rumusan Masalah..... | 11 |
| 1.5 Tujuan Pembelajaran | 11 |
| 1.6 Manfaat Peneliti | 11 |
| BAB II LANDASAN TEORITIS..... | 14 |
| 2.1 Kerangka Teoritis..... | 14 |
| 2.2 Venelitian Yang Relavan | 44 |
| 2.3 Kerangka Konseptual..... | 47 |
| 2.4 Hipotesis Penelitian | 50 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 51 |
| 3.1 Pendekatan Penelitian | 51 |
| 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian | 52 |
| 3.3 Populasi dan Sampel | 53 |
| 3.4 Variabel dan Defenisi Oprasional..... | 54 |
| 3.5 Instrument Penelitian | 56 |
| 3.6 Teknik Analisis Data..... | 58 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 63 |
| 4.1 Deskripsi Hasil Penelitian..... | 63 |

| | | |
|--------------------------------|-----------------------------------|-----------|
| 4.1.2 | Hasil Uji Prasyarat | 66 |
| 4.1.3 | Pengujian Hipotesis..... | 68 |
| 4.2 | Pembahasan Hasil Penelitian | 70 |
| BAB V PENUTUP..... | | 74 |
| 5.1 | Kesimpulan | 74 |
| 5.2 | Saran | 75 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 76 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | | 83 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 1.1. Nilai Keterampilan Siswa Kelas V | 7 |
| Tabel 3.1. Waktu Penelitian | 52 |
| Table 3.2. Populasi..... | 53 |
| Table 3.3. Sampel..... | 54 |
| Table 3.4. Kisi-kisi Pedoman Observasi | 57 |
| Table 3.5. Kisi-kisi Tes Keaktifan Siswa..... | 57 |
| Table 3.6. Klasifikasi Penilaian | 58 |
| Tabel 3.7. Konversi Tingkat Pencapaian Penilaian Expert..... | 59 |
| Table 4.1. Ringkasan Hasil Uji Validitas Expert Judgment..... | 64 |
| Table 4.2. Hasil Validasi Ahli..... | 65 |
| Table 4.3. Hasil Pretest Kelas Eksperimen | 66 |
| Tabel 4.4. Hasil Posttest Kelas Eksperimen..... | 66 |
| Table 4.5. Hasil Pretest Kelas Kontrol..... | 67 |
| Tabel 4.6. Hasil Posttest Kelas Kontrol | 67 |
| Table 4.7. Hasil Uji Normalitas Keaktifan Siswa | 67 |
| Table 4.8. Hasil Uji Homogenitas Siswa | 68 |
| Table 4.9. Hasil Uji T-test Keaktifan Siswa | 69 |
| Table 4.10. Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen | 70 |
| Table 4.11. Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen | 71 |
| Table 4.12 Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Kontrol..... | 71 |
| Table 4.13. Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Kontrol | 72 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---------------------------------------|----|
| Gambar 2.1. Kerangka Konseptual | 49 |
|---------------------------------------|----|

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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”. 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 diperluas adanya pendidikan yang profesional terutama tenaga pendidik.

Menurut (Annisa, 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 akan datang dalam usaha sadar dan terencana oleh manusia itu sendiri, dikarenakan dalam dunia pendidikan manusia dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan adanya perubahan sikap. (M. Nugroh Adi Saputro, 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. Kurikulum yang digunakan pada saat ini adalah kurikulum 2013. Pada bulan Februari 2022 lalu, kurikulum terbaru diluncurkan Mendikbudristek sebagai salah satu program yaitu program kurikulum Merdeka Belajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik. 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, mengantuk, 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 & 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 (Hayati Fitri & 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 peneliti dapat mengetahui permasalahan yang sering terjadi yang dialami siswa dalam proses pembelajaran selama ini adalah keaktifan proses pembelajaran, dimana siswa selama ini kurang diberikan kesempatan oleh gurunya dalam menyampaikan suatu pendapat yang membuat peserta didik menjadi aktif. Pada umumnya, proses pembelajaran berlangsung gurulah yang sering berbicara dalam menyampaikan materi-materi yang diajarkan kepada siswa. Guru jarang melibatkan siswa sebagai objek untuk berpartisipasi secara aktif di dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi tidak aktif.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti dengan guru dan siswa pada bulan November 2023 di SDN 095248 Bandar Masilam diperoleh informasi bahwa selama kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru yaitu hanya gurulah yang terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran berlangsung. Saat proses pembelajaran berlangsung dilakukan guru kepada siswa yaitu hanya menggunakan metode konvensional seperti ceramah, mengerjakan latihan dan hanya pemberian tugas saja, padahal peserta didik masih kurang memahami materi yang diberikan oleh gurunya sehingga membuat siswa menjadi kurang aktif. Ketika menyampaikan materi yang diajarkan ke siswa guru masih belum menggunakan varian metode pembelajaran secara maksimal, sehingga konsep pembelajaran yang diajarkan guru ke peserta didiknya menjadi monoton dan menyebabkan keaktifan peserta didik kelas V SDN 095248 Bandar Masilam pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih terbilang rendah. Berikut

ini daftar nilai rata-rata siswa kelas V SDN 095248 Bandar Masilam pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tahun ajaran 2023/2024 sebagai berikut:

Table 1.1. Nilai Keterampilan Bahasa Indonesia Siswa Kelas V

| No | Jumlah Siswa | Nilai KKM | Presentasi | Keterangan |
|---------------|--------------|-----------|------------|--------------|
| 1. | 7 | ≥ 70 | 33,33 | Tuntas |
| 2. | 14 | < 70 | 66,67 | Tidak Tuntas |
| Jumlah | 21 | | 100% | |

Berdasarkan tabel diatas dari seluruh siswa kelas V-A, diketahui bahwa rata-rata dari 21 orang siswa hanya 7 siswa (33,33%) yang dinyatakan tuntas dan 14 siswa (66,67%) lainnya dinyatakan tidak tuntas. Sedangkan KKM yang ditetapkan oleh SDN 095248 Bandar Masilam adalah 70.

Jika hal ini dibiarkan terus-menerus, maka dapat membuat keaktifan peserta didik tingkat Sekolah Dasar semakin menurun. Untuk meningkatkan keaktifan siswa secara baik dan optimal, maka guru dapat merubahnya dengan cara memperbaiki proses pembelajaran dalam menggunakan metode-metode pembelajaran yang membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran agar menjadi aktif yaitu menggunakan metode pembelajaran yang bersifat kooperatif. Metode kooperatif yang digunakan disini yaitu dapat melatih peserta didik untuk saling berintraksi, saling bertukar pikiran, saling berbagi pengetahuan, dan saling berbagi pengalaman kepada masing-masing anggota kelompoknya.

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 & Zandrato, 2019) *Role Playing* merupakan suatu metode dimana siswa belajar “menyajikan” yang ada di dunia nyata sambil “melakukan peran-peran” di dalam ruangan kelas ataupun diluar kelas untuk menggunakan sebagai bahan refleksi. (P. Hastuti & 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 resiko, 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 **“Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 095248 Bandar Masilam”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan poin terpenting yang akan dipecahkan dalam penelitian yang tercantum pada latar belakang masalah. Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan di Kelas V SDN 095248 Bandar Masilam yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah dikarenakan masih menggunakan metode ceramah.
3. Belum adanya penggunaan metode *role playing* di SDN 095248 Bandar Masilam.
4. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
5. Pembelajaran yang dilakukan kurang bervariasi sehingga menimbulkan rasa bosan pada siswa.

1.3 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, peneliti melakukan batasan masalah yang merupakan alasan untuk memilih suatu batasan masalah. Berdasarkan identifikasi yang diuraikan di atas, maka peneliti hanya membatasi masalah pada: **“Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap keaktifan siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 095248 Bandar Masilam”**.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah pada peneliti ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap keaktifan siswa di kelas V SDN 095248 Bandar Masilam?
2. Bagaimana keaktifan siswa sebelum menggunakan metode *Role Playing* di kelas V SDN 095248 Bandar Masilam?
3. Bagaimana keaktifan siswa sesudah menggunakan metode *Role Playing* di kelas V SDN 095248 Bandar Masilam?

1.5 Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan pada pembatasan masalah diatas maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap keaktifan siswa di kelas V SDN 095248 Bandar Masilam.
2. Untuk mengetahui keaktifan siswa sebelum menggunakan metode *Role Playing* terhadap keaktifan siswa di kelas V SDN 095248 Bandar Masilam.
3. Untuk mengetahui keaktifan siswa sesudah menggunakan metode *Role Playing* di kelas V SDN 095248 Bandar Masilam.

1.6 Manfaat Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kemajuan ilmu pengetahuan yang bernilai manfaat praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari peneliti ialah munculnya pengetahuan baru dalam bidang pendidikan berkisar pada variabel yang menjadi objek penelitian ini yaitu efek dari menggunakan metode *role playing* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada pokok bahasan. Selanjutnya peneliti diharapkan dapat dijadikan landasan empiris atau kerangka acuan bagi peneliti pendidikan berikutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman pembelajaran baru untuk dapat meningkatkan keaktifan siswa khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui metode *role playing*.

b. Bagi Guru

Memberikan masukan pada saat proses belajar mengajar dalam meningkatkan keaktifan siswa melalui penerapan metode *Role Playing* dan dapat memotivasi pendidik untuk meningkatkan model pembelajaran lain yang inovatif dan kreatif.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan bantuan yang baik pada sekolah dalam rangka perbaikan proses belajar mengajar khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah ilmu pengetahuan dalam menerapkan metode pembelajaran yang dapat membuat hasil keaktifan belajar siswa meningkat dengan menggunakan metode *Role Playing*.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah suatu proses yang sistematis dan teratur yang dilakukan oleh pendidik ketika melakukan kegiatan proses pembelajaran kepada siswa. Disini yang dimaksud dengan metode pembelajaran yaitu cara yang digunakan pendidik untuk melaksanakan suatu rencana yang dibuat dalam bentuk kegiatan praktik nyata untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan metode seorang pendidik dapat mencari tahu cara yang paling tepat untuk mengajarkan materi agar mudah diingat peserta didik. Keaktifan proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik sangat bergantung pada pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran.

Pada dasarnya pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan antara pendidik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan instruktur mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik. kegiatan belajar dapat didukung oleh berbagai unsur pembelajaran. Salah satu dari unsurnya yaitu metode pembelajaran, keberhasilan penerapan strategi pembelajaran bergantung pada bagaimana instruktur menggunakan metode pembelajaran itu sendiri. (Pertiwi, 2022) metode adalah langkah menuju pencapaian sesuatu. Penerapan strategi tersebut memerlukan metode

pembelajaran yang khusus. Metode pembelajaran digunakan guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang mengembangkan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, strategi pembelajaran hanya dapat dilaksanakan dengan menggunakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan keaktifan belajar peserta didik.

Menurut pendapat (Sa'diyah, 2020) metode pembelajaran memfasilitasi pembelajaran untuk tercapainya tujuan, karena metode pembelajaran pada hakikatnya adalah metode yang dirancang untuk memfasilitasi kemajuan kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada tujuan.

(Naskah, 2021) metode pembelajaran merupakan suatu cara untuk mentransformasikan rencana yang telah disusun menjadi kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun dapat tercapai secara optimal. Dan adapun menurut pendapat (Peserta, 2020) metode pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam merubah tingkah laku siswa berubah menjadi lebih baik lagi.

Bagi guru metode pembelajaran tidak hanya dapat mempermudah proses pembelajaran saja, tetapi dapat mempermudah guru dalam mengelola kelas ketika sedang melakukan proses pembelajaran yang berdampak positif kepada siswa. Metode pembelajaran dapat memberikan petunjuk bagi pendidik. Oleh karena itu setiap guru harus memahami metode pembelajaran yang digunakannya. Selain itu, metode pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran yang terarah sampai pada evaluasi akhir untuk melihat ketercapaian kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, metode pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Metode pembelajaran adalah suatu pola yang berisikan rencana pembelajaran sebagai arah dan pedoman bagi guru dalam berlangsungnya proses pembelajaran untuk tercapainya tujuan pembelajaran tertentu dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Metode pembelajaran tidak hanya dapat mempermudah guru dalam mengelola kelas ketika proses pembelajaran tetapi berdampak positif bagi siswa. Metode pembelajaran merupakan gambaran bagi guru dalam kegiatan proses belajar mengajar. Dengan demikian metode pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan proses pembelajaran menjadi aktif.

Oleh karena itu, peneliti dapat menyimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah teknik penyajian yang dipelajari guru untuk mengajar dan menyajikan materi pembelajaran kepada peserta didik secara individu maupun kelompok, sehingga siswa dapat menerima dan memahami yang disampaikan oleh guru secara utuh sehingga tercapainya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Menurut pendapat (Ramdani, 2023) mengemukakan bahwa macam-macam metode dalam dunia pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Metode Ceramah

Metode ceramah atau disebut konvensional merupakan metode pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik sejak dulu kala atau bisa disebut metode yang paling tertua dibandingkan metode-metode sekarang. Metode ini

dapat dilangsungkan dengan cara seorang pendidik memberikan materi dengan lisan dan peserta didik menyimak materi yang diajarkan dengan baik.

2) Metode Diskusi

Metode diskusi merupakan metode yang pembelajarannya dengan cara saling bertukar informasi maupun pendapat berdasarkan pengalaman masing-masing dengan maksud mendapatkan pengertian yang sama, jelas, dan detail.

3) Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab merupakan cara yang dilakukan guna memberikan variasi dalam menyampaikan materi. Metode ini memiliki hubungan timbal balik antara pendidik dengan peserta didik.

4) Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi merupakan metode pembelajaran yang penyajiannya memperagakan atau mempertunjukkan suatu proses, situasi tertentu yang sedang dipelajari dalam bentuk sebenarnya maupun dalam bentuk tiruan yang disampaikan oleh pendidik.

5) Metode Eksperimen

Metode eksperimen merupakan metode pembelajaran yang penyajiannya dengan melakukan percobaan dengan cara mengalami dan membuktikan sendiri lalu menyimpulkannya.

6) Metode Resitasi

Metode resitasi merupakan metode yang mengasah ingatan peserta didik, dengan cara peserta didik diharuskan meresume materi yang disampaikan oleh pendidik atau guru.

7) Metode Karyawisata

Metode karyawisata atau metode *study tour* merupakan metode pembelajaran yang dilakukan disuatu tempat baik itu yang dekat maupun tempat yang jauh.

2.1.2 Metode Role Playing

Menurut (Paudi, 2020) “peran” secara harafiah berarti “peran” dan “permainan” berarti bermain. Bermain peran adalah salah satu kegiatan pembelajaran yang berdasarkan pengalaman. Dengan menggunakan metode *role playing* ini dapat memungkinkan anak untuk mengekspresikan emosinya, sehingga melibatkan mereka secara langsung dalam pembelajaran dan mengekspresikan imajinasinya berdasarkan materi yang dipelajari tanpa dibatasi kemampuannya dan tidak diluar cakupan bahan ajar.

Menurut (Setyarum, 2022) metode *role playing* diartikan sebagai metode penguasaan materi pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan setia anak. Anak mengembangkan kemampuan imajinasi dan apresiasinya dengan berperan sebagai tokoh hidup dan benda mati.

Menurut (Mardiana, 2021) metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang mengandung unsur bermain-main dan dapat memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk menjadi lebih aktif. Hal

ini sesuai dengan ciri-ciri peserta didik di sekolah dasar yang menonjol dibandingkan siswa sekolah dasar, seperti bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, merasakan sesuatu secara langsung, serta melakukan dan mendemonstrasikan. Oleh karena itu, penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran mendorong siswa untuk berperan aktif dan melakukan sesuatu secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Menurut (Naitboho, 2022) metode bermain peran merupakan metode yang diharapkan seorang pendidik untuk menumbuhkan kreativitas siswa, budi pekerti, rasa percaya diri, keberanian dalam diri ketika banyak orang, rasa tanggung jawab, dan jiwa seni. Hal ini dibuktikan karena peserta didik akan mempelajari secara mendalam apa yang ada di dalam karakter tersebut secara otomatis memerankannya.

Menurut (Hasyim & Mauliana, 2022) metode *role playing* atau bermain peran adalah suatu metode pembelajaran dengan memerankan perilaku dalam hubungan sosial. Melalui metode *role playing*, siswa diajak untuk ikut serta dalam peristiwa tersebut sebagai pelaku atau mengamati aktor lain yang sedang bermain peran.

Menurut (Nuryati, 2021) *role playing* adalah memerankan sesuatu selain peran sehingga anak dapat memahami dan melihat dengan jelas sejarah masa lalu yang memungkinkan kejadian di masa depan. Di suatu titik tertentu, dan signifikasinya pada lokasi tertentu.

Menurut (Rofiq & Mashuri, 2021) metode *role playing* atau bermain peran merupakan metode pembelajaran yang bertujuan untuk

menggambarkan terjadinya dimasa lampau ataupun terjadinya dimasa sekarang. Adapun menurut pendapat (A. Yulianto, 2020) metode *role playing* merupakan kegiatan permainan gerak yang di dalamnya memiliki tujuan, aturan, dan melibatkan unsur kesenangan pada peserta didik.

Banyak metode pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru, salah satunya metode pembelajaran *role playing*, dengan metode ini guru dapat menerapkannya saat proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode *role playing* siswa dapat aktif sesuai dengan apa yang dia ketahui, sehingga membentuk pola pikir siswa berpikir kritis sehingga siswa memiliki pengalaman yang belum ia rasakan sebelumnya. Dengan menggunakan metode *role playing* siswa diajak untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penerapan metode *role playing* dapat mengajak siswa untuk belajar secara aktif melalui metode *role playing*.

Maka dapat disimpulkan dari beberapa pendapat bahwa *role playing* sebagai salah proses pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan proses pembelajar dan dapat meningkatkan pengetahuan dan keaktifan siswa. Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran akan berdampak kepada siswa untuk mendapatkan pengalaman baru dan melatih pola pikir peserta didik sehingga peserta didik dengan cara yang berbeda. Metode *role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang dimainkan dengan mendramatisasikan suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi dalam kehidupan. Oleh karena itu, metode *role playing* berperan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, sehingga siswa aktif dalam

mengikuti pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan daya pikir siswa. Dengan metode *role playing* peserta didik lebih berani tampil dan berbicara di dalam kelas.

2.1.3 Tujuan Pembelajaran Metode Role Playing

Menurut (Harahap, 2019) terdapat tujuan penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Menanamkan keberanian dalam berinteraksi dan berkomunikasi.
- 2) Menanamkan sikap percaya diri.
- 3) Menanamkan kemampuan tanggung jawab dalam bekerjasama dengan kelompok lain.
- 4) Menghargai pendapat dan kekurangan orang lain.
- 5) Menanamkan peranan orang lain pada kehidupan masyarakat.
- 6) Belajar mengambil keputusan dalam hubungan kerja kelompok.

Menurut (E. W. Hastuti, 2020) tujuan yang diharapkan dengan menggunakannya metode pembelajaran *role playing*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- 2) Siswa belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
- 3) Siswa belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok di depan kelas secara spontan.
- 4) Merangsang kelas untuk berpikir dan menyelesaikan masalah.

Menurut (Syifa, 2023) tujuan dari metode *role playing* salah satunya adalah sebagai mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan mengikut sertakan siswa terlibat secara langsung.

Maka dapat disimpulkan dari beberapa pendapat diatas bahwa tujuan dari metode *role playing* yaitu dapat meningkatkan pemahaman siswa, sehingga dapat merasakan perasaan orangh lain dan mengenali nilai-nilai sikap yang dapat diterapkan dalam kehidupan.

2.1.4 Manfaat Role Playing

Menurut (Hoar, 2023) menjelaskan manfaat dari bermain peran sangatlah banyak, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Bermain peran dapat menghasilkan pemahaman secara praktis, dimana siswa tanpa mengetahuinnya menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang sedang dilaksanakan dalam proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Bermain peran dapat membuat siswa menjadi aktif dan bersemangat belajar, karena bermain peran pada dasarnya adalah belajar sambil bermain. Dengan bermain sambil belajar siswa menjadi senang dan dapat mudah mengingat materi yang diajarfkan oleh guru.

Menurut pendapat (Iman, 2021) *role playing* bermanfaat, sebagai berikut:

- 1) Untuk membantu peserta didik dalam mengeksplorasikan emosi mereka.
- 2) Menyampaikan dan mempraktekkan pandangan mereka tentang perilaku, nilai, dan persepsi siswa.
- 3) Mengembangkan keterampilan dan perilaku pemecahan masalah.
- 4) Mengeksplorasi materi kelas dalam cara berbeda.

Adapun manfaat metode *role playing* menurut pendapat (Paudi, 2020) sebagai berikut: (1) kegiatan proses pembelajaran lebih baik dan nyaman, (2) siswa lebih aktif dan fokus dalam proses pembelajaran dilakukan, (3) meningkatkan berinteraksi siswa dalam bersosialisasi baik dalam kelas maupun diluar kelas, dan (4) metode *role playing* dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menyampaikan tujuan pembelajarannya menjadi aktif dan efisien.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain sangatlah banyak. Melalui bermain, anak dapat memahami lingkungan yang ada disekitarnya dan anak siap mengerjakan tugas pada tahap selanjutnya.

2.1.5 Langkah-Langkah Role Playing

Menurut (Gusseventini, 2022) menyebutkan beberapa langkah-langkah penerapan metode *role playing*, sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
 - Guru menyiapkan skenario pembelajaran Bahasa Indonesia berupa teks non-fiksi yang akan diperagakan/dimainkan siswa.
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari scenario dalam beberapa hari sebelum belajar mengajar.
 - Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario pembelajaran Bahasa Indonesia berupa teks non-fiksi yang sudah dibuat guru sebelum dua hari pembelajaran dilaksanakan.
- 3) Guru membentuk kelompok (menyesuaikan jumlah siswa).

- Sebelum melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia dimulai, siswa diarahkan guru untuk membentuk kelompok terdiri dari 3-4 orang di dalam kelompok (menyesuaikan jumlah siswa).
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- Guru menyampaikan kompetensi dasar dan indikator bahasa Indonesia yang akan dicapai pada pertemuan hari ini.
 - Guru menyampaikan tujuan dan kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia yang akan dilaksanakan pada materi teks non-fiksi.
 - Guru menjelaskan materi teks non-fiksi.
 - Guru menjelaskan ciri-ciri yang terdapat pada teks non-fiksi.
 - Guru menjelaskan jenis-jenis teks non-fiksi.
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk memperagakan skenario yang sudah dipersiapkan.
- Guru memanggil siswa yang sudah di tunjuk dua hari sebelum pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks non-fiksi dilaksanakan, siswa yang ditunjuk maju kedepan kelas untuk memainkan skenario yang sudah dipelajarinya.
 - Siswa memainkan perannya dengan penuh semangat dan aktif.
- 6) Masing-masing siswa yang berada dikelompoknya mengamati skenarionya yang sedang diperagakan temannya.
- Setiap masing-masing siswa mengamati skenario yang sedang dimainkan/diperagakan temannya di depan kelas.

- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing kelompok diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang sesuai diperagakan.
 - Setelah selesai ditampilkan, guru memberikan lembar kerja kepada setiap masing-masing siswa.
 - Di dalam lembar kerja siswa, guru menyuruh siswa untuk membahas penampilan yang sudah dimainkan/diperagakan temannya.
 - Guru menyuruh siswa untuk menulis kembali cerita teks non-fiksi yang dibacakan temannya.
 - Masing-masing siswa memberikan pendapat mengenai penampilan yang dimainkan/diperagakan temannya.
 - Setiap masing-masing kelompok menyimpulkan kembali menurut pendapat teman sekelompoknya.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
 - Setelah selesai berdiskusi kelompok, masing-masing kelompok memaikan/memerankan kembali skenario yang ditampilkan dengan versi kelompok masing-masing.
 - Setiap masing-masing kelompok diharapkan untuk memberikan tanggapan dan sesi tanya jawab kepada kelompok yang sudah selesai mempresentasikan skenario yang ditampilkan kelompok tersebut.
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.

- Guru memberikan penguatan kepada siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks non-fiksi.
- Guru membuat rangkuman materi yang telah dipelajari pada hari ini.

10) Evaluasi.

- Guru dan siswa melakukan refleksi untuk mengungkapkan apa yang telah dipelajari hari ini.
- Guru memberikan masukan kepada masing-masing kelompok yang memerankan/memperagakan skenario yang dibuat masing-masing kelompok.
- Siswa mendengarkan, memperhatikan, dan membuat catatan yang penting pada materi teks non-fiksi.
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa menyampaikan pendapatnya mengenai materi teks non-fiksi.

11) Penutup.

- Guru memberikan pujian dan penghargaan terhadap hasil presentasi yang dilakukan masing-masing kelompok.
- Guru memberitahukan materi yang akan datang.
- Sebelum pulang menyanyikan lagu “Gelang Si Paku Gelang”
- Guru mengajak siswa untuk berdoa menurut keyakinan masing-masing sebelum pulang sekolah.

Menurut (Nusaibah, 2021) terdapat langkah-langkah penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
- 2) Guru membagikan lembar kerja siswa kepada seluruh siswa.
- 3) Guru memberikan naskah permainan peran kepada setiap kelompok.
- 4) Guru memberikan penjelasan terhadap pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan materi.
- 5) Guru memberikan tugas bermain peran kepada setiap kelompok
- 6) Guru dan kelompok yang belum terlibat dapat memperhatikan kelompok yang sedang memainkan peran.
- 7) Jika dalam pemeranan terhadap suatu kendala pendidik dapat ikut turun tangan.
- 8) Setelah itu dapat memberikan arahan kepada tim kelompok untuk berdiskusi serta mengerjakan lembar kerja siswa.
- 9) Guru memberikan perintah untuk masing-masing kelompok mempresentasikan jawaban lembar kerja siswa
- 10) Guru memberikan soal individu kepada siswa
- 11) Siswa melakukan diskusi tanya jawab dan meriview ulang materi
- 12) kesimpulan

Maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam proses pembelajaran sangatlah penting untuk diterapkan ke dalam proses belajar mengajar, dengan menggunakan langkah-langkah tersebut dapat membuat siswa menjadi semangat dan aktif.

2.1.6 Kelebihan dan Kekurangan Role Playing

a) Kelebihan metode *role playing*

Menurut (Ade Husnaeni, 2023) metode *role playing* memiliki beberapa kelebihan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa mampu menguasai dan memikirkan materi permainan.
- 2) Siswa dilatih inisiatif dan kreatifitas.
- 3) Bakat terpendam Siswa dapat dikembangkan sedemikian rupa sehingga dapat dikembangkan generasi seniman yang dimanfaatkan oleh sekolah.
- 4) Kerja sama dapat diperkuat dengan cara yang terbaik untuk mengajar siswa mengevaluasi pekerjaan atau pembelajaran siswa lain.
- 5) Siswa mendapatkan pengetahuan dan memperoleh bertanggung jawab satu sama lain.
- 6) Bahasa yang digunakan siswa diajarkan bahasa yang baik sehingga orang lain dapat memahaminya.

Menurut (Novita, 2019) *role playing* memiliki kelebihan, sebagai berikut:

- 1) Berkesan dan dapat memperkuat memori siswa.
- 2) Membuat suasana pembelajaran yang aktif, sehingga membuat ruangan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 3) Membangkitkan gairah dan semangat belajar belajar, sehingga membuat peserta didik menjadi optimisme serta menumbuhkan rasa sosial.

- 4) Peserta didik memerankan peran secara langsung.

Maka dapat disimpulkan dari penjelasan diatas, kelebihan menggunakan metode *role playing* yaitu sebagai langkah-langkah dalam penerapan metode yang dapat dijadikan sebuah acuan dalam menyusun langkah-langkah dalam penggunaan metode *role playing* di pembelajaran Bahasa Indonesia.

b) Kekurangan metode *role playing*

Menurut (Ade Husnaeni, 2023) metode *role playing* memiliki beberapa kekurangan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Beberapa siswa yang tidak berpartisipasi dalam metode *role playing* menjadi kurang aktif.
- 2) Memerlukan banyak waktu untuk mempersiapkan dan memahami isi pelajaran serta menyelesaikan pertunjukan.
- 3) Membutuhkan waktu yang banyak dan cukup waktu, ruang gerak jika permukaan permainan sempit, kebebasan gerak permainan dibatasi.
- 4) Kelas lain sering terganggu dengan ucapan gaduh tokoh dan masyarakat, terkadang tepuk tangan, dan sebagainya.

Menurut (Novita, 2019) metode *role playing* memiliki kekurangan, sebagai berikut:

- 1) Memakan waktu yang cukup lama.
- 2) Siswa mengalami kesulitan dalam memerankan peran secara baik.

- 3) Jika suasana kelas tidak mendukung, maka kegiatan bermain peran tidak berjalan dengan baik.
- 4) Peserta didik yang tidak siap untuk memerankan peran akan kemungkinan kelas tidak kondusif.
- 5) Tidak semua materi pembelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Maka dapat disimpulkan dari penjelasan diatas, kekurangan metode *role playing* bahwa seorang guru harus lebih menguasai langkah-langkah pembelajarannya. Metode *role playing* mendorong siswa untuk aktif dalam memecahkan masalah sambil menyimak bagaimana orang lain berbicara dalam berperan.

2.1.7 Keaktifan Belajar Siswa

Proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang terpenting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Menurut KBBI, “Keaktifan” adalah kegiatan sedangkan “Belajar” merupakan proses terjadinya perubahan pada diri individu ke arah yang lebih baik dan bersifat tetap dengan adanya interaksi dan latihan. Keaktifan dalam proses pembelajaran berperan penting dan berpengaruh dalam pencapaian tujuan dan hasil belajar yang memadai dalam proses belajar mengajar. Menurut (Kamila, 2023) keaktifan merupakan asas yang terpenting dalam proses belajar mengajar karena pembelajaran yang dikatakan berhasil dan berkualitas dapat dilihat dari peserta didik

terlibat secara aktif, baik itu fisik maupun mentalnya. Keaktifan belajar dibagi menjadi dua, yaitu keaktifan jasmani dan rohani. Keaktifan jasmani dan rohani mempunyai hubungan, dapat dikatakan begitu karena belajar sendiri merupakan suatu keaktifan. Bukan hanya fisiknya yang melakukan keaktifan akan tetapi mentalnya juga harus melakukan keaktifan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, keaktifan dan belajar tidak dapat dipisahkan.

Menurut (Nandasari & Ritonga, 2023) istilah keaktifan merupakan kegiatan yang merujuk pada sesuatu atau keadaan di mana siswa dapat bertindak aktif. Keaktifan siswa dalam hal ini terlihat dari keseriusan mereka dalam mengikuti pembelajaran. Siswa yang kurang aktif sering di jumpai saat proses pembelajaran berlangsung di kelas yaitu seperti kurang bersemangat belajar, malas, cenderung mengantuk, tidak mau ngehadiri kelas, cenderung keluar kelas karena alasan tersembunyi, kurang konsentrasi, ngobrol dengan teman, mengerjakan tugas mata pelajaran lain dan lain-lain.

Menurut (Nuha, 2023) keaktifan siswa merupakan salah satu prinsip utama proses pembelajaran. Karena pembelajaran adalah tindakan, maka tidak akan ada pembelajaran tanpa aktivitas. Siswa hanya dapat memperoleh pengalaman belajar jika mereka aktif terlibat dengan lingkungannya. Guru boleh saja menyajikan dan memberikan materi pembelajaran, namun terserah siswa untuk mencerna dan mengelolanya sesuai dengan keinginan, kemampuan, keterampilan, dan latar belakang masing-masing.

Menurut (Agustino & Tacoh, 2023) keaktifan merupakan kegiatan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam melaksanakan pembelajaran dan mendorong untuk berperilaku baik. Dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk aktif, salah satu kegiatan tersebut adalah pada saat pertemuan kelas, hal ini memungkinkan guru untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran dari peran utamanya sebagai sumber pembelajaran.

Menurut (Fazriani, 2022) keaktifan siswa dalam proses pembelajaran terjadi pada penerapan model, pendekatan, atau metode pengajaran dalam kegiatan proses pembelajaran. Adapun menurut pendapat (Akhlak, 2024) kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan dalam suatu proses interaktif antara pendidik dan peserta didik untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Keaktifan yang dimaksud yaitu keaktifan dalam diri saat belajar sehingga tercipta proses pembelajaran yang aktif.

Menurut pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa adalah suatu kegiatan dimana peserta didik berusaha untuk menjadi aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Keaktifan yang dimaksud yaitu siswa aktif bertanya, mengemukakan ide dan pendapat, mampu berinteraksi dengan siswa yang lain serta mampu memecahkan masalah yang ditemui dalam pembelajaran. Oleh karena itu, keaktifan dalam pembelajaran merupakan suatu hal yang terpenting, tanpa adanya keaktifan maka proses

pembelajaran akan berjalan kurang baik dan pembelajaran akan mengalami penurunan.

2.1.8 Tujuan Keaktifan Siswa

Menurut (Nopiana, 2023) salah satu unsur kunci perencanaan pembelajaran yang efektif adalah keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Keaktifan dalam proses pembelajaran mempunyai tujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan bagi siswa. Artinya partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap perkembangan pemahaman dan keterampilannya. Oleh karena itu, keaktifan siswa dapat dilihat melalui berbagai tindakan selama proses pembelajaran.

Menurut (Wibowo & Pardede, 2019) keaktifan siswa memiliki tujuan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dapat dilihat dalam:

- 1) Turut serta dalam melaksanakan pembelajaran.
- 2) Terlibat dalam menyelesaikan permasalahan.
- 3) Berani bertanya kepada peserta didik lainnya atau bertanya kepada guru apabila tidak memahami permasalahan yang dihadapi.
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi untuk memecahkan masalah.
- 5) Melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal, dan
- 6) Menilai kemampuan diri dan hasil-hasil yang didapat.

Menurut (Fitria, 2020) tujuan keaktifan siswa, sebagai berikut:

- 1) Partisipasi dalam tugas pembelajaran.
- 2) Partisipasi dalam memecahkan masalah yang timbul.
- 3) Mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang belum dipahami.

- 4) Berusaha mencari informasi yang diperlukan untuk proses pembelajaran.
- 5) Mampu memimpin diskusi kelompok.
- 6) Mengevaluasi keterampilan dan hasil belajar.
- 7) Menjawab pertanyaan melatih diri atau menyelesaikan tugas yang diberikan.
- 8) Menerapkan proses pembelajaran yang telah dipelajari,

Artinya, tujuan keaktifan siswa dapat dilihat melalui berbagai proses pembelajaran seperti perhatian, mendengarkan, berdiskusi, motivasi, bertanya, keberanian, mendengarkan, dan menyelesaikan pertanyaan.

2.1.9 Manfaat Keaktifan

Menurut (Yenifa, 2023) keaktifan dalam proses pembelajaran memiliki manfaat, antar lain:

- 1) Peserta didik akan mendapatkan hasil yang baik, jika melakukan proses pembelajaran yang benar dilakukan diri sendiri.
- 2) Dapat mengembangkan aspek pribadi peserta didik
- 3) Membuat peserta didik disiplin belajar dan suasana yang harmonis di kalangan para peserta didik yang memiliki minat yang sama dan dapat memperlancar kerja kelompok.

Dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam melaksanakan pembelajaran dan mendorongnya

siswa untuk berperilaku lebih baik. Dalam proses pembelajaran, siswa dituntut untuk aktif termasuk dalam pertemuan dikelas.

2.1.10 Ciri-ciri Keaktifan

Menurut pendapat (Ta'Dungan, 2021) keaktifan peserta didik memiliki ciri-ciri perilaku sebagai berikut:

- 1) Sering bertanya kepada guru dan peserta didik lainnya.
- 2) Bersedia menyelesaikan tugas yang diberikan guru.
- 3) Menjawab pertanyaan.
- 4) Mampu melakukan sesuatu.
- 5) Menikmati tugas yang diberikan guru.

Menurut (Aidah, 2023) ciri-ciri pembelajaran aktif peserta didik dapat dilihat dengan berbagai cara, yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas.
- 2) Siswa ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah.
- 3) Siswa berani bertanya kepada guru ataupun peserta didik yang lain apabila tidak memahami persoalan yang sedang dihadapi.

Menurut (Islamiah, 2024) keaktifan belajar peserta didik adalah kegiatan yang sangat baik dalam proses pembelajaran, adapun tujuan keaktifan dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Tindakan.
- 2) Aktivitas atau keadaan yang dialami siswa selama proses pembelajaran seperti bertanya.
- 3) Berani menyampaikan pendapat

- 4) Menyelesaikan tugas dengan senang hati.
- 5) Berani maju tanpa ditunjuk.
- 6) Memahami materi dengan cara sendiri.
- 7) Berani mencoba sendiri tanpa bantuan orang lain.
- 8) Berani mengutarakan pendapat hasil pemikiran sendiri.

Menurut pendapat (Handoyo & Nisa, 2023) ciri-ciri keaktifan dapat dilihat dengan berbagai cara, seperti memperhatikan (*visual activities*), mendengarkan, berdiskusi, kesiapan siswa, bertanya, keberanian siswa, mendengarkan, dan memecahkan masalah atau soal (*mental activities*).

Maka dapat disimpulkan dari beberapa pendapat diatas bahwa ciri-ciri keaktifan merupakan kegiatan peserta didik dalam memecahkan masalah atau soal yang sedang dipelajari. Dengan itu siswa dapat menjadi aktif dan efektif.

2.1.11 Jenis-jenis Keaktifan

Jenis-jenis keaktifan yang dapat dilakukan siswa menurut pendapat (Zarkasi & Taufik, 2019), sebagai berikut:

- 1) Aktivitas visual meliputi membaca, melihat gambar, mengamati percobaan dan demonstrasi serta mengamati hasil karya orang lain.
- 2) Aktivitas lisan meliputi penyajian fakta dan opini, pertanyaan, saran, wawancara, diskusi, dan interupsi.
- 3) Aktivitas mendengarkan meliputi mendengarkan materi yang disampaikan dan mendengarkan percakapan serta diskusi kelompok.

- 4) Aktivitas menulis meliputi menulis cerita, menulis laporan, menjawab soal latihan, merangkum materi, dan menyelesaikan survei.
- 5) Aktivitas menggambar meliputi menggambar, melukis, membuat grafik, peta, dan pola.
- 6) Aktivitas metric meliputi melakukan percobaan, memilih alat percobaan, dan membuat model.
- 7) Aktivitas mental meliputi berpikir, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis masalah, dan mengambil keputusan.
- 8) Aktivitas emosional meliputi minat, kegembiraan, bersemangat, dan kebosanan.

Aktivitas-aktivitas dalam kelompok ini terdapat pada semua jenis kegiatan dan tumpang tindih.

Menurut (Tabroni, 2022) jenis-jenis keaktifan siswa digolongkan sebagai berikut:

- 1) *Visual activities* (kegiatan-kegiatan visual)
- 2) *Oral activities* (kegiatan-kegiatan lisan)
- 3) *Listening activities* (kegiatan-kegiatan mendengarkan)
- 4) *Writing activities* (kegiatan-kegiatan menggambar)
- 5) *Drawing activities* (kegiatan-kegiatan menggambar)
- 6) *Motor activities* (kegiatan-kegiatan motorik)
- 7) *Mental activities* (kegiatan-kegiatan mental)
- 8) *Emotional activities* (kegiatan-kegiatan emosional)

Dapat disimpulkan dari pendapat para ahli diatas yaitu semua kegiatan tersebut merupakan aktifitas siswa. Siswa diharapkan dapat berperan aktif dalam mencari sesuatu informasi guna memecahkan suatu permasalahan. Banyak cara yang dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, dimana para siswa dapat mengembangkan aktivitas dan kreativitas belajarnya secara optimal sesuai dengan kemampuan masing-masing peserta didik.

2.1.12 Faktor yang mempengaruhi Keaktifan

Salah satu faktor yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah guru. Oleh karena itu, guru hendaknya mencari cara untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik karena guru sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting. Jika siswa aktif belajar, kemungkinan besar guru akan mampu menciptakan suasana belajar yang positif dan menyenangkan (Riset, 2023).

Menurut (Sinaga, 2023) faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan peserta didik terbagi menjadi dua, yaitu faktor yang baik datang dari dalam diri siswa (internal) dan faktor dari luar siswa (eksternal). Adapun penjelasan faktor internal dan eksternal sebagai berikut:

- 1) Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri sendiri yang berkaitan dengan faktor fisiologis, meliputi kesehatan jasmani, dan faktor psikis, meliputi kecerdasan, sikap, minat, motivasi dan bakat.

- 2) Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang berkaitan dengan lingkungan sosial dan lingkungan non-sosial. Lingkungan sosial merupakan kegiatan tanpa adanya kerja sama dengan siswa yang lain dan tidak adanya interaksi antar guru dan peserta didik. Sedangkan, lingkungan non-sosial adalah ruang yang tidak mencukupi proses pembelajaran sehingga menimbulkan proses belajar yang tidak efektif.

Menurut (Kholid, 2023) faktor-faktor yang mendorong keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh:

- 1) Dapat meningkatkan motivasi, menarik perhatian siswa, dan berperan aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Menjelaskan tujuan intruksional pembelajaran (keterampilan yang dibutuhkan).
- 3) Mengingatnkan siswa tentang keterampilan belajar.
- 4) Memberika simulasi (masalah, topik atau konsep yang akan diselidiki).
- 5) Memberikan petunjuk belajar kepada siswa.
- 6) Fasilitas kegiatan dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- 7) Guru memberikan umpan balik (*feedback*) kepada siswa.
- 8) Memberikan tes kepada siswa agar keterampilannya dapat terus dipantau dan diverifikasi.
- 9) Membuat kesimpulan materi diakhir pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan diatas maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik dapat dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya adalah seorang guru yang dapat memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, memberikan feedback, memberikan stimulus, dan sebagainya, sehingga proses pembelajaran siswa menjadi aktif.

2.1.13 Indikator Keaktifan

Menurut (Saputra & Muniarti, 2023) indikator keaktifan belajar siswa ialah sebagai berikut:

- 1) Bersemangat dalam proses pembelajaran
- 2) Berani mengajukan pertanyaan
- 3) Mampu menjawab pertanyaan
- 4) Mempresentasikan hasil di depan kelas

Berdasarkan pendapat diatas dapat diketahui bahwa indikator adalah alat ukur dalam sebuah proses pencapaian suatu tujuan. Indikator tidak selalu menjelaskan tentang keadaan keseluruhan, tetapi juga dapat berupa sebuah petunjuk (indikasi) atau pemikiran yang mewakili keadaan tersebut. Adapun indikator keaktifa belajar siswa adalah bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran, berani menjawab pertanyaan, dan berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas.

2.1.14 Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut (Manggus, 2023) Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional dan bahasa resmi bangsa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia

tidak terlepas dari empat keterampilan bahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menurut (Nurul Hidayah, 2016) Bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi yang dipergunakan oleh masyarakat Indonesia untuk diperlukan sehari-hari, misalnya belajar, bekerja sama, dan berinteraksi. Bahasa berfungsi sebagai komunikasi sosial, dalam arti menyampaikan pikiran, konsep ataupun perasaan.

Menurut pendapat (D. Yulianto & Nugraheni, 2021) bahasa adalah alat komunikasi sosial yang diucapkan melalui mulut manusia yang berupa system lambang bunyi. Sebagai makhluk sosial, kita sering bertemu dan berinteraksi dengan masyarakat yang ada disekeliling kita. Dalam proses interaksi ini, bahasa digunakan untuk untuk komunikasi sehari-hari.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan belajar dalam berkomunikasi, baik baik secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran bahasa Indonesia perlu memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran yaitu dari yang mudah ke yang sukar, dari sederhana ke hal yang rumit, dari hal yang diketahui ke hal yang belum diketahui, dan dari hal yang konkret ke hal yang abstrak. Bahasa adalah salah satu alat komunikasi, melalui bahasa manusia dapat saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar satu sama lain, dan dapat meningkatkan kemampuan intelektual siswa.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa bahasa Indonesia adalah sebuah alat dalam mengkomunikasikan gagasan atau perasaan seseorang secara sistematis yang memiliki makna dan tujuan yang

dapat dipahami oleh orang lain. Dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia siswa dituntut untuk aktif, inovatif, dan kreatif, sehingga pembelajaran dapat dikuasai dengan lebih mudah. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa tidak hanya meningkatkan keterampilan berbahasa tapi dapat juga untuk meningkatkan kemampuan berpikir, bernalar, dan memperluas wawasan sehingga siswa menjadi aktif dan kreatif.

2.1.15 Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut (Khusnah, 2022) tujuan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya di sekolah dasar antara lain yaitu agar siswa dapat menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas pandangan hidup, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasanya. Menurut pendapat (Rohmalinda, 2023) mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik mampu menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, guna keperluasan berkomunikasi dalam banyak situasi.

Tujuan pembelajaran bahasa indoneisa menurut pendapat (Farhrohman, 2017) sebagai berikut:

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien baik lisan maupun tulisan sesuai etika yang berlaku.
- 2) Kita harus bersyukur dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakan secara tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.

- 4) Gunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kematangan emosi dan sosial.
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, mengembangkan kepribadian, dan meningkatkan pengetahuan serta kemampuan berbahasa.
- 6) Kita menghargai dan bangga terhadap sastra Indonesia yang merupakan kekayaan budaya dan intelektual bangsa Indonesia.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa adalah untuk mengembangkan kemampuannya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu agar siswa memiliki kemampuan berbahasa Indonesia dengan baik dan benar serta dapat menyesuaikan bahasa Indonesia di situasi dan tujuan berbahasa serta tingkat pengalaman dari siswa di sekolah dasar.

2.1.16 Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar khususnya di kelas V mencakup beberapa macam kegiatan, seperti menceritakan kembali, metode percakapan atau bermain peran, metode parafase, metode reka cerita gambar, metode diskusi, metode pelaporan, metode wawancara, metode diskusi, metode bertelepon, dan metode dramatisasi.

Berdasarkan silabus maka peneliti ini mengambil materi ajar tentang teks non-fiksi. Teks non-fiksi merupakan tulisan berbasis data dan fakta sebenarnya yang disajikan dengan gaya bahasa formal atau berupa

argumentasi, eksposisi, atau deskripsi. Kegiatan yang dilakukan siswa saat proses pembelajaran teks non-fiksi yaitu menceritakan kembali peristiwa yang terjadi pada teks non-fiksi dengan tepat dan benar. Kegiatan menceritakan kembali sudah sangat umum dilakukan terutama dalam pembelajaran yang menggunakan bahan ajar cerita fiksi maupun non-fiksi. Siswa ditegaskan untuk memainkan peran isi cerita tersebut di depan teman-teman mereka yang berperan sebagai pendengar.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang menggunakan metode *role playing* sudah banyak dilakukan dengan peneliti-peneliti sebelumnya dengan teknik, jumlah sampel, lokasi dan waktu yang berbeda. Dengan adanya penelitian relevan peneliti terbaru bisa melihat apa yang membedakan peneliti terdahulu dengan peneliti yang terbaru. Penelitian relevan adalah penelitian yang sudah dilakukan peneliti sebelumnya dan mendapatkan hasil yang valid sesuai dengan judul yang diteliti. Dengan adanya penelitian relevan dalam penelitian dapat menjadikan perbandingan dengan penelitian yang sedang diteliti peneliti.

Peneliti ini dilakukan mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh (P. Utami & Welas, 2019) yang meneliti tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil analisis skor dan pengolahan yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata antara

kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai rata-rata pos-ttest kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional memiliki nilai rata-rata sebesar 74,90, sedangkan untuk kelas eksperimen yang menggunakan model *role playing* memiliki nilai rata-rata 80,19. Artinya siswa yang mendapatkan model *role playing* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat membantu siswa dalam keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Peneliti lainnya (Syahputri, 2023) yang meneliti Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Memahami Cerita pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Thailand. Berdasarkan hasil penelitian bahwa dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami cerita. Hal ini dapat dilihat dari segi proses belajar siswa dimana pada pretest berada pada katagori rendah sedangkan pada posstest metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan siswa memahami cerita. Penelitian pre-eksperimen kelas kontrol dengan penilaian 62,16% dan pada kelas eksperimen dengan penilaian 54,05% meningkat menjadi 29%. Berdasarkan dari data tersebut dapat dikatakan H_0 ditolak > H_a diterima dengan penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Thailand.

Sedangkan penelitian menurut (Ginna, 2023) dengan judul penelitian Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Dididk pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa aktifitas guru dalam pembelajaran pelaksanaan *role playing*

pada siklus I rata-rata aktivitas guru sebesar 62,50% pada katagori kurang cantik, dan aktivitas guru pada siklus II sebesar 84,72% pada keduanya katagori satu kali. Dengan demikian terjadi peningkatan aktivitas guru sebesar 22,22% dari siklus I ke siklus II. Rata-rata aktivitas siswa pada siklus I presentase siswa aktivitas belajar cenderung meningkat, pada pertemuan pertama dengan rata-rata aktivitas siswa yaitu 61,25% dengan kata guru cukup. Pada pertemuan kedua terjadi peningkatan rata-rata sebesar aktivitas siswa yaitu 81,25% dengan katagori cukup. Rata-rata peningkatan aktivitas jumlah siswa sari siklus I ke siklus II sebesar 20,00%. Kelas dinyatakan tuntas apabila suatu kelas telah mencapai nilai 85% dari jumlah yang harus dibayar atau KKM 75 maka kelas akan dikatakan selesai (90,00%). Dari penjelasan diatas terlihat bahwa aplikasi metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang.

Dalam penelitian terdahulu dengan menggunakan metode *role playing* dilakukan untuk meningkatkan hasil bicara, memahami cerita dan meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti meneliti Pengaruh Metode *Role Playing* dengan tujuan yang berbeda yaitu meneliti tentang keaktifan belajar siswa. Menggunakan metode pembelajaran *role playing* terhadap keaktifan siswa sangatlah efektif dalam permasalahan yang terdapat di SDN 095248 Bandar Masilam, yang mana di SDN 095248 Bandar Masilam ini masih banyak siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran. Menggunakan metode *role playing* sangat berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Dengan ini peneliti memberikan solusi kepada sekolah SDN 095248 Bandar Masilam untuk

mengubah siswanya menjadi aktif yaitu dengan menggunakan metode-metode pembelajaran yang salah satunya adalah metode *role playing* untuk dapat melatih keaktifan belajar siswa.

2.3 Kerangka Konseptual

Metode *role playing* merupakan suatu metode pembelajaran alternatif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa SDN 095248 Bandar Masilam, Kecamatan Bandar Masilam, Kabupaten Simalungun. Kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran ini menggunakan metode *role playing*, dengan menggunakan metode ini diharapkan siswa mampu menambah keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Pada kenyataannya pembelajaran di kelas masih di dominasi oleh guru sebagai pengajar, hal ini dikarenakan pada saat proses pembelajaran di kelas guru masih menggunakan metode ceramah, yakni siswa masih berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang mampu memahami kegiatan pembelajaran dengan baik. Selain itu, peserta didik juga memiliki keaktifan belajar yang rendah. Hal ini dikarenakan kurangnya penggunaan metode pembelajarang yang bervariasi, sehingga mengakibatkan kurangnya keaktifan peserta didik di kelas. Rendahnya interaksi antara guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga terjadinya hubungan yang pasif dan membosankan. Tujuan dalam pembelajaran juga tidak sesuai dengan keinginan yang dilakukan oleh pendidik.

Hal ini menjadi keprihatinan peneliti untuk meningkatkan keaktifan belajar bahasa Indonesia dengan merubah pembelajaran yang lebih menyenangkan karena memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari sehingga

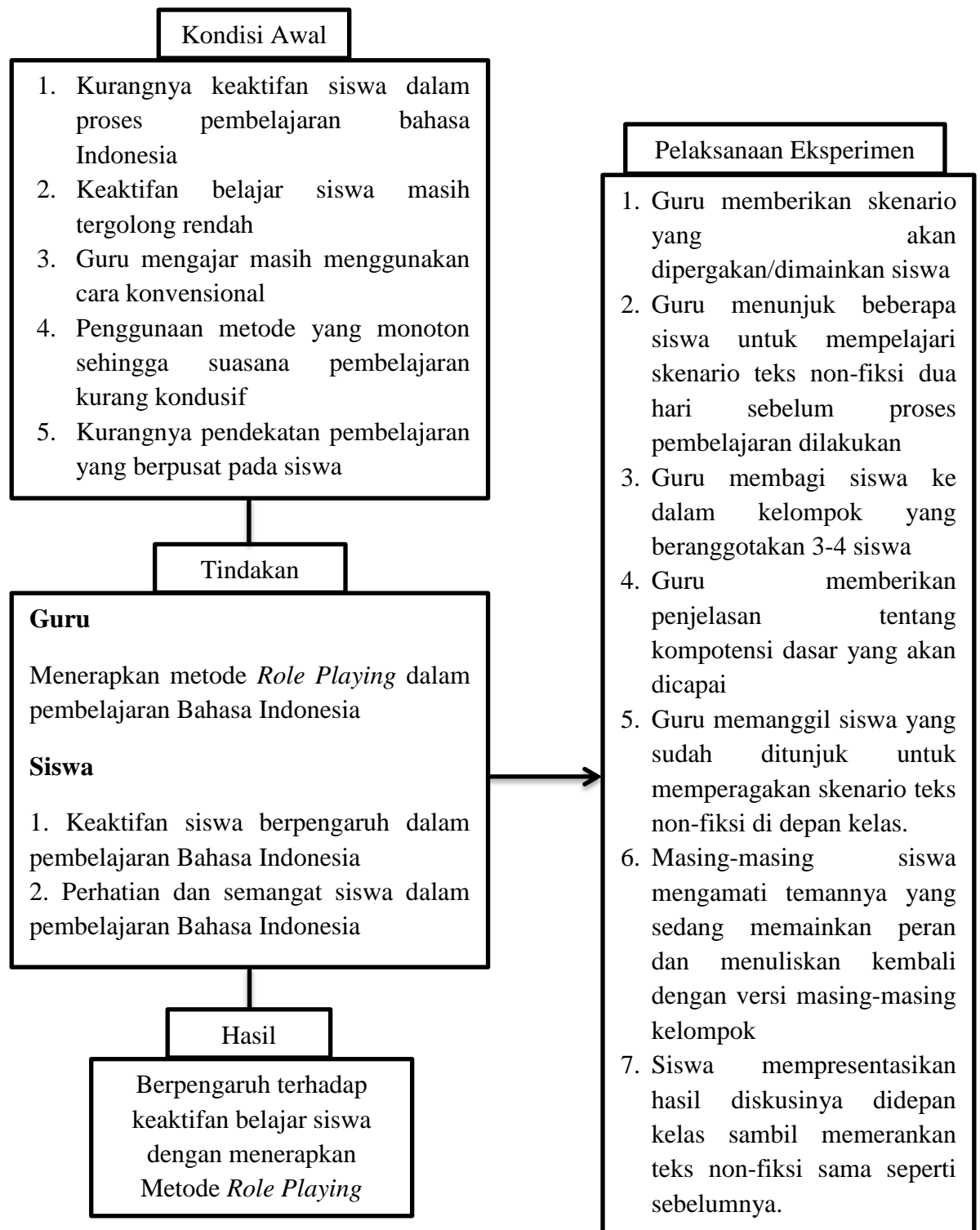
akan lebih mudah diingat dan dipahami. Oleh karena itu, salah satu upaya dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks non-fiksi dengan menerapkan metode pembelajaran yang membantu peserta didik untuk aktif dan lebih memahami materi bahasa Indonesia khususnya teks non-fiksi. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah metode *role playing*, metode ini membawa peserta didik untuk belajar sambil bermain.

Menggunakan metode *role playing* dapat membuat siswa terlibat langsung dan aktif dalam setiap proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode *role playing* dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi yang dijelaskan guru, sehingga tidak ada lagi peserta didik yang pasif dan merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Dengan demikian maka diharapkan keaktifan belajar peserta didik dapat meningkat

Diharapkan dengan mengaplikasikan metode pembelajaran *role playing* siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran pembelajaran, karena jika siswa sudah aktif dalam pembelajaran maka siswa akan tidak malu dalam bertanya ataupun mengemukakan pendapatnya, dan semangat belajar yang tinggi.

Adapun kerangka konseptual dari penelitian yang diteliti yaitu berjudul: **“Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 095248 Bandar Masilam”** dapat dilihat dari gambar berikut:

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa



2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian kerangka konseptual, maka hipotesis penelitian ini adalah:

H_a : Adanya pengaruh metode *role playing* terhadap keaktifan siswa pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 095248 Bandar Masilam.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap keaktifan siswa pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 095248 Bandar Masilam.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Data yang digunakan dalam penelitian kuantitatif berupa bentuk angka dengan berbagai klasifikasi seperti berbentuk nilai rata-rata, nilai maksimal dan presentase. Pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus stastika yang sesuai dengan sifat dan jenis data. Menurut pendapat (Susanto, 2024) penelitian kuantitaif adalah suatu bentuk penelitian yang menggunakan pengumpulan informasi numerik dan teknik analitik untuk pengujian hipotesisi, menarik kesimpulan, dan memahami hubungan antar variabel yang diteliti. Penelitian kuantitatif menggunakan pengujian hipotesis dan menggunakan populasi yang luas dengan memberikan data yang kuat untuk mendapatkan kesimpulan dalam melakukan penelitian.

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kedua kelas yang digunakan dalam penelitian mendapatkan perlakuan yang sama dari segi tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran, namun ada perbedaan dalam proses pembelajaran yang dilakukan yang terletak di penggunaan metode pembelajaran. Pada kelas kontrol siswa hanya diberi perlakuan dengan menggunakan metode konvesional, sedangkan pada kelas eksperimen siswa diberi perlakuan dengan menggunakan motode pembelajaran yaitu metode *role playing*. Maka dapat disimpulkan bahwa

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut sugiyono (2017: 80) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek ataupun subjek yang memiliki kualitas serta karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipahami serta ditari dalam kesimpulan. Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas V-A yang berjumlah 21 siswa dan V-B yang berjumlah 21 siswa di SDN 095248 Bandar Masilam, Kecamatan Bandar Masilam. Kabupaten Simalungun. Maka jumlah populasi yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebanyak dua kelas dan terdiri dari 42 orang siswa.

Table 3.2. Populasi

| No | Kelas | Jumlah |
|--------|-------|----------|
| 1. | V-A | 21 siswa |
| 2. | V- B | 21 siswa |
| Jumlah | | 42 siswa |

3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono (20017: 81) sampel merupakan bagian dari jumlah serta karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V-A yang berjumlah 21 siswa, yang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 14 orang perempuan.

Sampel yang diambil dari populasi ini merupakan desain penelitian yang terdapat dua kelompok yaitu terdiri dari kelompok kelas

eksperimen dan kelompok kelas control. Kelompok eksperimen terdapat di kelas V-A yang berjumlah 21 siswa dan kelompok control terdapat di kelas V-B yang berjumlah 21 siswa. Pemilihan sample ini dilakukan dengan menggunakan metode *simple random sampling*. Menurut (Sugiyono:2017) *random sampling* merupakan pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada di dalam populasi tersebut. Hal itulah yang membuat teknik pengambilan sampel ini dikatakan *simple* atau sederhana.

Tabel 3.3 Sampel

| No | Keterangan | Kelas | Jumlah |
|--------|------------------|-------|----------|
| 1. | Kelas Eksperimen | V-A | 21 siswa |
| 2. | Kelas Kontrol | V-B | 21 siswa |
| Jumlah | | | 42 siswa |

3.4 Variabel dan Defenisi Oprasional

3.4.1 Varibel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Secara teoritis merupakan objek yang memiliki variasi antara satu orang dan lainnya ataupun satu objek dengan objek lain. Sesuai dengan variabel yang terdapat dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*Independent Variabel*) dan variabel terikat (*Dependent Variabel*).

1. Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

Variabel bebas (*dependent variabel*) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *role playing*.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variabel*)

Variabel terikat (*dependent variabel*) adalah variabel yang terjadi sebagai akibat dari pengaruh variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikat yaitu keaktifan siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 095248 Bandar Masilam.

3.4.2 Defenisi Oprasional

Oprasional variabel merupakan suatu atribut atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun Variabel beserta operasionalnya dijelaskan sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (*Independent*) : Metode *Role Playing*

Metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keaktifan siswa, sehingga siswa diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas, sikap budi pekerti, percaya diri, keberanian menghadapi banyak banyak orang, bertanggung jawab, dan memiliki jiwa seni bagi siswa.

2. Variabel Terikat (*Dependent*) : Keaktifan siswa

Keaktifan merupakan suatu kondisi, perilaku, dan kegiatan yang terjadi pada siswa saat proses pembelajaran yang ditandai dengan keterlibatan

siswa seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas, menjawab pertanyaan guru, dan bisa bisa bekerja sama dengan siswa lainnya.

3.5 Instrument Penelitian

Menurut Sugiyono (2017) instrument penelitian adalah salah satu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik nontes yaitu dengan observasi. Pengamatan adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki.

Alat penelitian yang digunakan adalah menggunakan lembar observasi pada saat proses pembelajaran. Observasi mencakup prosedur pengumpulan data tentang proses dan hasil implementasi tindakan yang dilakukan. Observasi menggunakan lembar observasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi pada penelitian ini dilakukan oleh guru atau observer. Lembar observasi ini menggunakan skala pengukuran skala Likert dengan bentuk *ratingscale*. Menurut Sugiyono (2015), bentuk *ratingscale* dapat digunakan untuk pedoman observasi. *Rantingscale* guna untuk mengetahui ada atau tidaknya perlakuan dengan memberikan tanda centang dan menghitung skor pada lembar observasi, pernyataan tersebut berupa nilai skor yang diberikan.

3.5.1 Lembar Observasi

Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi dengan menggunakan lembar observasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran. Lembar observasi ini digunakan untuk pengumpulan data dan

hasil dari tindakan yang dilakukan, lembar observasi digunakan untuk mencatat proses dari aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *ratingscale*.

Adapun aktivitas yang diamati dalam penelitian ini yaitu, aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Instrument yang digunakan untuk mengukur keaktifan siswa yaitu lembar observasi. Adapun kisi-kisi observasi siswa, yaitu sebagai berikut:

Table 3.4. Kisi-kisi Pedoman Observasi Siswa

| No | Indikator | Pertanyaan Nomor |
|----|---|------------------|
| 1. | Bersemangat mengikuti proses pembelajaran | 1,5,10,14 |
| 2. | Berani mengajukan pertanyaan | 2,6,11,15 |
| 3. | Berani menjawab pertanyaan | 4,8,9,12 |
| 4. | Mempresentasikan hasil pembelajaran | 3,7,13 |

Table 3.5. Kisi-kisi Tes Keaktifan Siswa

| No | Aktivitas yang diamati | Skor Maksimal |
|--------|---|---------------|
| 1. | Bersemangat mengikuti proses pembelajaran | 4 |
| 2. | Berani mengajukan pertanyaan | 4 |
| 3. | Berani menjawab pertanyaan | 4 |
| 4. | Mempresentasikan hasil pembelajaran | 4 |
| Jumlah | | 16 |

Sumber: (Utami, 2021)

Table 3.6. Klasifikasi Penilaian

| No | Kategori | Nilai |
|----|--------------|-----------|
| 1. | Sangat Aktif | 80-100 |
| 2. | Aktif | 66-79 |
| 3. | Cukup Aktif | 50-65 |
| 4. | Kurang Aktif | ≤ 49 |

Sumber: (Efanda, 2018)

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara yang dilakukan untuk mengelola data yang digunakan agar dapat disajikan. Analisis data aktivitas siswa selama proses pembelajaran berdasarkan kisi-kisi lembar observasi siswa. Adapun di dalam penelitian ini ada uji yang digunakan untuk menganalisis data-data aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berdasarkan kisi-kisi lembar observasi siswa dengan melakukan berbagai macam uji yaitu uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

3.6.1 Uji Validitas Expert Judgment

Uji validitas merupakan uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang dipergunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur. Menurut (Janna & Herianto, 2021) uji validitas adalah pengujian yang digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Alat ukur yang dimaksud yaitu merupakan pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam kuesioner. Suatu kuisisioner dikatakan valid jika pertanyaan dalam kuisisioner mampu menyatakan suatu yang akan diukur oleh kuisisioner tersebut. Pada penelitian ini menggunakan pengujian Validasi Instrument dengan mengkonsultasikan oleh validator ahli meminta pertimbangan untuk diperiksa

dan evaluasi secara sistematis, apakah butir-butir instrument tersebut telah mewakili apa yang hendak diukur. Pengujian validasi isi instrument pada penelitian ini menggunakan pendapat para ahli (*experts judgment*). Peneliti meminta bantuan kepada dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), serta dosen pembimbing skripsi untuk menelaah apakah materi instrument telah sesuai dengan variabel yang akan diukur.

Pengujian validasi dalam penelitian ini dengan cara *expert judgment*, pengujian validasi isi instrument dengan *expert judgment* untuk menelaah kisi-kisi dari kesesuaian butiran-butiran pertanyaannya dalam lembar observasi. Hasil dari validasi isi *expert judgment* menyatakan bahwa instrument keaktifan siswa valid, dan selanjutnya berhak diuji cobakan. Selain validasi isi, perlu juga dibuktikan dengan adanya validasi konstruk. Validasi konstruk dapat mengacu sejauh mana instrument dapat diukur konstruk teoritis yang hendak diukur. Adapun teknik perhitungan dari hasil instrument ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan maka digunakan ketentuan seperti table dibawah ini:

Tabel 3.7. Konversi Tingkat Pencapaian Penilai Expert

| Pencapaian | Kualifikasi | Keterangan |
|-------------------|--------------------|----------------------|
| 81% - 100% | Sangat Baik | Tidak perlu direvisi |
| 61% - 80% | Baik | Tidak perlu direvisi |
| 41% - 60% | Cukup Baik | Revisi |
| 21% - 40% | Kurang Baik | Revisi |
| 0% - 20% | Sangat Kurang Baik | Revisi |

(Sumarsih, 2022)

3.6.2 Uji Prasyarat Analisis Data

3.6.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui data yang digunakan dari masing-masing variabel telah terdistribusi normal atau tidak. Data yang baik dapat dibuktikan dari penelitian tersebut adalah data distribusi normal. Pengujian normalitas dapat dilakukan dengan uji Shapiro Wilk, karena sampel yang digunakan kurang dari 50 siswa.

Dasar mengambil keputusan dilihat dari nilai signifikan (Sig).

- a) Jika nilai sig \geq dari 0,05 = normal
- b) Jika nilai sig $<$ dari 0,05 = tidak normal

Adapun langkah-langkah menggunakan SPSS, sebagai berikut:

- 1) Buka SPSS versi 23 for windows
- 2) Klik variabel view, lalu isi kolom *dependent list* dengan variabel yang akan di uji.
- 3) Pilih *both* pada *display*, lalu centang bagian *descriptive*, lalu isi *confidence interval for mean* dengan angka tertentu sesuai kebutuhan.
- 4) Klik *continue*, lalu klik *plots*, dan beri centang pada *normality plots with tests*, jika sudah klik *Continue* lalu klik Ok.

3.6.2.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui apakah populasi sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai

prasyarat dalam analisis *independent sampel t-test* dan anova. Analisis varian anova adalah varian dari populasi yaitu sama.

Dasar pengambilan keputusan dilihat dari nilai signifikan (Sig).

- a) Jika nilai sig \geq dari 0,05 = normal
- b) Jika nilai sig $<$ dari 0,05 = tidak normal

Adapun langkah-langkah menggunakan SPSS, sebagai berikut:

- 1) Buka SPSS versi 23 *for windows*
- 2) Klik *compare mean* -> *one-way ANOVA* -> keaktifkan pindahkan ke kotak dependent dan kelas pindahkan ke kotak faktor.
- 3) Klik *options* lalu centang *homogeneity of variance test* dan klik Ok

3.6.3 Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono (2017: 105) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah peneliti. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode *Paired T Tes*. Uji ini merupakan prosedur yang digunakan untuk membandingkan dua variabel dalam satu kelas dan digunakan juga untuk menguji pada satu sampel yang terdapat *treatment* kemudian akan dibandingkan rata-rata sampel tersebut peneliti menggunakan metode *Paired T Tes* untuk menguji ada tidaknya pengaruh pada rata-rata sampel tersebut.

Perhitungan uji hipotesis dengan *independent sample t-test* dengan nilai signifikasinya yaitu 5% (0,05) menggunakan bantuan program SPSS *for windows* dengan kriteria uji pengambilan keputusan uji t.

Pengambilan keputusan uji t dengan melihat nilai signifikan (Sig).

- a) Jika nilai signifikansi (2-tailed) $< \alpha = 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Berarti metode *role playing* berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 095248 Bandar Masilam.
- b) Jika nilai signifikansi (2-tailed) $> \alpha = 0,05$, maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Berarti metode *role playing* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 095248 Bandar Masilam.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Pada bab penelitian ini akan diuraikan data dan hasil dari pembahasan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh jumlah siswa kelas V SD Negeri 095248 Bandar Masilam dengan jumlah keseluruhan siswa sebanyak 42 orang. Data yang diperoleh dari penelitian ini diambil dari hasil lembar observasi keaktifan belajar siswa di kelas V. Penelitian ini menggunakan 2 kelas yaitu kelas V-A sebagai kelas Eksperiment dan kelas V-B sebagai kelas Kontrol.

Pengumpulan data dalam penelitian ini berupa lembar observasi. Lembar observasi dilakukan untuk mengumpulkan data dalam melihat keaktifan belajar siswa. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu harus melakukan validasi lembar observasi kepada validator ahli (*expert judgment*) untuk mengetahui layak tidaknya pernyataan-pernyataan yang ada di instrument dalam penelitian.

4.1.1 Uji Validitas *Expert Judgment* (Ahli)

Uji validitas *expert judgment* (ahli) adalah instrument yang benar-benar tepat dalam mengukur apa yang akan diukur dan diambil datanya. Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu peneliti menguji kelayakan lembar observasi yang disetujui oleh validator, tujuan validator ahli guna untuk mengetahui kelayakan lembar observasi yang akan digunakan. Pada

penelitian ini untuk mengukur validitas isi penelitian ini memakai pendapat pakar ahli (*expert judgment*) yaitu dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) bapak Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd. Validasi ini dilakukan untuk melihat apakah isi yang akan dinilai sesuai dengan indikator yang telah ditentukan dan untuk mengetahui saran ataupun masukan untuk menyempurnakan instrument penelitian yang akan dilakukan dalam proses penelitian.

Tabel 4.1 Ringkasan Hasil Uji Validitas *Expert Judgment* (Ahli)

| No | Aspek yang dinilai | Skor Maksimal | Skor Perolehan |
|---------------|---|---------------|----------------|
| 1. | Bersemangat mengikuti proses pembelajaran | 4 | 4 |
| | | 4 | 4 |
| | | 4 | 4 |
| | | 4 | 4 |
| 2. | Berani mengajukan pertanyaan | 4 | 4 |
| | | 4 | 4 |
| | | 4 | 4 |
| | | 4 | 4 |
| 3. | Berani menjawab pertanyaan | 4 | 4 |
| | | 4 | 4 |
| | | 4 | 4 |
| | | 4 | 4 |
| 4. | Mempresentasikan hasil pembelajaran | 4 | 4 |
| | | 4 | 4 |
| | | 4 | 4 |
| Jumlah | | | 60 |

Hasil validasi dari validator ahli yang terdiri dari 4 aspek penilaian yaitu pada indikator pertama adalah bersemangat mengikuti proses pembelajaran yang berisi 4 butir pernyataan memperoleh skor 4 dari skor maksimal 4, pada indicator ke dua adalah berani mengajukan pertanyaan yang berisi 4 butir pernyataan memperoleh skor 4 dari skor maksimal 4, pada

indikator ke tiga adalah berani menjawab pertanyaan yang berisi 4 butir pernyataan memperoleh skor 4 dari skor maksimal 4, dan pada indikator ke empat mempresentasikan hasil pembelajaran yang berisi 3 butir pernyataan memperoleh skor 4 dari skor maksimal 4.

Hasil dari penelitian ini memperlihatkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh adalah 60 dari 60 skor yang diharapkan. Sehingga persentase hasil penilaian instrument keaktifan belajar siswa dari validasi ahli adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{60}{60} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka penelitian yang dilakukan validator terhadap instrument validitas keaktifan belajar siswa memiliki nilai 100%. Hasil dari validitas ahli dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Table 4.2 Hasil Validitas Ahli

| Validator | Total Skor | Persentase | Kriteria | Keterangan |
|-----------------------------|-------------------|-------------------|-----------------|-----------------------|
| Amin Basri S.Pd.I., M.Pd | 60 | 100% | Valid | Tidak Perlu Revisi |

Berdasarkan hasil dari tabel 4.2 diatas yaitu hasil validitas ahli dari validator ahli oleh Bapak Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd, diperoleh total skor 60 dengan persentasinya 100% termasuk kedalam kriteria valid dan

mempunyai keterangan tidak perlu adanya revisi. Hasil validitas ahli dapat dilihat pada lampiran 5 halaman 103.

4.1.2 Hasil Uji Prasyarat

Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti melakukan terlebih dahulu uji normalitas dan homogenitas dengan tujuan melihat data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak serta melihat data yang diperoleh bersifat homogeny atau tidak.

4.1.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Suatu data dikatakan normal apabila pada taraf signifikan 5% jika nilai Sig. > 0,05. Peneliti melakukan uji normalitas dengan bantuan SPSS Statistic 23.0 hasil uji normalitas disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Pretest Kelas Eksperimen

| Katagori | Internal | Respon | Presentase |
|-----------------|-----------------|---------------|-------------------|
| Sangat Aktif | 80-100 | 0 | 0% |
| Aktif | 66-79 | 9 | 43% |
| Cukup Aktif | 50-65 | 12 | 57% |
| Kurang Aktif | ≤ 49 | 0 | 0% |
| Total | | 21 | 100% |

Tabel 4.4 Hasil Postest Kelas Eksperimen

| Katagori | Internal | Respon | Presentase |
|-----------------|-----------------|---------------|-------------------|
| Sangat Aktif | 80-100 | 16 | 76% |
| Aktif | 66-79 | 5 | 24% |
| Cukup Aktif | 50-65 | 0 | 0% |
| Kurang Aktif | ≤ 49 | 0 | 0% |
| Jumlah | | 21 | 100% |

Tabel 4.5 Hasil Pretest Kelas Kontrol

| Katagori | Internal | Respon | Presentase |
|--------------|----------|--------|------------|
| Sangat Aktif | 80-100 | 0 | 0% |
| Aktif | 66-79 | 3 | 14% |
| Cukup Aktif | 50-65 | 9 | 43% |
| Kurang Aktif | ≤ 49 | 9 | 43% |
| Jumlah | | 21 | 100% |

Tabel 4.6 Hasil Postest Kelas Kontrol

| Katagori | Internal | Respon | Presentase |
|--------------|----------|--------|------------|
| Sangat Aktif | 80-100 | 0 | 0% |
| Aktif | 66-79 | 8 | 38% |
| Cukup Aktif | 50-65 | 13 | 62% |
| Kurang Aktif | ≤ 49 | 0 | 0% |
| Jumlah | | 21 | 100% |

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Keaktifan Siswa

| | Tests of Normality | | | | | |
|------------------|---------------------------------|----|-------------------|--------------|----|------|
| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Statistic | Df | Sig. | Statistic | Df | Sig. |
| KELAS EKSPERIMEN | .129 | 21 | .200 [*] | .926 | 21 | .116 |
| KELAS KONTROL | .167 | 21 | .130 | .946 | 21 | .288 |

Berdasarkan hasil pengujian normalitas data menggunakan Shapiro-Wilk diperoleh nilai sig. untuk kelas eksperimen sebesar 0,116 > 0,05 dan untuk kelas kontrol 0,288 > 0,05. Berdasarkan hasil dari pengujian data lebih dari nilai Sig. > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varian data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, sampel yang diambil dalam penelitian ini berasal dari populasi yang sama.

4.1.2.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengambil apakah varian sampel memiliki varian yang sama atau tidak. Sebagai kriteria pengujian “jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa varian data bersifat homogen”. Untuk menguji homogenitas ini dibantu dengan program SPSS *Versi 23.0 for windows*. Adapun hasil uji dari homogenitas dapat dilihat dari table dibawah ini:

Table 4.8 Hasil Uji Homogenitas Keaktifan Siswa

| | | Test of Homogeneity of Variances | | | |
|-----------------|---|----------------------------------|-----|--------|------|
| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| KEAKTIFAN_SISWA | Based on Mean | 2.083 | 1 | 40 | .157 |
| | Based on Median | 1.893 | 1 | 40 | .177 |
| | Based on Median and with adjusted df | 1.893 | 1 | 39.769 | .177 |
| | Based on trimmed mean | 2.077 | 1 | 40 | .157 |

Berdasarkan dari hasil uji homogenitas pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh $0,157 > 0,05$ dimana dapat dilihat dari hasil pengujian data lebih dari nilai Sig. $0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa uji homogenitas kedua varian homogen.

4.1.3 Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Dalam melakukan analisis data akhir atau uji hipotesis menggunakan independent sampel t-test. Uji hipotesis ini menggunakan uji t independent sampel t-test dengan program SPSS *Versi*

23.0 for windows. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel independent secara parsial terhadap variabel dependen, untuk mengetahui apakah berpengaruh atau tidak. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan SPSS *statistic* 23.0 disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.9 Hasil Uji T-test Keaktifan Siswa

| | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | | | 95% Confidence Interval of the Difference | |
|---------------------|-----------------------------------|---|------|------------------------------|--------|---------------------|--------------------|--------------------------|---|--------|
| | | F | Sig. | T | df | Sig. (2- tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | Lower | Upper |
| KEAKTIFAN _SISWA | Equal variances assumed | 2.083 | .157 | 14.160 | 40 | .000 | 20.714 | 1.463 | 17.758 | 23.671 |
| | Equal variances not assumed | | | 14.160 | 37.677 | .000 | 20.714 | 1.463 | 17.752 | 23.676 |

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 14.160 sedangkan pada t_{tabel} pada $N=42-2$ yaitu maka $t_{hitung} 14.160 > t_{tabel} 1,683$. Ini menunjukkan adanya pengaruh yang diberikan pada tabel di atas jika dilihat dari Sig. (2-tailed) bernilai $0,000 < 0,05$. Maka dapat dikatakan dari data output tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat

pengaruh metode role playing terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 095248 Bandar Masilam.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui keaktifan siswa dengan menggunakan metode *role playing* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 095248 Bandar Masilam. Berdasarkan hasil dari penelitian diatas, maka peneliti dapat mengetahui hasil penelitian sebagai berikut:

4.2.1 Observasi Keaktifan Pretest dan Posttest Siswa Kelas Kontrol

Setelah dilakukan penelitian di kelas kontrol maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa keaktifan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional selama proses pembelajaran dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Table 4.10. Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Kontrol

| Katagori | Nilai | Frekuensi | Persentase | Kriteria |
|----------------|-------|-----------|------------|--------------|
| Aktif | 66-79 | 3 | 14% | Tuntas |
| Cukup Aktif | 50-65 | 9 | 43% | Tidak Tuntas |
| Kurang Aktif | ≤ 49 | 9 | 43% | |
| Total | | 21 | 100% | |
| Rata-rata | | | ≤ 49 | |
| Nilai Maksimum | | | 49 | |
| Nilai Minimum | | | 36,7 | |

Berdasarkan tabel diatas, hasil analisis deskriptif presentase menunjukkan dari 21 responden atau sampel terdapat 43% keaktifan siswa

dalam katagori kurang aktif , 43% keaktifan siswa dalam katagori cukup aktif, dan 14% keaktifan siswa dalam katagori aktif. Rata-rata keaktifan siswa dengan menggunakan metode konvensional yaitu 49 berada pada rentang nilai internal ≤ 49 yang berada pada katagori kurang aktif.

Table 4.11. Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Kontrol

| Katagori | Nilai | Frekuensi | Persentase | Kriteria |
|-----------------|--------------|------------------|-------------------|-----------------|
| Aktif | 66-79 | 8 | 38% | Tuntas |
| Cukup Aktif | 50-65 | 13 | 62% | Tidak tuntas |
| Total | | 21 | 100% | |
| Rata-rata | | | 65 | |
| Niali Maksimum | | | 65 | |
| Nilai Minimum | | | 53,3 | |

Berdasarkan tabel diatas, hasil analisis deskriptif presentase menunjukkan dari 21 responden atau sampel terdapat 62% keaktifan siswa dalam katagori cukup, dan 38% keaktifan siswa dalam katagori aktif. Rata-rata keaktifan siswa dengan menggunakan metode konvensional yaitu 62 berada pada rentang nilai internal 50-65 yang berarti pada katagori cukup.

4.2.2 Observasi Keaktifan Siswa Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Setelah dilakukan penelitian di kelas eksperimen untuk mengetahui keaktifan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas eksperimen dengan menggunakan metode *role playing* selama proses pembelajaran dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Table 4.12. Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen

| Kategori | Nilai | Frekuensi | Persentase | Kriteria |
|-----------------|--------------|------------------|-------------------|-----------------|
| Aktif | 66-79 | 9 | 43% | Tuntas |
| Cukup Aktif | 50-65 | 12 | 57% | Tidak Tuntas |
| Total | | 21 | 100% | |
| Rata-rata | | | 85 | |
| Nilai Maksimum | | | 65 | |
| Nilai Minimum | | | 36,7 | |

Berdasarkan tabel diatas, hasil analisis deskriptif presentase menunjukkan dari 21 responden atau sampel terdapat 57% keaktifan siswa dalam katagori cukup, dan 43% keaktifan siswa dalam katagori aktif. Rata-rata keaktifan siswa dengan menggunakan metode *role playing* yaitu 85 berada pada rentang nilai 80-100 yang berarti dalam katagori sangat aktif.

Table 4.11. Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen

| Kategori | Nilai | Frekuensi | Persentase | Kriteria |
|-----------------|--------------|------------------|-------------------|-----------------|
| Sangat Aktif | 80-100 | 16 | 76% | Tuntas |
| Aktif | 66-79 | 5 | 24% | Tidak Tuntas |
| Total | | 21 | 100% | |
| Rata-rata | | | 85 | |
| Nilai Maksimum | | | 80 | |
| Nilai Minimum | | | 76,7 | |

Berdasarkan tabel diatas, hasil analisis deskriptif presentase menunjukkan dari 21 responden atau sampel terdapat 24% keaktifan siswa dalam katagori aktif, dan 76% keaktifan siswa dalam katagori sangat aktif. Rata-rata keaktifan siswa dengan menggunakan metode *role playing* yaitu 85 berada pada rentang 80-100 yang berarti dalam katagori sangat baik. Dengan

demikian, maka dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa keaktifan siswa kelas V SDN 095248 Bandar Masilam dengan menggunakan metode konvensional kurang aktif, sedangkan dengan menggunakan metode *role playing* dapat dikategorikan sangat aktif.

4.2.3 Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 095248 Bandar Masilam

Dengan menggunakan uji t-test yang berbantuan dari SPSS *versi statistics 23.0 for windows* untuk mengetahui masing-masing variabel untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pada variabel X maupun variabel Y. hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa metode *role playing* mempunyai nilai yang signifikan sebesar 0,000. Maka dapat disimpulkan, jika nilai signifikan $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima atau adanya pengaruh metode *role playing* terhadap keaktifan siswa. Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh bahwa rata-rata keaktifan siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan metode *role playing* adalah sebesar 85,5. Sedangkan rata-rata keaktifan siswa pada kelas kontrol yang hanya menggunakan metode konvensional sebesar 53,6. Maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengaruh metode *role playing* terhadap keaktifan siswa sangatlah besar terhadap keaktifan belajar siswa, dari pada menggunakan metode konvensional.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 14.160 sedangkan pada t_{tabel} pada $N=42-2$ yaitu maka t_{hitung} $14.160 > t_{tabel}$ 1,683. Ini menunjukkan adanya pengaruh yang diberikan pada table diatas jika dilihat dari Sig. (2-tailed) bernilai $0,000 < 0,05$. Maka dapat dikatakan dari data output tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 095248 Bandar Masilam.
2. Keaktifan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia sebelum menggunakan metode konvesional sangat rendah ini terlihat dari siswa yang belum memenuhi nilai KKM, dan rata-rata keaktifan siswa sebelum diberikan perlakuan atau menggunakan pembelajaran konvesional sebelum menggunakan metode *role playing* mendapatkan nilai rata-rata 50,6 berada pada rentang nilai 50-65 yang berarti dalam katagori kurang aktif.
3. Keaktifan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia sesudah menggunakan metode *Role Playing* mengalami peningkatan yang memenuhi nilai KKM, dan rata-rata keaktifan siswa sesudah diberikan perlakuan atau menggunakan

4. metode *role playing* mendapatkan nilai rata-rata 85 berada pada rentang nilai 80-100 yang berarti dalam katagori sangat aktif.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian diatas, dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Metode *role playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa di sekolah dasar, maka peneliti menyarankan untuk menggunakan metode *role playing* sebagai salah satu alternative metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

2. Bagi Sekolah

Atasan sekolah yaitu kepala sekolah dapat merekomendasikan kepada guru-guru untuk menggunakan metode-metode pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan menarik siswa dalam proses pembelajaran secara langsung khususnya dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas V SDN 095248 Bandar Masilam yang jumlah siswanya masih relavan sedikit. Oleh karena itu, perlu penelitian lebih lanjut pada sekolah-sekolah lain yang jumlah siswanya lebih banyak dengan melakukan pembiasaan terlebih dahulu terhadap siswa sehingga hasilnya lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Husnaeni, Sayekti, S. P., & Mufida, H. (2023). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Pembelajaran Yang Efektif Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di TPA Hidayatul Mubtadi'ien. *Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam*, 3(02), 132–140. <https://doi.org/10.47435/al-ilmi.v3i02.2128>
- Agustino, & Tacoh, Y. T. B. (2023). Hubungan keaktifan belajar dengan prestasi belajar TIK siswa kelas X. *Jurnal Education and Development*, 11(3), 260–267. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i3.5205>
- AIDAH, N. (2023). Discovery Learning Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Biologi Materi Animalia Pada Siswa Sma Kelas X. *TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 121–128. <https://doi.org/10.51878/teaching.v3i2.2363>
- Akhlag, A., Xi, K., & Man, I. P. S. (2024). *ANALISIS KEAKTIFAN SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA MATA PELAJARAN*. 4(1), 168–172.
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Efanda. (2018). *Pengembangan Penilaian Portofolio Untuk*. 1(1), 85–93.
- Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23–34. <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/412>
- Fazriani, S. (2022). *Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema 2 Menggunakan Model*. 5(1), 76–81.
- Fitria, R. N., Darmadi, D., Pertiwi, W., Wardani, M. P., Wulandari, Y., & Aysah, E. I. N. (2020). Tingkat Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan E-Learning dan Platform Daring. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 306–314. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1318>
- Ginna, N. (2023). Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesi. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(12), 1356–1365.
- Gusseventini, E. (2022). Peningkatan Kemampuan Siswa Berbicara Bahasa Inggris Materi Offers and Suggestions Melalui Metode Role Playing Kelas Xi Ipa Sma Negeri 1 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2021/2022. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 1(2), 455–469. <https://doi.org/10.55681/sentri.v1i2.249>

- Gustyawan, T. (2020). Bermain Peran (Role Play) Dalam Pemelajaran Keterampilan Berbicara Bagi Pemelajar Bipa Tingkat Pemula. *DESKOVI: Art and Design Journal*, 2(2), 65. <https://doi.org/10.51804/deskovi.v2i2.515>
- Handoyo, A. B., & Nisa, A. F. (2023). Penerapan Model Project Based Learning dengan Pendekatan TPACK Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar pdda Mata Pelajaran IPA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 20, 640–649.
- Harahap, Y. (2019). *PELAKSANAAN ROLE – PLAYING DALAM UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SPEAKING UNTUK MAHASISWA FKIP BAHASA INGGRIS DALAM PEMBELAJARAN ENGLISH PROFICIENCY DI UNIVERSITAS MUSLIM NUSANTARA AL-WASHLIYAH MEDAN PENDAHULUAN Bahasa Inggris sudah menjadi Bahasa yang terpe.*
- Hastuti, E. W. (2020). Model Pembelajaran Role Playing IPA Konsep Fleksibilitas Di SMP Negeri 2 Weru. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 1, No, 35–42.
- 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. <https://doi.org/10.31004/jn.v7i1.12505>
- Hasyim, H., & Mauliana, N. S. (2022). Pengaruh Metode Role Playing terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiah. *Ibtida*, 3(02), 164–171. <https://doi.org/10.37850/ibtida.v3i02.363>
- Hayati Putri, A., & 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*, 51–66. <https://doi.org/10.36787/jsi.v3i1.220>
- Hidayah, nurul. (2016). Peningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan metode struktur analitik sintetik (SAS) mata pelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas II C semester II di MIN 6 Bandar Lampung T.A. 2015/2016 85. *Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3, 85–102.
- Hoar, M. A. (2023). Peningkatan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Di Kelompok B Paud Baen Husar Kabupaten Belu. *Ihya Ulum*, 1(1), 22–36. <https://jurnal-fkip-uim.ac.id/index.php/ihyaulum/article/view/16>
- IMAN, N., IRFAN, A. Z., & ENDRIANI, A. (2021). Pengaruh Teknik Role Playing Terhadap Sikap Pemalu Anak Usia 4-5 Tahun Di Kelas a Paud Al-

- Khair Lingkungan Udayana Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020. *Realita : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(2).
<https://doi.org/10.33394/realita.v5i2.3410>
- Islamiah, N., Fazriah, A., & Sigiro, W. B. (2024). *Pemanfaatan Sarana Dan Prasarana Sebagai Pendukung Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. 2(1).
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Kamila, Z. (2023). Pengaruh Apersepsi Guru PAI Terhadap Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Kelas VIII di SMPI Ash-Shibgoh Bitung Jaya–Tangerang. *JM2PI: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam*, 3(1), 50–60.
- Kholid, I. (2023). Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching and Learning (Ctl) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *Tarunaedu: Journal of Education and Learning*, 1(1), 68–82. <https://doi.org/10.54298/tarunaedu.v1i1.134>
- Khusnah, N., Setiawan, D., & Santoso, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Tema 6 Cita-Citaku Melalui Penerapan Model Demonstration Di Sd 01 Gulang. *Guru Tua : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v5i1.76>
- Kolnel, O. M. H., & Zendrato, J. (2019). ... , Nias [Implementation of the Role Playing Method To Improve Grade 1 Students' Speaking Skills in an Indonesian Language Lesson At *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, November 2017, 333–347.
<https://ojs.uph.edu/index.php/PJI/article/view/1058%0Ahttps://ojs.uph.edu/index.php/PJI/article/download/1058/693>
- M. Nugroh Adi Saputro, B. H. (2022). *PENGEMBANGAN SISTEM PENJAMINAN MUTU PENDIDIK UNTUK MENCIPTAKAN SEORANG PENDIDIK YANG PROFESIONAL*. 2(11), 3745–3764.
- Manggus, M. Y., Srimaya Inggo, M., Melania, M., Bhenah, O., Weo, M. S., Yasinta Baka, M., Tai, Y., Lawe, Y. U., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Citra Bakti, S. (2023). 4 th Annual Proceeding. *STKIP Citra Bakti, 2023*, 2775–1589.
- Mardiana, M., Ganda, N., & Karlimah, K. (2021). Pengaruh Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS tentang Kegiatan Jual Beli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 72–76.
<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i1.32739>
- Naitboho, O. D., Suratni, N. W., & Haryati, N. M. (2022). Pembelajaran Drama

Monolog Dengan Cerita Legenda Danau Toba Menggunakan Metode Role Playing Di Sd Inpres Tubuhu ' E , Kabupaten Timor Tengah Selatan. *Pensi*, 2(1), 79–89.

Nandasari, N., & Ritonga, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 738–745. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1075>

Naskah, I. (2021). *METODE PEMBELAJARAN DALAM UPAYA INTERNALISASI NILAI-NILAI KEISLAMAN*. 1, 1–8.

Nopiana, R., Saputra, E., Thuhir, M., & Daniyantara, D. (2023). Penerapan metode interaktif dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran penjaskes *Pendahuluan*. 6(2), 837–853. <https://doi.org/10.29408/porkes.v6i2.23746>

Novita, K. (2019). Strategi membangun keterampilan komunikasi dan kepercayaan diri dalam pembelajaran public speaking melalui metode presentasi dan role playing miss universe asean (studi kasus materi interaksi keruangan dalam kehidupan di negara-negara asean kelas viii smp. *Jurnal Pendidikan Dompet Dhuafa*, 9(2), 21–28. <http://jurnal.makmalpendidikan.net/index.php/JPD/article/view/172/131>

Nuha, S. A. P., Astriyani, G. A., Oktaviana, H., Fatmawati, L., Sari, S. O. M., & Saputro, D. A. D. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Diskusi Kelompok Kecil terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *JURNAL PENDAS (Pendidikan Sekolah Dasar)*, 5(1), 9–14.

Nuryati, N., Muthmainnah, M., Lubis, H. Z., Talango, S. R., Ibrohim, B., & Nadjih, D. (2021). Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Anak Usia Dini Selama Masa Learning From Home. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 139–148. <https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v6i2.4649>

Nusaibah, A. W., Ramadan, W., Ichsan, Y., Alam, M. S. Q., & Safi'i, I. (2021). Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak untuk Membentuk Akhlakul Karimah Peserta Didik Era Milenial. *Tarlim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 107–122. <https://doi.org/10.32528/tarlim.v4i2.5146>

Paudi, Z. I. (2020). Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 111–120. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14022>

Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8839–8848.

- Peserta, K. (2020). *Dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MAN, biasanya metode pengajaran yang digunakan meliputi pengajaran langsung, diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, dan kegiatan praktik yang melibatkan siswa secara aktif. Tujuannya adalah agar siswa tidak hanya mema. 2.*
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724.
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudiyono, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)
- Riset, J., Agama, R., Oktober, N., Nainggolan, M. L., Naibaho, D., & Widiastuti, M. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horray (CRH) Terhadap Keaktifan Belajar PAK Siswa Kelas X SMK Swasta Yapim Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2022 / 2023. 2(2).*
- Rofiq, A., & Mashuri, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Bustanul Makmur Genteng. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–11.
- Rohmalinda, I., Wardiah, D., Ali, M., Intan Sekunyit, J., Selincih, S., Kalidoni, K., Palembang, K., Selatan, S., PGRI Palembang, U., Lorong Gotong, J., & Seberang Ulu, K. I. (2023). Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Fiksi Melalui Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 213 Palembang. *Journal on Education*, 05(03), 10423–10433.
- Sa'diyah. (2020). Metode Pembelajaran Aktif Dan Kreatif Pada Madrasah Diniyah Takmiliyah Di Kota Bogor. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(01), 73–74.
- Saputra, M. A., & Muniarti, S. R. (2023). *PENERAPAN MODEL MAKE A MATCH DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMPN 57 PALEMBANG sumber daya manusia . Khususnya sebagai investasi jangka panjang yang membutuhkan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana bel. 04(02), 209–223.*
- Setyarum, A., Aulia, H. R., Nurmalisa, D., & Dewi, D. P. (2022). Pelatihan Metode Role Playing dalam Pengembangan Karakter Sopan Santun pada Anak Usia Dini bagi Guru PAUD POS Melati Kuripan Lor. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(3), 863–870. <https://doi.org/10.54082/jamsi.340>
- Sinaga, K., Simamora, L. R. T., & Sitanggang, R. (2023). *Pengaruh Model*

Pembelajaran Cooperative Script Terhadap Keaktifan Belajar Pak Siswa Kelas Viii Smp Negeri 3 Lintongnihuta Tahun Pembelajaran 2022 / 2023 pembelajaran . Keaktifan merupakan kegiatan yang bersifat fisik maupun mental , yaitu berbuat sendiri . 1(4), 166–174.

- Sumarsih, D. (2022). *Validasi Instrumen Untuk Ekspert Review Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Berbasis*. 184–193.
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multi Disiplin*, 3(1), 1–12. <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
- Syahputri, S., Nasution, I. S., & ... (2023). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Memahami Cerita Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Thailand. *Innovative: Journal Of ...*, 3, 9088–9096. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5832>
- Syifa, A., Fadilah, P., Rahmawati, E., Achmad, T., Susilo, B., Guru, P., & Dasar, S. (2023). *PENERAPAN METODE ROLE PLAY TERHADAP KONEKSI*. 270–279. <https://doi.org/10.26418/jvip.v15i2.60890>
- TA'DUNGAN, K. (2021). Peningkatan Minat Belajar Siswa Dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Vii. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 5(1), 52–56. <https://doi.org/10.20961/seeds.v5i1.56850>
- Tabroni, I., Munajat, N., Uwes, S., & Rostandi, U. D. (2022). Parenting Patterns in Educating Children's Prayer Discipline During the Coronavirus Disease (Covid-19). *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(01), 177. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i01.2140>
- Utami, P., & Welas. (2019). * 简超宗1 张永红2 (1, 2. 10(2), 71–76.
- Utami, T. P., Sjaifuddin, S., & Berlian, L. (2021). Pengembangan Soal Uraian Berbasis Indikator Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi pada Konsep Sistem Pencernaan pada Manusia untuk Siswa Kelas VIII SMP/Mts. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(1), 128–134. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.1.128-134>
- Wibowo, L. A., & Pardede, L. R. (2019). Peran Guru dalam Menggunakan Model Pembelajaran Collaborative Learning terhadap Keaktifan Siswa Dalam Belajar. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1), 201–208.
- Yenifa, Y. N. A., Eko, E. S., & Huriah Rachmah. (2023). Pengaruh Keaktifan Siswa dalam Mengikuti Program Gabungan Remaja Islam terhadap Komitmen Beragama Islam. *Bandung Conference Series: Islamic Education*, 3(1), 78–86. <https://doi.org/10.29313/bcsied.v3i1.5922>

- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97–102. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.173>
- Yulianto, D., & Nugraheni, A. S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.51454/decode.v1i1.5>
- 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), 153–160. <https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>
- Zarkasi, Z., & Taufik, A. (2019). Implementasi Pembelajaran Fikih Berbasis Multimedia Interaktif Macro-Enabled untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *SYAMIL: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education)*, 7(2), 169–188. <https://doi.org/10.21093/sy.v7i2.1787>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

SILABUS TEMATIK KELAS V

Satuan Pendidikan : SDN 095248 Bandar Masilam
Kelas / Semester : V / II
Tema : 8. Lingkungan Sahabat Kita
Subtema : 2. Perubahan Lingkungan
Alokasi Waktu : 6 Hari

Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Mengajukan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

| Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar | Materi Pembelajaran | Kegiatan Pembelajaran |
|--|------------------------|---|
| PPKN 1.3 Mensyukuri manfaat persatuan dan | Kegiatan sosial budaya | <ul style="list-style-type: none">• Melakukan kegiatan membaca dan berdiskusi untuk |

| | | |
|---|-----------------------------|--|
| <p>kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.3 Menampilkan sikap jujur pada penerapan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di bidang sosial budaya.</p> <p>3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat</p> <p>4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat</p> | <p>masyarakat Indonesia</p> | <p>mengidentifikasi keunikan adat istiadat dalam keberagaman sosial budaya masyarakat Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan kegiatan mengamati, lalu menceritakan keberagaman dalam adat istiadat di lingkungan sekitar. • Menceritakan pengalaman kebiasaan kerja sama dan bergaul dengan lintas suku dan agama. • Berdiskusi lalu menceritakan keanekaragaman adat istiadat dalam masyarakat |
| <p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi</p> <p>4.8 Menyajikan kembali peristiwa</p> | <p>Teks nonfiksi</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan peristiwa-peristiwa atau tindakan pada bacaan nonfiksi • Berdiskusi untuk mengidentifikasi peristiwa pada bacaan. |

| | | |
|---|--|--|
| <p>atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks nonfiksi</p> | | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati teks nonfiksi, lalu berdiskusi untuk mengidentifikasi urutan peristiwa dalam teks |
| <p>IPA</p> <p>3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup</p> <p>4.8 Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman • Siklus air | <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengamatan dan berdiskusi untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi siklus air • Melakukan percobaan, lalu membuat kesimpulan tentang terjadinya air dalam tanah dan permukaan • Berdiskusi untuk membahas faktor-faktor yang mempengaruhi kesediaan air bersih • Membuat poster untuk menjelaskan hasil analisis dampak siklus air terhadap kehidupan |
| <p>IPS</p> <p>3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan</p> | <p>Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri dari bacaan • Melakukan pengamatan untuk |

| | | |
|---|--|--|
| <p>kehidupan bermasyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang</p> <p>4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa</p> | | <p>mengidentifikasi keragaman jenis-jenis usaha di lingkungan sekitarnya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati bacaan, lalu berdiskusi untuk membuat peta pikiran tentang usaha ekonomi yang dikelola kelompok • Membuat kliping tentang peran ekonomi dari setiap jenis usaha dan jenis-jenis usaha yang dikelola kelompok |
| <p>Seni Budaya dan Prakarya</p> <p>3.2 Memahami tangga nada</p> <p>4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Tangga nada minor dan tangga nada mayor • Lagu daerah | <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi berbagai bentuk pola lantai tari • Melakukan kegiatan pengamatan, lalu menjelaskan pengertian pola lantai |

| | | |
|----------------------------------|--|---|
| <p>nada dengan iringan musik</p> | | <ul style="list-style-type: none"> • Memperagakan pola lantai gerak tari kreasi daerah berpasangan • Melakukan kegiatan pengamatan dan menyebutkan berbagai iringan tari • Memperagakan gerakan berpola lantai tari berpasangan dengan iringan • Membaca teks, lalu menjelaskan makna pola lantai gerak tari • Praktik menampilkan gerak berpola lantai pada tari kreasi daerah • Mengamati teks, lalu berdiskusi untuk mengidentifikasi peristiwa dalam teks |
|----------------------------------|--|---|

Bandar Masilam, Februari 2024

Diketahui:
Kepala Sekolah



Wali kelas V-A

Rosmariyani Br Silalahi, S.Pd
NIP. 19650101101986042002

Peneliti

Irma Putri Nuria
NPM. 2002090021

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan : SDN 095248 Bandar Masilam
Kelas / Semester : V-A/II
Tema / Subtema : 8. Lingkungan Sahabat Kita / 1. Perubahan Lingkungan
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah maupun di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|--|---|
| 3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks non-fiksi | 3.8.1 Menjelaskan ciri-ciri teks non-fiksi |
| 4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita | 4.8.1 Menceritakan peristiwa yang terdapat pada teks non-fiksi dengan benar dan tepat |

| | |
|-----------------------------------|--|
| yang terdapat pada teks non-fiksi | |
|-----------------------------------|--|

C. Tujuan Pembelajaran

- a. Siswa mampu memahami pengertian teks non-fiksi melalui penjelasan yang diberikan guru dengan tepat dan benar.
- b. Siswa mampu memahami ciri-ciri dan jenis-jenis teks non-fiksi melalui penjelasan yang diberikan guru dengan tepat dan benar.
- c. Siswa mampu membedakan ciri-ciri dan jenis-jenis teks non-fiksi melalui kegiatan diskusi dengan tepat dan benar.
- d. Siswa mampu menceritakan peristiwa yang terdapat pada teks non-fiksi bersama kelompoknya di depan kelas dengan tepat dan benar.

D. Materi Pembelajaran

Teks non-fiksi

E. Metode Pembelajaran

Role Playing

F. Media Pembelajaran

Teks non-fiksi

G. Sumber Belajar

- Buku pedoman guru dan siswa kelas V Tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita), Subtema 1 (Perubahan Lingkungan) Kurikulum 2013

H. Kegiatan Pembelajaran

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa menurut keyakinan masing-masing. • Guru memeriksa kehadiran siswa sebagai sikap disiplin. • Guru bersama siswa menyanyikan lagu dan menyanyikan yel-yel. | 10 Menit |

| | | |
|------|---|----------|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali materi sebelumnya, sebelum memulai materi yang akan dipelajari. • Guru memotivasi siswa supaya semangat mengikuti pembelajaran. | |
| Inti | <p>Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan scenario pembelajaran Bahasa Indonesia yang berupa materi teks non-fiksi yang akan diperagakan/dimainkan siswa. <p>Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam beberapa hari sebelum belajar mengajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjuk siswa untuk mempelajari skenario pembelajaran bahasa Indonesia materi teks non-fiksi yang sudah dibuat guru sebelum dua hari pembelajaran dilaksanakan. <p>Guru membentuk kelompok dengan menyesuaikan jumlah siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sebelum pembelajaran bahasa Indonesia dimulai, siswa diarahkan guru untuk membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 orang di dalam kelompok masing-masing siswa. <p>Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan kompetensi dasar dan indikator bahasa Indonesia yang akan | 45 Menit |

| | | |
|--|--|--|
| | <p>dicapai pada pertemuan hari ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tujuan dan kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia yang akan dilaksanakan pada materi teks non-fiksi • Guru menjelaskan pengertian tentang teks non-fiksi • Guru menjelaskan ciri-ciri teks non-fiksi. • Guru menjelaskan jenis-jenis yang terdapat pada teks non-fiksi <p>Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk memainkan skenario di depan kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memanggil siswa yang sudah ditunjuk dua hari sebelum pembelajaran bahasa Indonesia materi teks non-fiksi dilaksanakan, siswa yang ditunjuk maju kedepan kelas untuk memainkan skenario yang sudah dipelajarinya. • Siswa memainkan perannya dengan aktif dan penuh semangat. <p>Masing-masing siswa yang berada di kelompoknya mengamati skenario yang sedang diperagakan oleh temannya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masing-masing siswa yang berada di dalam kelompok mengamati skenario yang sedang dimainkan/diperagakan temannya <p>Setelah selesai ditampilkan, masing-masing kelompok diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang sesuai diperagakan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah selesai ditampilkan, masing-masing | |
|--|--|--|

| | | |
|----------------|---|-----------------|
| | <p>siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan yang sesuai diperagakan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyuruh siswa untuk menceritakannya kembali di dalam lembar kerja siswa. • Masing-masing siswa memberikan pendapat mengenai penampilan yang dibacakan dan dimainkan temannya tadi. <p>Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah selesai berdiskusi kelompok, masing-masing kelompok memainkan/memerankan kembali scenario yang ditampilkan dengan versi kelompok masing-masing. • Setiap masing-masing kelompok diharapkan untuk memberikan tanggapan dan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. | |
| <p>Penutup</p> | <p>Guru memberikan kesimpulan secara umum</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penguatan kepada siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks non-fiksi. • Guru memberikan rangkuman materi yang dipelajari hari ini. <p>Evaluasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa melakukan refleksi untuk mengungkapkan apa yang telah dipelajari hari ini. | <p>15 Menit</p> |

| | | |
|--|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan masukan kepada masing-masing kelompok • Guru memberikan kesempatan kepada siswa menyampaikan pertanyaan yang belum ia ketahui. <p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pujian dan penghargaan terhadap hasil presentasi siswa • Guru memberitahukan materi yang akan datang • Sebelum pulang menyanyikan lagu “Gelang Si Paku Gelang” • Guru mengajak siswa untuk berdoa menurut keyakinan masing-masing sebelum pulang sekolah | |
|--|---|--|

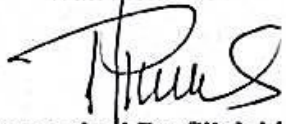
I. Penilaian

- Prosedur Penilaian : Proses
- Teknik Penilaian : Penilaian Praktik
- Rubrik Penilaian : Terlampir

Bandar Masilam, Februari 2024

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Hamlan, S.Pd
NIP. 196905032001031001
DINAS PENDIDIKAN

Wali Kela V-A

Rosmariansi Br. Silalahi, S.Pd
NIP. 196501011986042002

Peneliti

Irma Putri Nuria
NPM. 2002090021

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan : SDN 095248 Bandar Masilam
Kelas / Semester : V-B/II
Tema / Subtema : 8. Lingkungan Sahabat Kita / 1. Perubahan Lingkungan
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah maupun di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|---|---|
| 3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks non-fiksi | 3.8.1 Menjelaskan ciri-ciri teks non-fiksi |
| 4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks non- | 4.8.1 Menceritakan peristiwa yang terdapat pada teks non-fiksi dengan benar dan tepat |

| | |
|-------|--|
| fiksi | |
|-------|--|

B. Tujuan Pembelajaran

- a. Siswa mampu memahami pengertian teks non-fiksi melalui penjelasan yang diberikan guru dengan tepat dan benar.
- b. Siswa mampu memahami ciri-ciri dan jenis-jenis teks non-fiksi melalui penjelasan yang diberikan guru dengan tepat dan benar.
- c. Siswa mampu membedakan ciri-ciri dan jenis-jenis teks non-fiksi melalui penjelasan yang diberikan guru dengan tepat dan benar.

C. Materi Pembelajaran

Teks non-fiksi

D. Metode Pembelajaran

Ceramah

F. Media Pembelajaran

Teks non-fiksi

G. Sumber Belajar

- Buku pedoman guru kelas V Tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita), Subtema 1 (Perubahan Lingkungan) Kurikulum 2013
- Buku siswa kelas V Tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita), Subtema 1 (Perubahan lingkungan) Kurikulum 2013

H. Kegiatan Pembelajaran

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi waktu |
|-------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa. • Guru memeriksa kehadiran siswa. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. | 10 Menit |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan kompetensi pembelajaran. • Guru menjelaskan materi teks | 45 Menit |

| | | |
|---------|--|----------|
| | <ul style="list-style-type: none"> • non-fiksi dan menceritakan salah satu cerita non-fiksi • Guru meminta siswa untuk mencatat dibuku masing-masing mengenai materi teks non-fiksi | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan rangkuman materi yang dipelajari hari ini. • Guru memberitahukan materi yang akan datang • Guru mengajak siswa untuk berdoa menurut keyakinan masing-masing sebelum pulang sekolah | 15 Menit |

I. Penilaian

- Prosedur Penilaian : Proses
- Teknik Penilaian : Penilaian Praktik
- Rubrik Penilaian : Terlampir

Bandar Masilam, Februari 2024

Mengetahui,
Kepala Sekolah



NIP. 196905032001031001

Wali Kela V-B

Putri Santika Nst

Peneliti

Irma Putri Nuria
NPM. 2002090021

Lampiran 3

Materi Kelas V Tema 8 Sub Tema 1

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Dialog Tsunami Aceh

Pemeran : Elza, Irma, Desy, dan Aisyah

TSUNAMI ACEH



(Di pagi hari sebelum bell sekolah berbunyi menunjukkan waktu untuk belajar dimulai, ada dua anak perempuan yang sedang asik bercerita duduk di satu meja bercerita pengalamannya semasa linuran sekolah)

Elza : Irma kemarin kamu liburan kemana?

Irma : Kemarin aku liburan ke pantai

Elza : Kepantai mana Irma?

Irma : Aku liburan kepantai cermin bersama keluargaku. Kalau Elza sendiri liburan kemana?

Elza : Kalau aku liburan ke Sabang

Irma : Sabang itu dimana?

Elza : Sabang itu di Banda Aceh Irma

Irma : Wah seruuu sekali ya! Pasti kamu mandi pantai, pantai disana cantik ya?

Elza : Cantik bangettt, jadi pengen de kesana lagi!

(Tak lama kemudian datanglah sahabat dekat mereka yang bernama Desy)

Desy : Pengen kemana Elza? Kalian cerita apaan si kok kelihatannya seru banget, sepertinya saya ketinggalan cerita ni!

Irma : Ituloh Desy, si Elza habis liburan kesabang. Elza bilang sabang sangat cantik dan pantai-pantainya sangat indah

Desy : Lo Elza liburan kesabang? Kenapa Elza ga bilang ke Desy!

Elza : Emang kenapa Desy? Desy juga kesabang ya?

Desy : iya Elza, kemarin aku pulang kampung

Elza : Kampung Desy dimana?

Desy : Kampung aku di Aceh, kalau Elza bilangkan kita bisa ketemu dan liburan bareng-bareng di Aceh

Elza : lo iyanya, aku baru tau kalau Desy kampungnya di Aceh. Kalau tau kamoung Desy di Aceh Elza bisa ngajak Desy keliling kota aceh dan melihat museum tsunami Aceh!

Irma : Kenapa ada museum tsunami Aceh, apa ada sejarahnya?

Desy : Betul sekali Irma, kenapa dikatakan museum karena museum itu memiliki sejarah yang ga akan dilupakan sampai kapanpun

Irma : Sejarah apa Desy? Kok aku baru tau Aceh memiliki sejarah!

Desy : Sejarah terjadinya tsunami di Aceh teman-teman

Elza : Kalau tidak salah tsunami aceh terjadi pada tanggal 26 Desember 2004 kan Desy?

Desy : Bener sekali Elza

(Kemudian datanglah Aisyah dengan muka cerianya)

Aisyah: Hi teman-teman kalian sedang cerita apa? Kok saya dengar kalian lagi bahas tentang tsunami Aceh ya?

Desy : Iya Aisyah, mereka pengen tau sejarah terjadinya tsunami Aceh

Aisyah : Aku tau cerita tentang terjadinya tsunami aceh lo teman-teman

Irma : Aisyah kok bisa tau cerita terjadinya tsunami Aceh? Aisyah orang Aceh juga ya?

Aisyah : Iya Irma, Aisyah orang Aceh. Orang tua Aisyah pernah menceritakan cerita tentang terjadinya tsunami aceh, pada saat kejadian itu papa Aisyah masi duduk dibangku Sekolah Menengah Pertama (SMP). Kata papa Aisyah kalau diingat-ingat sangat menyakitkan, karena keluarga papa banyak yang menjadi korban tsunami Aceh bahkan sampai detik ini tidak tau dimana mayat itu dikuburkan.

Elza : Wah kalau begitu boleh tidak ceritakan sejarah terjaninya tsunami Aceh ini?

Irma : Iya ni, aku juga pengen tau sejarahnya terjadinya tsunami Aceh!

Desy : Tentu saja boleh teman-teman, apa si yang enggak boleh buat kalian (sambil tertawa) Jadi gini ceritanya teman-teman, tsunami Aceh ini merupakan salah satu bencana terbesar di Indonesia yang terjadi pada tanggal 26 Desember 2004. Sebelum terjadinya tsunami aceh terdapat gelombang terlebih dahulu, gelombang tsunami menyapu pesisir Aceh pasca gempa dangkal berkekuatan M. 9,3 yang terjadi di dasar Samudra Hindia. Kalian tau tidak, gempa yang terjadi pada saat tsunami itu datang disebut para ahli sebagai gempa terbesar ke-5 dalam sejarah lo!

Irma : Wow sangat luar biasaya gempa pada saat terjadinya tsunami Aceh sehingga disebut gempa terbesar ke-5 dalam sejarah di Indonesia.

Aisyah : Bener sekali Irma, tsunami ini terjadi pada hari minggu lo. Yang mana hari minggu itu biasanya banyak digunakan masyarakat untuk beristirahat, berkumpul bersama keluarga, dan menikmati liburan diakhir pekan bersama keluarga. Tapi musibah ga ada yang tau kapan terjadi, yang mana minggu itu masyarakat justru harus berhadapan dengan alam yang tengah menunjukkan kekuatan gelombang air yang sangat menyeramkan.

Elza : Pada saat kejadian itu langsung datang air atau terjadi pertanda terlebih dahulu?

Aisyah : terjadi pertanda terlebih dahulu Elza, tsunami Aceh didahului gempa yang terjadi pada pukul 07.59 WIB. Tidak lama setelah itu, muncul gelombang tsunami yang sangat tinggi yang diperkirakan memiliki ketinggian 30 meter dengan kecepatan mencapai 100 meter/detik atau 360 kilometer/jam

Elza : Waduh saya tidak bisa membayangkan begitu banyak korban yang terseret gelombang tsunami itu.

Desy : Tsunami ini bukan hanya menghanyutkan warga penduduk saja, tetapi juga menghanyutkan binatang ternak warga, dan menghancurkan permukiman warga bahkan

satu wilayah

Irma : Serem banget ya kisah sejarahnya, kasihan sekali warga Aceh pada saat itu. Btw, katanya ada kapal yang terseret gelombang tsunami sampai ketenga-tengah kota, apakah itu bener teman-teman?

Aisyah : Bener sekali Irma, gelombang tsunami aceh menyeret sebuah kapal ke tengah daratan. Kapal itu adalah kapal PLTD Apung yang terseret hingga 5 kilometer dari kawasan perairan ke tengah daratan.

Irma : Subhannallah, sungguh sangat luar biasa sekali tsunami Aceh ini

Desy : kalian tau tidak sehari setelah kejadian tsunami Aceh itu, persatuan bangsa-bangsa (PBB) menyatakan bahwa bencana alam tsunami Aceh ini sebagai bencana alam kemanusiaan terbesar yang pernah terjadi di Indonesia. Sejak saat itu, bantuan internasional pun berdatangan untuk menolong masyarakat yang terkena bencana tsunami Aceh. Termasuk pesawat militer dari Jerman hingga kapal induk milik Amerika Serikat didatangkan ke lokasi bencana. Selang beberapa hari dan proses pencarian korban terus dilaksanakan, PBB pada tanggal 4 Januari 2005 mengeluarkan taksiran awal bahwa jumlah korban tewas akibat tsunami Aceh sangat mungkin melebihi angka 200.000 jiwa.

Aisyah : Tetapi jumlah itu bukan hanya datang dari Indonesia saja teman-teman, melainkan sebagai negara terdampak paling parah, namun melainkan juga dari negara-negara lain yang turut mengalami bencana ini. Adapun negara-negara yang terlibat dampak bencana alam tsunami di Aceh ini yaitu wilayah negara lain yang terletak di kawasan Teluk Bengali, mulai dari India, Sri Lanka, hingga Thailand.

Desy : Gimana dengan penjelasan kami berdua Irma dan Elza, apakah sudah paham mengenai sejarah tsunami Aceh?

I & E : Sangat jelas, sekarang kami berdua sudah tau bagaimana terjasdinya tsunami di Aceh. Sudah tidak penasdsan lagi (sambil ketawa dan tersenyum)

(Waktu menunjukkan 07.15 WIB, dimana siswa-siswi diminta untuk baris di lapangan untuk melaksanakan kegiatan upacara setiap hari seninnya)

Lampiran 4

Kisi-kisi Instrumen Penilaian Keaktifan Siswa

Kelas V SDN 095248 Bandar Masilam

| No | Aktivitas yang diamati | Skor Maksimum |
|--------|--|---------------|
| 1. | Berseemangat mengikuti proses pembelajaran | 4 |
| 2. | Berani mengajukan pertanyaan | 4 |
| 3. | Berani menjawab pertanyaan | 4 |
| 4. | Mempresentasikan hasil pembelajaran | 4 |
| Jumlah | | 16 |

Kisi-kisi Pedoman Observasi Keaktifan siswa

Kelas V SDN 095248 Bandar Masilam

| No | Indikator | Pernyataan Nomor |
|----|--|------------------|
| 1. | Berseemangat mengikuti proses pembelajaran | 1,5,10,14 |
| 2. | Berani mengajukan pertanyaan | 2,7,11,15 |
| 3. | Berani menjawab pertanyaan | 4,8,9,12 |
| 4. | Mempresentasikan hasil pembelajaran | 3,7,13 |

Rubrik Penilaian Keaktifan Siswa Kelas V

SDN 095248 Bandar Masilam

| No | Indikator | Deskripsi | Skor |
|----|--|--|------|
| 1. | Berseemangat mengikuti proses pembelajaran | Siswa sangat aktif dan berseemangat selama mengikuti proses pembelajaran berlangsung | 4 |
| | | Siswa aktif dan berseemangat mendengarkan materi yang diajarkan guru maupun yang sedang presentasi | 3 |
| | | Pada saat proses pembelajaran siswa cukup aktif dan berseemangat | 2 |

| | | | |
|----|------------------------------|---|---|
| | | mengikuti pembelajaran yang di sampaikan guru dan terlihat cuek pada saat guru dan teman yang sedang mempresentasikan materi di depan kelas | |
| | | Siswa kurang aktif dan posisi duduk siswa cenderung bermalas-malasan, ditunjukkan dengan menyandarkan kepala di atas meja, terlihat kurang ceria yang ditunjukkan dengan muka murung dan jarang tersenyum | 1 |
| 2. | Berani mengajukan pertanyaan | Siswa sangat aktif dan bersemangat untuk bertanya yang belum dimengerti | 4 |
| | | Siswa aktif dan berani mengajukan pertanyaan kepada guru maupun kepada teman yang sedang melaksanakan presentasi di depan kelas | 3 |
| | | Keaktifan siswa cukup aktif dalam melakukan sesi pertanyaan dibuka | 2 |
| | | Siswa kurang aktif dan cenderung tidak merespon ketika guru memberikan pertanyaan | 1 |
| 3. | Berani menjawab pertanyaan | Siswa sangat aktif menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru maupun kelompok lain | 4 |
| | | Siswa aktif dan berani merespon pertanyaan yang diajukan oleh guru maupun kelompok yang presentasi | 3 |
| | | Siswa cukup aktif dalam merespon pertanyaan yang diajukan guru maupun kelompok yang presentasi | 2 |
| | | Siswa kurang aktif dan tidak peduli dengan pertanyaan yang diajukan guru | 1 |

| | | | |
|----|-------------------------------------|---|---|
| 4. | Mempresentasikan hasil pembelajaran | Siswa sangat aktif mempresentasikan hasil diskusinya | 4 |
| | | Siswa aktif, bersemangat dan berani menyimpulkan materi pembelajaran hari ini | 3 |
| | | Siswa cukup aktif dan tidak memiliki keberanian atau kurang percaya diri dalam mengkomunikasikan hasil yang telah dipelajari | 2 |
| | | Siswa kurang aktif dalam sesi terakhir pembelajaran dan tidak mau membaca hasil dari kesimpulan materi yang dikerjakan oleh kelompoknya | 1 |

Lampiran 5

LEMBAR INSTRUMENT VALIDASI OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

Nama : Irma Putri Nuria
NPM : 2002090021
Judul : **Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keaktifan Siswa
Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 095248
Bandar Masilam**
Validator : Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan lembar observasi keaktifan siswa.
2. Bapak/Ibu diminta memberikan penilain dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom penilaian yang disediakan.
3. Berikan tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan dengan kriteria berikut:
1) : Tidak Baik 2) : Kurang Baik 3) : Baik 4) : Sangat Baik
4. Huruf yang ada di kolom bermakna:
1) Bisa digunakan tanpa revisi
2) Bisa digunakan dengan revisi sedikit
3) Bisa digunakan dengan revisi sedang
4) Tidak bisa digunakan

Aspek Penilaian :

| No | Aspek Yang di Nilai | Penilaian | | | |
|----|--|-----------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Format Observasi: A. Format jelas agar mempermudah penelitian B. Proposional | | | ✓ | ✓ |


| | | | | | |
|---|---|--|--|--|------------------|
| 2 | Isi: A. Rumusnya jelas serta oprasional untuk mempermudah pengukuran B. Kesesuaian dalam tujuan pembelajaran C. Bisa digunakan untuk melihat bagaimana keaktifan belajar siswa | | | | ✓ ✓ ✓ |
| 3 | Bahan serta Tulisan: A. Penggunaan bahasa baik dan benar B. Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti C. Menyampaikan panduan yang jelas D. Penulisan mengikuti EYD | | | | ✓ ✓ ✓ ✓ |

| No | Pernyataan | 1 | 2 | 3 | 4 |
|----|--|---|---|---|---|
| | Penilaian secara umum pada format lembar kuesioner keaktifan belajar siswa | | ✓ | | |

Berdasarkan penilaian tersebut, mohon validasi untuk memberikan penilaian atau validasi terhadap instrument lembar observasi pada keaktifan siswa sesuai dengan pendapat validator.

| | |
|-------------------------------------|----------------------|
| <input type="checkbox"/> | Setuju tanpa revisi |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Setuju dengan revisi |
| <input type="checkbox"/> | Perbaiki |
| <input type="checkbox"/> | Perbaiki total |

Bandar Masilam, 16 Februari 2024

Validator

 Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd

Lampiran 6

LEMBAR PENILAIAN OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA KELAS V-A (EKSPERIMEN) SDN 095248 BANDAR MASILAM

➤ **Identitas Responden**

Nama : Raya Almoza

Kelas : V-A

➤ **Petunjuk Pengisian**

Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom dibawah ini :

1 : Tidak Aktif

2 : Kurang Aktif

3 : Aktif

4 : Sangat Aktif

| No | Aspek yang diamati | Skor | | | |
|-----|---|------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Siswa bersemangat mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran | | | | ✓ |
| 2. | Siswa berani mengajukan pertanyaan kepada guru maupun kelompok yang berpresentasi | | | ✓ | |
| 3. | Siswa aktif bekerja sama dalam memaparkan materi di depan kelas | | | | ✓ |
| 4. | Siswa bersemangat menjawab pertanyaan yang diberikan guru | | | | ✓ |
| 5. | Siswa tertib mengikuti dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru maupun yang presentasi | | | ✓ | |
| 6. | Siswa aktif menanyakan pembelajaran yang kurang dimengerti | | | ✓ | |
| 7. | Siswa bersemangat mempresentasikan hasil dari diskusi kelompoknya dengan percaya diri dan aktif | | | | ✓ |
| 8. | Siswa merespon pertanyaan yang diberikan guru maupun siswa yang sedang presentasi | | | ✓ | |
| 9. | Siswa mampu menjawab pertanyaan yang berkaitan tentang materi dengan percaya diri dalam menyampaikan jawabannya | | | ✓ | |
| 10. | Siswa sangat semangat menjawab pertanyaan yang diberikan guru | | | | ✓ |

| | | | | | |
|-----|--|--|--|---|---|
| 11. | Siswa berani bertanya ketika siswa bingung dengan pembelajaranyang disampaikan oleh guru | | | ✓ | |
| 12. | Siswa percaya diri dalam menyampaikan jawabannya | | | ✓ | |
| 13. | Siswa berani menjelaskan hasil pemahaman yang telah di diskusikan | | | | ✓ |
| 14. | Siswa berhasil mengerjakan tugas yang telah diberikan guru | | | | ✓ |
| 15. | Siswa aktif menanyakan pembelajaran yang kurang dimengerti | | | ✓ | |

**LEMBAR PENILAIAN OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA KELAS V-A
(EKSPERIMENT) SDN 095248 BANDAR MASILAM**

➤ **Identitas Responden**

Nama : Albi Lufti Fahri

Kelas : V-A

➤ **Petunjuk Pengisian**

Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom dibawah ini :

1 : Tidak Aktif

2 : Kurang Aktif

3 : Aktif

4 : Sangat Aktif

| No | Aspek yang diamati | Skor | | | |
|-----|---|------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Siswa bersemangat mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran | | | ✓ | |
| 2. | Siswa berani mengajukan pertanyaan kepada guru maupun kelompok yang berpresentasi | | | | ✓ |
| 3. | Siswa aktif bekerja sama dalam memaparkan materi di depan kelas | | | ✓ | |
| 4. | Siswa bersemangat menjawab pertanyaan yang diberikan guru | | | ✓ | |
| 5. | Siswa tertib mengikuti dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru maupun yang presentasi | | | | ✓ |
| 6. | Siswa aktif menanyakan pembelajaran yang kurang dimengerti | | | | ✓ |
| 7. | Siswa bersemangat mempresentasikan hasil dari diskusi kelompoknya dengan percaya diri dan aktif | | | | ✓ |
| 8. | Siswa merespon pertanyaan yang diberikan guru maupun siswa yang sedang presentasi | | | | ✓ |
| 9. | Siswa mampu menjawab pertanyaan yang berkaitan tentang materi dengan percaya diri dalam menyampaikan jawabannya | | | | ✓ |
| 10. | Siswa sangat semangat menjawab pertanyaan yang diberikan guru | | | ✓ | |
| 11. | Siswa berani bertanya ketika siswa bingung dengan pembelajaranyang disampaikan oleh guru | | | | ✓ |
| 12. | Siswa percaya diri dalam menyampaikan jawabannya | | | ✓ | |
| 13. | Siswa berani menjelaskan hasil pemahaman yang telah di diskusikan | | | ✓ | |
| 14. | Siswa berhasil mengerjakan tugas yang telah diberikan guru | | | | ✓ |
| 15. | Siswa aktif menanyakan pembelajaran yang kurang dimengerti | | | | ✓ |

**LEMBAR PENILAIAN OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA KELAS V-A
(EKSPERIMENT) SDN 095248 BANDAR MASILAM**

➤ **Identitas Responden**

Nama : Al Fahri Syahputra

Kelas : V-A

➤ **Petunjuk Pengisian**

Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom dibawah ini :

1 : Tidak Aktif

2 : Kurang Aktif

3 : Aktif

4 : Sangat Aktif

| No | Aspek yang diamati | Skor | | | |
|-----|---|------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Siswa bersemangat mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran | | | ✓ | |
| 2. | Siswa berani mengajukan pertanyaan kepada guru maupun kelompok yang berpresentasi | | | | ✓ |
| 3. | Siswa aktif bekerja sama dalam memaparkan materi di depan kelas | | | ✓ | |
| 4. | Siswa bersemangat menjawab pertanyaan yang diberikan guru | | | | ✓ |
| 5. | Siswa tertib mengikuti dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru maupun yang presentasi | | | | ✓ |
| 6. | Siswa aktif menanyakan pembelajaran yang kurang dimengerti | | | ✓ | |
| 7. | Siswa bersemangat mempresentasikan hasil dari diskusi kelompoknya dengan percaya diri dan aktif | | | ✓ | |
| 8. | Siswa merespon pertanyaan yang diberikan guru maupun siswa yang sedang presentasi | | | | ✓ |
| 9. | Siswa mampu menjawab pertanyaan yang berkaitan tentang materi dengan percaya diri dalam menyampaikan jawabannya | | | ✓ | |
| 10. | Siswa sangat semangat menjawab pertanyaan yang diberikan guru | | | | ✓ |
| 11. | Siswa berani bertanya ketika siswa bingung dengan pembelajaranyang disampaikan oleh guru | | | ✓ | |
| 12. | Siswa percaya diri dalam menyampaikan jawabannya | | | ✓ | |
| 13. | Siswa berani menjelaskan hasil pemahaman yang telah di diskusikan | | | | ✓ |
| 14. | Siswa berhasil mengerjakan tugas yang telah diberikan guru | | | | ✓ |
| 15. | Siswa aktif menanyakan pembelajaran yang kurang dimengerti | | | | ✓ |

**LEMBAR PENILAIAN OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA KELAS V-A
(EKSPERIMENT) SDN 095248 BANDAR MASILAM**

➤ **Identitas Responden**

Nama : Defril

Kelas : V-A

➤ **Petunjuk Pengisian**

Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom dibawah ini :

1 : Tidak Aktif

2 : Kurang Aktif

3 : Aktif

4 : Sangat Aktif

| No | Aspek yang diamati | Skor | | | |
|-----|---|------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Siswa bersemangat mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran | | | | ✓ |
| 2. | Siswa berani mengajukan pertanyaan kepada guru maupun kelompok yang berpresentasi | | | | ✓ |
| 3. | Siswa aktif bekerja sama dalam memaparkan materi di depan kelas | | | | ✓ |
| 4. | Siswa bersemangat menjawab pertanyaan yang diberikan guru | | | | ✓ |
| 5. | Siswa tertib mengikuti dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru maupun yang presentasi | | | | ✓ |
| 6. | Siswa aktif menanyakan pembelajaran yang kurang dimengerti | | | | ✓ |
| 7. | Siswa bersemangat mempresentasikan hasil dari diskusi kelompoknya dengan percaya diri dan aktif | | | | ✓ |
| 8. | Siswa merespon pertanyaan yang diberikan guru maupun siswa yang sedang presentasi | | | | ✓ |
| 9. | Siswa mampu menjawab pertanyaan yang berkaitan tentang materi dengan percaya diri dalam menyampaikan jawabannya | | | | ✓ |
| 10. | Siswa sangat semangat menjawab pertanyaan yang diberikan guru | | | | ✓ |
| 11. | Siswa berani bertanya ketika siswa bingung dengan pembelajaranyang disampaikan oleh guru | | | | ✓ |
| 12. | Siswa percaya diri dalam menyampaikan jawabannya | | | | ✓ |
| 13. | Siswa berani menjelaskan hasil pemahaman yang telah di diskusikan | | | | ✓ |
| 14. | Siswa berhasil mengerjakan tugas yang telah diberikan guru | | | ✓ | |
| 15. | Siswa aktif menanyakan pembelajaran yang kurang dimengerti | | | | ✓ |

**LEMBAR PENILAIAN OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA KELAS V-B
(KONTROL) SDN 095248 BANDAR MASILAM**

➤ **Identitas Responden**

Nama : Muhammad Farha Ukail

Kelas : V-B

➤ **Petunjuk Pengisian**

Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom dibawah ini :

1 : Tidak Aktif

2 : Kurang Aktif

3 : Aktif

4 : Sangat Aktif

| No | Aspek yang diamati | Skor | | | |
|-----|---|------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Siswa bersemangat mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran | | ✓ | | |
| 2. | Siswa berani mengajukan pertanyaan kepada guru maupun kelompok yang berpresentasi | | | ✓ | |
| 3. | Siswa aktif bekerja sama dalam memaparkan materi di depan kelas | | ✓ | | |
| 4. | Siswa bersemangat menjawab pertanyaan yang diberikan guru | | | ✓ | |
| 5. | Siswa tertib mengikuti dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru maupun yang presentasi | | | ✓ | |
| 6. | Siswa aktif menanyakan pembelajaran yang kurang dimengerti | | ✓ | | |
| 7. | Siswa bersemangat mempresentasikan hasil dari diskusi kelompoknya dengan percaya diri dan aktif | | | ✓ | |
| 8. | Siswa merespon pertanyaan yang diberikan guru maupun siswa yang sedang presentasi | | ✓ | | |
| 9. | Siswa mampu menjawab pertanyaan yang berkaitan tentang materi dengan percaya diri dalam menyampaikan jawabannya | | | ✓ | |
| 10. | Siswa sangat semangat menjawab pertanyaan yang diberikan guru | | | ✓ | |
| 11. | Siswa berani bertanya ketika siswa bingung dengan pembelajaranyang disampaikan oleh guru | | | ✓ | |
| 12. | Siswa percaya diri dalam menyampaikan jawabannya | | ✓ | | |
| 13. | Siswa berani menjelaskan hasil pemahaman yang telah di diskusikan | | | ✓ | |
| 14. | Siswa berhasil mengerjakan tugas yang telah diberikan guru | | | ✓ | |
| 15. | Siswa aktif menanyakan pembelajaran yang kurang dimengerti | | | ✓ | |

**LEMBAR PENILAIAN OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA KELAS V-B
(KONTROL) SDN 095248 BANDAR MASILAM**

➤ **Identitas Responden**

Nama : Artika Khanza Hasibuan

Kelas : V-B

➤ **Petunjuk Pengisian**

Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom dibawah ini :

1 : Tidak Aktif

2 : Kurang Aktif

3 : Aktif

4 : Sangat Aktif

| No | Aspek yang diamati | Skor | | | |
|-----|---|------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Siswa bersemangat mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran | | ✓ | | |
| 2. | Siswa berani mengajukan pertanyaan kepada guru maupun kelompok yang berpresentasi | ✓ | | | |
| 3. | Siswa aktif bekerja sama dalam memaparkan materi di depan kelas | ✓ | | | |
| 4. | Siswa bersemangat menjawab pertanyaan yang diberikan guru | | ✓ | | |
| 5. | Siswa tertib mengikuti dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru maupun yang presentasi | | ✓ | | |
| 6. | Siswa aktif menanyakan pembelajaran yang kurang dimengerti | ✓ | | | |
| 7. | Siswa bersemangat mempresentasikan hasil dari diskusi kelompoknya dengan percaya diri dan aktif | | ✓ | | |
| 8. | Siswa merespon pertanyaan yang diberikan guru maupun siswa yang sedang presentasi | | ✓ | | |
| 9. | Siswa mampu menjawab pertanyaan yang berkaitan tentang materi dengan percaya diri dalam menyampaikan jawabannya | | ✓ | | |
| 10. | Siswa sangat semangat menjawab pertanyaan yang diberikan guru | | ✓ | | |
| 11. | Siswa berani bertanya ketika siswa bingung dengan pembelajaranyang disampaikan oleh guru | | ✓ | | |
| 12. | Siswa percaya diri dalam menyampaikan jawabannya | ✓ | | | |
| 13. | Siswa berani menjelaskan hasil pemahaman yang telah di diskusikan | ✓ | | | |
| 14. | Siswa berhasil mengerjakan tugas yang telah diberikan guru | | ✓ | | |
| 15. | Siswa aktif menanyakan pembelajaran yang kurang dimengerti | ✓ | | | |

**LEMBAR PENILAIAN OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA KELAS V-B
(KONTROL) SDN 095248 BANDAR MASILAM**

➤ **Identitas Responden**

Nama : Jokowi R Silalahi

Kelas : V-B

➤ **Petunjuk Pengisian**

Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom dibawah ini :

1 : Tidak Aktif

2 : Kurang Aktif

3 : Aktif

4 : Sangat Aktif

| No | Aspek yang diamati | Skor | | | |
|-----|---|------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Siswa bersemangat mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran | | ✓ | | |
| 2. | Siswa berani mengajukan pertanyaan kepada guru maupun kelompok yang berpresentasi | | ✓ | | |
| 3. | Siswa aktif bekerja sama dalam memaparkan materi di depan kelas | | | ✓ | |
| 4. | Siswa bersemangat menjawab pertanyaan yang diberikan guru | ✓ | | | |
| 5. | Siswa tertib mengikuti dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru maupun yang presentasi | | ✓ | | |
| 6. | Siswa aktif menanyakan pembelajaran yang kurang dimengerti | ✓ | | | |
| 7. | Siswa bersemangat mempresentasikan hasil dari diskusi kelompoknya dengan percaya diri dan aktif | ✓ | | | |
| 8. | Siswa merespon pertanyaan yang diberikan guru maupun siswa yang sedang presentasi | ✓ | | | |
| 9. | Siswa mampu menjawab pertanyaan yang berkaitan tentang materi dengan percaya diri dalam menyampaikan jawabannya | | | ✓ | |
| 10. | Siswa sangat semangat menjawab pertanyaan yang diberikan guru | ✓ | | | |
| 11. | Siswa berani bertanya ketika siswa bingung dengan pembelajaranyang disampaikan oleh guru | | ✓ | | |
| 12. | Siswa percaya diri dalam menyampaikan jawabannya | ✓ | | | |
| 13. | Siswa berani menjelaskan hasil pemahaman yang telah di diskusikan | | ✓ | | |
| 14. | Siswa berhasil mengerjakan tugas yang telah diberikan guru | | ✓ | | |
| 15. | Siswa aktif menanyakan pembelajaran yang kurang dimengerti | ✓ | | | |

**LEMBAR PENILAIAN OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA KELAS V-B
(KONTROL) SDN 095248 BANDAR MASILAM**

➤ **Identitas Responden**

Nama : Tri Wulandari

Kelas : V-B

➤ **Petunjuk Pengisian**

Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom dibawah ini :

1 : Tidak Aktif

2 : Kurang Aktif

3 : Aktif

4 : Sangat Aktif

| No | Aspek yang diamati | Skor | | | |
|-----|---|------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Siswa bersemangat mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran | ✓ | | | |
| 2. | Siswa berani mengajukan pertanyaan kepada guru maupun kelompok yang berpresentasi | ✓ | | | |
| 3. | Siswa aktif bekerja sama dalam memaparkan materi di depan kelas | ✓ | | | |
| 4. | Siswa bersemangat menjawab pertanyaan yang diberikan guru | | ✓ | | |
| 5. | Siswa tertib mengikuti dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru maupun yang presentasi | ✓ | | | |
| 6. | Siswa aktif menanyakan pembelajaran yang kurang dimengerti | | ✓ | | |
| 7. | Siswa bersemangat mempresentasikan hasil dari diskusi kelompoknya dengan percaya diri dan aktif | | ✓ | | |
| 8. | Siswa merespon pertanyaan yang diberikan guru maupun siswa yang sedang presentasi | ✓ | | | |
| 9. | Siswa mampu menjawab pertanyaan yang berkaitan tentang materi dengan percaya diri dalam menyampaikan jawabannya | ✓ | | | |
| 10. | Siswa sangat semangat menjawab pertanyaan yang diberikan guru | | ✓ | | |
| 11. | Siswa berani bertanya ketika siswa bingung dengan pembelajaranyang disampaikan oleh guru | | ✓ | | |
| 12. | Siswa percaya diri dalam menyampaikan jawabannya | | | ✓ | |
| 13. | Siswa berani menjelaskan hasil pemahaman yang telah di diskusikan | ✓ | | | |
| 14. | Siswa berhasil mengerjakan tugas yang telah diberikan guru | ✓ | | | |
| 15. | Siswa aktif menanyakan pembelajaran yang kurang dimengerti | ✓ | | | |

Lampiran 7

Data Hasil Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol

Hasil Data Lembar Observasi Pretest Kelas Eksperimen

SDN 095248 Bandar Masilam

| No | Nama Siswa | Objek Yang Diamati di Dalam Lembar Observasi Siswa | | | | | | | | | | | | | | | Skor | Nilai |
|----|--------------------------|--|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|------------|-----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | | |
| 1 | Albi Lufti Pahri | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 40 | 66,7 |
| 2 | Al Fahri Syahputra | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 39 | 65 |
| 3 | Aliza | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 38 | 63,3 |
| 4 | Anza Musdalifah | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 34 | 56,6 |
| 5 | Cehelsi Adelivia Siregar | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 36 | 60 |
| 6 | Defril | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 45 | 75 |
| 7 | Dwi Keyza Rahmadhan | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 43 | 71,7 |
| 8 | Dzaki Abdila | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 34 | 56,7 |
| 9 | Fitra Pratama Karo | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 36 | 60 |
| 10 | Khalara Salsabila | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 36 | 60 |
| 11 | M. Riyan Syahputra | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 37 | 61,7 |
| 12 | Nadila | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 41 | 68,3 |
| 13 | Naura Syahfira | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 46 | 76,7 |
| 14 | Nazeril Damanik | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 41 | 61,7 |
| 15 | Raya Almoza | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 42 | 70 |
| 16 | Reza Alfaro | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 41 | 68,3 |
| 17 | Rizky Assyfazahra | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 47 | 78,3 |
| 18 | Zahra Kariana | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 35 | 58,3 |
| 19 | Zahra Kirana | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 36 | 60 |
| 20 | Livia Saragih | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 40 | 66,7 |
| 21 | Nayla Fazila | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 36 | 60 |
| | | Rata-rata | | | | | | | | | | | | | | | 823 | 65 |

Hasil Data Lembar Observasi Post-test Kelas Eksperimen

SDN 095248 Bandar Masilam

| No | Nama Siswa | Objek Yang Diamati di Dalam Lembar Observasi Siswa | | | | | | | | | | | | | | | Skor | Nilai |
|------------------|--------------------------|--|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|-------------|-----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | | |
| 1 | Albi Lufti Pahri | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 54 | 90 |
| 2 | Al Fahri Syahputra | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 53 | 88,3 |
| 3 | Aliza | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 46 | 76,7 |
| 4 | Anza Musdalifah | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 47 | 78,3 |
| 5 | Cehelsi Adelivia Siregar | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 46 | 76,7 |
| 6 | Defril | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 59 | 98,3 |
| 7 | Dwi Keyza Rahmadhan | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 59 | 98,3 |
| 8 | Dzaki Abdila | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 46 | 76,7 |
| 9 | Fitra Pratama Karo | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 49 | 81,7 |
| 10 | Khalara Salsabila | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 48 | 80 |
| 11 | M. Riyan Syahputra | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 50 | 83,3 |
| 12 | Nadila | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 53 | 88,3 |
| 13 | Naura Syahfira | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 57 | 95 |
| 14 | Nazeril Damanik | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 49 | 81,7 |
| 15 | Raya Almoza | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 52 | 86,7 |
| 16 | Reza Alfaro | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 53 | 88,3 |
| 17 | Rizky Assyfazahra | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 55 | 91,7 |
| 18 | Zahra Kairana | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 47 | 78,3 |
| 19 | Zahra Kirana | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 52 | 86,7 |
| 20 | Livia Saragih | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 50 | 83,3 |
| 21 | Nayla Fazila | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 48 | 80 |
| Rata-rata | | | | | | | | | | | | | | | | | 1073 | 85 |

Hasil Data Lembar Observasi Pre-test Kelas Kontrol

SDN 095248 Bandar Masilam

| No | Nama Siswa | Objek Yang Diamati di Dalam Lembar Observasi Siswa | | | | | | | | | | | | | | | Skor | Nilai |
|------------------|-----------------------|--|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|------------|-------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | | |
| 1 | Artika Kanza Hasibuan | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 24 | 43,3 |
| 2 | Azam Syahputra | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 26 | 55 |
| 3 | Azska Pratama | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 1 | 33 | 58,3 |
| 4 | Bagas Dwi Abdillah | 3 | 1 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 35 | 66,7 |
| 5 | Bilqis Humairoh | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 40 | 66,7 |
| 6 | Erika Putri | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 37 | 61,7 |
| 7 | Gabriel Marbun | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 31 | 51,7 |
| 8 | Gwen Cantika Gaol | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 26 | 43,3 |
| 9 | Jokowi R. Silalahi | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 25 | 41,7 |
| 10 | M. Ilham | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 3 | 27 | 45 |
| 11 | M. Khalid Sinaga | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 30 | 50 |
| 12 | Muhammad Farhan Ukail | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 40 | 66,7 |
| 13 | Novita Indri | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 33 | 55 |
| 14 | Putri Adelia | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 29 | 48,3 |
| 15 | Quenza Haura Purba | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 | 27 | 45 |
| 16 | Raja Abbasyal | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 25 | 41,7 |
| 17 | Zahra Aisyah Humairoh | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 26 | 43,3 |
| 18 | Mirza Ukail Akbar | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 32 | 53,3 |
| 19 | Shezi Rahmadani | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 35 | 58,3 |
| 20 | Siska Aulia Putri | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 35 | 58,3 |
| 21 | Tri Wulandari | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 22 | 36,7 |
| Rata-rata | | | | | | | | | | | | | | | | | 638 | 50,6 |

Hasil Data Lembar Observasi Post-test Kelas Kontrol

SDN 095248 Bandar Masilam

| No | Nama Siswa | Objek Yang Diamati di Dalam Lembar Observasi Siswa | | | | | | | | | | | | | | | Skor | Nilai |
|------------------|-----------------------|--|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|------------|-----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | | |
| 1 | Artika Kanza Hasibuan | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 42 | 70 |
| 2 | Azam Syahputra | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 38 | 63,3 |
| 3 | Azska Pratama | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 38 | 63,3 |
| 4 | Bagas Dwi Abdillah | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 40 | 66,7 |
| 5 | Bilqis Humairoh | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 41 | 68,3 |
| 6 | Erika Putri | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 40 | 66,7 |
| 7 | Gabriel Marbun | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 37 | 61,7 |
| 8 | Gwen Cantika Gaol | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 37 | 61,7 |
| 9 | Jokowi R. Silalahi | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 35 | 58,3 |
| 10 | M. Ilham | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 34 | 56,7 |
| 11 | M. Khalid Sinaga | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 37 | 66,7 |
| 12 | Muhammad Farhan Ukail | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 47 | 78,3 |
| 13 | Novita Indri | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 39 | 65 |
| 14 | Putri Adelia | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 37 | 61,7 |
| 15 | Quenza Haura Purba | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 37 | 62,7 |
| 16 | Raja Abbasyal | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 33 | 55 |
| 17 | Zahra Aisyah Humairoh | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 35 | 58,3 |
| 18 | Mirza Ukail Akbar | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 39 | 65 |
| 19 | Shezi Rahmadani | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 40 | 66,7 |
| 20 | Siska Aulia Putri | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 42 | 70 |
| 21 | Tri Wulandari | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 32 | 53,3 |
| Rata-rata | | | | | | | | | | | | | | | | | 788 | 61 |

Lampiran 8

| No | Hasil Keaktifan Siswa | | | |
|------------------|-----------------------|------------------|--------------------|---------------------|
| | Pretest Kontrol | Posttest Kontrol | Pretest Eksperimen | Posttest Eksperimen |
| 1. | 40 | 70 | 66,7 | 90 |
| 2. | 43,3 | 63,3 | 65 | 88,3 |
| 3. | 55 | 63,3 | 63,3 | 76,7 |
| 4. | 58,3 | 66,7 | 56,6 | 78,3 |
| 5. | 66,7 | 68,3 | 60 | 76,7 |
| 6. | 61,7 | 66,7 | 75 | 98,3 |
| 7. | 51,7 | 61,7 | 71,7 | 98,3 |
| 8. | 43,3 | 61,7 | 56,7 | 76,7 |
| 9. | 41,7 | 58,3 | 60 | 81,7 |
| 10. | 45 | 56,7 | 60 | 80 |
| 11. | 50 | 66,7 | 61,7 | 83,3 |
| 12. | 66,7 | 78,3 | 68,3 | 88,3 |
| 13. | 55 | 65 | 76,7 | 95 |
| 14. | 48,3 | 61,7 | 61,7 | 81,7 |
| 15. | 45 | 62,7 | 70 | 86,7 |
| 16. | 41,7 | 55 | 68,3 | 88,3 |
| 17. | 43,3 | 58,3 | 78,3 | 91,7 |
| 18. | 53,3 | 65 | 58,3 | 78,3 |
| 19. | 58,3 | 66,7 | 60 | 86,7 |
| 20. | 58,3 | 70 | 66,7 | 83,3 |
| 21. | 36,7 | 53,3 | 60 | 80 |
| Rata-Rata | 50,6 | 61 | 65 | 85 |

Lampiran 9

DAFTAR PERTANYAAN DAN HASIL WAWANCARA

Berdasarkan observasi dan wawancara wali kelas V Ibu **Rosmariani Br. Silalahi, S.Pd** pada tanggal 11 Desember 2023 di SDN 095248 Bandar Masilam, sebagai berikut :

1. Kurikulum apa yang digunakan disekolah ini?

Guru: (Pada saat ini kurikulum yang dilaksanakan di SD 095248 Bandar Masilam masih menggunakan kurikulum 2013, tetapi ada juga kelas yang menggunakan kurikulum merdeka yaitu di kelas I dan kelas IV)

2. Bagaimana seorang guru berupaya untuk memahami teori belajar sebagai teori pemecahan masalah dalam pembelajaran?

Guru: (Teori dalam pembelajaran dapat dilakukan dalam kegiatan proses pembelajaran karena adanya perencanaan dan penggunaan metode, model, dan media pembelajaran untuk memecahkan suatu permasalahan. Tetapi pada saat ini saya sendiri masih kurang dalam penggunaan teknologi, yang dimana teknologi ini menjadi sumber dalam pemahaman penggunaan dari metode atau model pembelajaran)

3. Apakah saat proses pembelajaran berlangsung guru menggunakan metode, model dan media saat mengajar?

Guru: (Ya, saya sendiri masih menggunakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran dan terkadang saya juga mengaitkan materi dengan lingkungan sekitar)

4. Apakah saat proses pembelajaran guru pernah membuat forum diskusi kelompok?

Guru: (Ya, saya pernah melakukan forum diskusi tetapi tidak setiap pembelajaran dikarenakan anak tidak bisa diam dan selalu jahil kepada temannya)

5. Bagaimana seorang guru mengetahui keaktifan siswa dalam proses pembelajaran?

Guru: (Saya melihat keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung)

6. Apakah ibu pernah mencoba dengan cara menyuruh siswa maju kedepan untuk mempresentasikan hasil kerjanya?

Guru: (Pernah tetapi tidak sering, mungkin saya akan sering nyuruh siswa untuk mempresentasikan hasil kerjanya, agar saya dapat mengetahui keaktifan siswa saya)

7. Apakah dalam pembelajaran yang ibu berikan efektif terhadap pengetahuan siswa?

Guru: (Menurut saya pada saat saya melakukan proses pembelajaran yang saya berikan kepada siswa efektif-efektif saja, tetapi masih banyak juga siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran)

8. Apakah guru menggunakan penilaian hasil keterampilan dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran?

Guru: (Iya, karena saya dapat melihat siswa saya paham atau tidaknya pada pembelajaran yang saya lakukan)

Lampiran 10

DOKUMENTASI







MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id


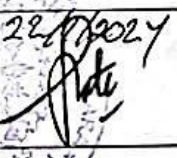

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Irma Putri Nuria
 N P M : 2002090021
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119

IPK = 3,84

| Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog/ Studi | Judul yang diajukan | Disyahkan Oleh Dekan Fakultas |
|--|--|--|
|  | Pengaruh Metode <i>Role-Playing</i> Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 095248 Bandar Masilam | 22/10/2023   |
| | Pengaruh Teknik <i>Ice-Breaking</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Di SD Ad-Durah T.A 2023/2024 | |
| | Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SD Ad-Durah 2023/2024 | |

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 13 Oktober 2023

Hormat Pemohon,



Irma Putri Nuria

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Irma Putri Nuria
NPM : 2002090021
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengaruh Metode *Role-Playing* Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 095248 Bandar Masilam"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai

Dosen Pembimbing : Mawar Sari, S.Pd.,M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 17 Oktober 2023
Hormat Pemohon,

Irma Putri Nuria

- Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 211 / IL.3-AU//UMSU-02/ F/2024
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Irma Putri Nuria
N P M : 2002090021
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 095248 Bandar Masilam

Pembimbing : Mawar Sari, S.Pd.,M.Pd

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa taluwarasa tanggal : 22 Januari 2025

Medan, 10 Rajab 1445 H
22 Januari 2024 M



Wassalam
Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**





UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XU/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Nomor : 390/II.3-AU/UMSU-02/F/2024
Lamp : ---
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 02 Sya'ban 1445 H
12 Februari 2024 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 095248 Bandar Masilam
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Irma Putri Nuria
N P M : 2002090021
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN.095248 Bandar Masilam

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum



Dra. Hj. Syamsiyurnita, M.Pd
NIDN.0003066701

****Pertinggal****





PEMERINTAH KABUPATEN SIMALUNGUN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI NO. 095248 BANDAR MASILAM
KECAMATAN BANDAR MASILAM



Bandar Masilam, 9 Maret 2024

Nomor : 421.2/ /SDN-BM/2024
Lampiran : -
Perihal : Surat Balasan Izin Riset

Kepada Yth,
Bapak/Ibu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)
Di
Tempat

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Dengan Hormat,

Sehubungan dengan Surat nomor 390/11.3-AU/UMSU-02/F/2024, perihal permohonan izin riset dengan ini kami mengatakan bahwa :

Nama : Irma Putri Nuria
NPM : 2002090021
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Yang bersangkutan benar-benar melaksanakan penelitian di SD Negeri 095248 Bandar Masilam dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 095248 Bandar Masilam”

Dengan ini kami sampaikan beberapa hal :

1. Kami telah memberikan izin kepada yang bersangkutan untuk melakukan Riset.
2. Benar adanya, yang bersangkutan telah melaksanakan dan menyelesaikan riset untuk penyusunan tugas akhir berupa skripsi di sekolah SD Negeri 095248 Bandar Masilam.

Demikianlah surat balasan permohonan izin riset dari kami, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Hamlun, S.Pd
NIP. 196905032001031001

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN PROPOSAL

Proposal yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Irma Putri Nuria
NPM : 2002090021
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 095248 Bandar Masilam

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diteujui oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing









Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama Lengkap : Irma Putri Nuria
 NPM : 2002090021
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 095248 Bandar Masilam

| Tanggal | Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal | Paraf |
|----------------|------------------------------------|---|
| 13 / 10 - 2023 | ACC Judul |  |
| 10 / 11 - 2023 | Perbaiki tata cara penulisan |  |
| 24 / 11 - 2023 | Perbaiki tabel nilai siswa . |  |
| 8 / 12 - 2023 | Perbaiki bab II |  |
| 22 / 12 - 2023 | Perbaiki kerangka konseptual |  |
| 12 / 1 - 2024 | ACC Proposal |  |
| | | |
| | | |

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, Januari 2024

Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.pd., M.Pd., AIFO Fit.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Irma Putri Nuria
NPM : 2002090021
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 095248 Bandar Masilam

Pada hari Kamis, tanggal 01 Februari, tahun 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Februari 2024

Disetujui oleh :

Pembahas

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Irma Putri Nuria : Pengaruh Metode Role Playing Terhadap keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 095248 Bandar Masilam

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

| | | |
|----------|---|---------------|
| 1 | repository.umsu.ac.id Internet Source | 5% |
| 2 | repository.uin-suska.ac.id Internet Source | 2% |
| 3 | Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper | 1% |
| 4 | lipsus.kompas.com Internet Source | 1% |
| 5 | nasional.kontan.co.id Internet Source | 1% |
| 6 | repository.radenintan.ac.id Internet Source | 1% |
| 7 | Submitted to Universitas Riau Student Paper | 1% |
| 8 | lib.unnes.ac.id Internet Source | <1% |

www.mikirbae.com

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IDENTITAS MAHASISWA

Nama : Irma Putri Nuria
NPM : 2002090021
Tempat/Tgl Lahir : Bandar Masilam, 30 Maret 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Anak Ke : 3
Agama : Islam
Alamat : Huta Pardomuan Hananga
Email : irmaputrinuria@gmail.com



IDENTITAS ORANG TUA

Nama Ayah : Ikhwanul Arifin, S.Pd
Nama Ibu : Nuratikah, S.Pd
Alamat : Huta Pardomuan Hananga

PENDIDIKAN FORMAL

SD : SD Negeri 095248 Bandar Masilam (Lulus Tahun 2014)
SMP : SMP Negeri 1 Bandar Masilam (Lulus Tahun 2017)
SMA : SMA Negeri 1 Sei Suka (Lulus Tahun 2020)
Kuliah : Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas
Muhammadiyah Sumatera Utara (Lulus Tahun 2024)

Medan, Juli 2024

Penulis,

IRMA PUTRI NURIA