



MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL UNTUK PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATERI IKLAN PADA SISWA KELAS 5 SDN SISIR 05 BATU

Vinoria Heny N
SD Negeri Sisir 05 Kota Batu

Email : vinheny53@gmail.com

(Naskah Masuk: 24-September-2022, Diterima Untuk Diterbitkan : 26 Oktober 2022-

ABSTRAK

Tolok ukur untuk meningkatkan mutu pendidikan pertama adalah hasil belajar siswa.. Model pembelajaran *role playing* adalah salah satu permainan gerak yang didalamnya terdapat aturan, tujuan dan sekaligus melibatkan unsur bahagia. Dalam bermain peran siswa mesti diarahkan pada situasi tertentu seakan-akan berada di luar kelas, walaupun kenyataannya pada saat pembelajaran berlangsung terjadi di dalam kelas. Selain menggunakan model pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa, bantuan media juga tidak kalah penting dalam kesuksesan suatu pembelajaran . Media pembelajaran pada hakikatnya adalah salah satu bagian integral dari suatu proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah Mendeskripsikan langkah proses pembelajaran materi pembuatan iklan dengan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual untuk peningkatan motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas V SDN Sisir 05 Kecamatan Batu, dan menganalisis hasilnya. Hasil PTK ini menunjukkan terdapat peningkatan motivasi dan hasil belajar dengan pembelajan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan audiovisual terhadap motivasi belajar pada pembuatan iklan pada kelas 5 SD Sisir 05 Kecamatan Batu.. Ada perbaikan yang dilakukan oleh guru pada siklus II ini, sehingga pembelajaran bisa berhasil mencapai keberhasilan 93 %. Metode *role playing* berbantuan audiovisual terhadap motivasi dan hasil belajar perlu diterapkan pada materi yang berbeda yang berbeda. Perlu diadakan penelitian dengan metode yang lain yang mendukung standar proses pembelajaran.

Kata Kunci : Pembelajaran Role Playing, Media Audiovisual Motivasi, Hasil Belajar

ABSTRACT

The first benchmark for improving the quality of education is student learning outcomes. The role playing learning model is a motion game in which there are rules, goals and at the same time involves an element of happiness. In role playing students must be directed to certain situations as if they were outside the classroom, even though in reality when learning takes place in the classroom. In addition to using learning models that are more meaningful for students, media assistance is no less important in the success of a lesson. Learning media is essentially an integral part of a learning process. The purpose of this study is to describe the steps in the learning process for making advertisements using role playing learning models assisted by audiovisual media to increase motivation and learning outcomes in fifth grade students at SDN Sisir 05, Batu District, and analyze the results. The results of this CAR show that there is an increase in motivation and learning outcomes by learning to use audiovisual-assisted role playing learning models on learning motivation in making advertisements in grade 5 SD Sisir 05 Batu District. There are improvements made

by the teacher in this second cycle, so that learning can be successful achieving 93% success. The audiovisual assisted role playing method for motivation and learning outcomes needs to be applied to different materials. It is necessary to carry out research with other methods that support the standard learning process.

Keywords: *Learning Role Playing, Motivational Audiovisual Media, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Dalam meraih hasil belajar yang maksimal tentunya setiap siswa akan berbeda-beda. Perbedaan prestasi hasil belajar pada pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor. Termasuk perbedaan individu siswa, juga proses pembelajaran yang membawa peserta didik menuju hasil ketercapaian tujuan pembelajaran. Menurut Hamalik (2002:159) perbedaan individual anak dapat berupa : kecerdasan, bakat, keadaan jasmani, penyesuaian sosial dan emosional, latar belakang keluarga, prestasi belajar. Perbedaan ini harus diupayakan untuk mendapat pelayanan dengan memberikan pelajaran pilihan, sistem tutorial, belajar mandiri dan sebagainya. Peserta didik mempelajari materi dengan kecepatan berbeda-beda, baik dalam merespon ada yang cepat dan ada yang lambat.

Menurut Tukiman (2013) tolok ukur untuk meningkatkan mutu pendidikan pertama adalah hasil belajar siswa. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar salah satunya adalah memperhatikan kondisi pembelajaran baik fisik ,non fisik,serta psikis yang mampu mempengaruhi motivasi belajar siswa dan lingkungan belajar. Kedua adalah pendidik itu sendiri. Kita sebagai pendidik diharapkan mampu mengelola strategi yang menarik dalam proses pembelajaran.

Ada banyak model pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran di sekolah, antara lain Kooperatif (CL), Contextual Teaching and Learning (CTL), Problem Based Learning (PBL), Role Playing, dan lain-lain. Pendidik di sekolah diharapkan mampu memilih dan menjadikan alternatif dalam melakukan pembelajaran yang menyenangkan disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang dihadapi. Peneliti memilih model role playing untuk dikaji pengaruhnya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia SD yang ada di kecamatan Bumiaji.

Menurut Jill Hadfield dalam (Basri Syamsu, 2000) model pembelajaran role playing adalah salah satu permainan gerak yang didalamnya terdapat aturan, tujuan dan sekaligus melibatkan unsur bahagia. Dalam bermain peran siswa mesti diarahkan pada situasi tertentu seakan-akan berada di luar kelas, walaupun kenyataannya pada saat pembelajaran berlangsung terjadi di dalam kelas. Selain itu, model pembelajaran role playing juga dimaksudkan sebagai salah satu bentuk aktifitas dimana peserta didik membayangkan dirinya seakan-akan berada di luar kelas dan berperan sebagai orang lain yang diperankan. Pada model pembelajaran bermain peranan (role playing), titik fokusnya adalah keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam situasi permasalahan nyata yang dihadapi.

Santoso (2011) menyebutkan apabila pengertian model role playing merupakan salah satu bentuk cara siswa agar menguasai materi-materi pelajaran dengan mengembangkan imajinasi serta menghayati peran siswa yang di dalam praktiknya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya model

role playing ini, diharapkan dapat mempengaruhi motivasi siswa yang terlibat langsung secara aktif dan hasil belajar bisa meningkat.

Selain menggunakan model pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa, bantuan media juga tidak kalah penting dalam kesuksesan suatu pembelajaran. Media pembelajaran pada hakikatnya adalah salah satu bagian integral dari suatu proses pembelajaran.

Menurut Wina Sanjaya (2011) media audio visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga memuat unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media audiovisual ini dianggap lebih baik dan menarik. Media ini bisa memberikan kesan yang lebih bermakna dalam proses pembelajaran. Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah Mendeskripsikan langkah proses pembelajaran materi pembuatan iklan dengan model pembelajaran role playing berbantuan media audiovisual untuk peningkatan motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas V SDN Sisir 05 Kecamatan Batu, dan menganalisis hasilnya.

KAJIAN PUSTAKA

1. Motivasi Belajar

Motivasi yang tinggi pada saat belajar menurut Sugihartono, dkk.(2007:20) terlihat pada ketekunan belajar yang tidak mudah patah sebelum mendapatkan kesuksesan walaupun dihadang oleh berbagai kesulitan. Pernyataan serupa juga disampaikan oleh Prayitno (1993: 30) bahwasanya pengertian motivasi yaitu jantung pada saat terjadinya proses belajar, bukan saja hanya menggerakkan tingkah laku siswa, tetapi juga membimbing serta memperkuat tingkah laku mereka.

Minat, kegairahan dan ketekunan yang tinggi dalam belajar, tanpa tergantung banyak kepada guru akan terlihat pada siswa yang termotivasi dalam belajar. Sedangkan Winkel (1991: 92) menyebutkan apabila motivasi dalam belajar merupakan daya pengaruh menyeluruh yang ada pada diri peserta didik yang dapat menghasilkan kegiatan belajar yang efektif, serta dapat menjaga kelangsungan aktivitas belajar dan juga memberi arahan pada aktifitas tersebut demi ketercapaian tujuan pembelajaran.

2. Hasil Belajar

Abdurrahman (2003) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Sedangkan yang dimaksud dengan belajar menurut Usman (2000) adalah "Perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan". Lebih mendalam lagi Subrata(1995) mendefinisikan belajar adalah:

- (1) Belajar adalah membawa kepada perubahan,
- (2) Bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didapatkannya kecakapan baru,
- (3) Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja".

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar selesai atau sedang berlangsung, yang bisa menghasilkan perubahan-perubahan tingkah laku baik dari segi pengetahuan, pemahaman, sikap maupun keterampilan siswa menjadi lebih baik dari sebelum terjadi proses belajar. Indikator dari proses belajar salah satunya adalah adanya hasil belajar. Perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar merupakan suatu hasil belajar.

Hasil belajar adalah seberapa besar tingkat penguasaan yang telah dicapai oleh peserta didik sesuai dengan tujuan yang ditetapkan dalam mengikuti program belajar mengajar.

Melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa akan terlihat indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran. Dimiyati dan Mudjiono (2009) menyatakan tentang pengertian hasil belajar adalah suatu proses keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang telah disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan, serta melihat sampai sejauh mana peserta didik bisa memahami materi pembelajaran setelah mengikuti aktifitas proses belajar mengajar.

3. Model Pembelajaran *Role Playing*

Role playing dapat diartikan sebagai bermain peran yang didalamnya ada unsur permainan. Bermain erat kaitannya dengan dunia anak, pada saat bermain akan muncul perasaan dan suasana yang senang dan menggembirakan. Bermain tidak hanya dapat dilakukan dengan individual namun juga dapat berupa kelompok. Pada saat bermain kelompok anak akan mampu untuk menilai dirinya (Rusman 2011).

Santoso (2011) menyatakan bahwasanya model pembelajaran jenis *role playing* merupakan salah satu cara memahami bahan-bahan pembelajaran dengan mengembangkan imajinasi serta penghayatan peserta didik yang di dalam teknik penerapannya terdapat beberapa aturan, tujuan, serta unsur menyenangkan dalam kegiatan proses belajar mengajar di Sekolah tersebut. Hal tersebut di atas juga sesuai dengan paparan sebelumnya tentang bermain peran. Adapun tahapan penerapan model pembelajaran bermain peran sesuai Mulyadi (2011:136) adalah sebagai berikut:

- 1) Seorang guru mempersiapkan skenario cerita yang akan ditampilkan.
- 2) Menunjuk dan menentukan beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar.
- 3) Pembentukan kelompok sebanyak lima orang perkelompok atau disesuaikan dengan seberapa banyak peserta didik.
- 4) Menjelaskan kepada peserta didik tentang tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 5) Siswa melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan. (Guru memanggil dan menunjuk siswa yang sudah siap)
- 6) Siswa lain duduk sesuai kelompoknya masing-masing dengan tugas mengamati teman yang sedang memperagakan skenario *role playing*.
- 7) Setiap siswa mendapat lembar kerja menuliskan hasil pengamatan
- 8) Kesimpulan dibacakan oleh perwakilan kelompok masing-masing.
- 9) Kesimpulan akhir difasilitator oleh guru.

10) Pengerjaan Posttest, dan Kegiatan Doa dan penutup

4. Media Pembelajaran Audiovisual

Menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Assocation*(1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Dalam pandangan lain Asra (2007: 5–9) menyebutkan bahwasanya media audiovisual merupakan media yang tidak hanya dapat di dengarnamun dapat dilihat juga, seperti, video,*sound slide*, film bersuara dan televisi.

Penjelasan lain oleh Rusman (2012: 63) bahwa media ini merupakan kombinasi audio serta visual atau bisa juga dinyatakan dengan media pandang-dengar. Adapun beberapa contoh dari media audiovisual yaitu video/televisi instruksional, program slide suara (*sound slide*), dan program video/televisi pendidikan. Kesimpulan dari penjabaran di atas adalah media audiovisual termasuk dalam media yang bisa dimanfaatkan pada aktivitas pembelajaran yang melibatkan indra pendengaran dan indra penglihatan sekaligus dalam satu proses kegiatan. Film, video, program TV, slide suara (*sound slide*) dan lainnya merupakan beberapa contoh dari media audiovisual.

5. Penelitian Terkait

- 1) Masriani, Hadi (2016) dengan judul Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia. Pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* menjadi salah satu alternatif dari beberapa model pembelajaran yang dapat guru gunakan pada proses pembelajaran di dalam kelas. Untuk peneliti lainnya, yang ingin melaksanakan penelitian lanjutan dapat mengkolaborasikan model pembelajaran *role playing* dengan beberapa model pembelajaran lainnya
- 2) Saputra .2017. Hasil penelitian ada pengaruh yang signifikan dari pengaruh model *Role Playing* (bermain peran) dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Pringsewu. Besarnya taraf signifikansi pengaruh model *Role Playing* (bermain peran) terhadap motivasi belajar adalah sebesar 0,283 yang jika dimasukkan kedalam interpretasi korelasi termasuk kategori cukup.
- 3) Fafa Neli Silvana (2015) dengan judul implementasi metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi pemanasan global kelas VII SMP Negeri 1 Megaluh Kabupaten Jombang .Kesimpulan penelitian yaitu hasil belajar mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua pada aspek pengetahuan 1,88 menjadi 3,14. Respon siswa terhadap implementasi metode pembelajaran *role playing* dengan model pembelajaran kooperatif pada materi pemanasan global sebesar 99,62% dengan kategori sangat kuat.

- 4) Putu Melyawati. 2022. Penerapan Model Role Playing Berbantuan Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Front Office Di SMK Negeri 1 Kubu. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif deksriptif dengan melakukan analisis data hasil penelitian yang diperoleh dari proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan audio visual dapat meningkatkan keterampilan siswa terkait mata pelajaran *front office* untuk siswa kelas XI PH SMK Negeri 1 Kubu. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil persentase ketuntasan keterampilan siswa pada pretest yakni hanya sebesar 14,3%, kemudian mengalami peningkatan sebesar 28,6% sehingga pada siklus I hasil persentase ketuntasan siswa menjadi 42,9%. Selanjutnya, pada siklus II hasil persentase ketuntasan siswa meningkat sebesar 45,7% sehingga pada siklus ini hasil meningkat menjadi 88,6%.
- 5) Arsyad Arsyad, Wahyu Bagja Sulfemi. 2018. Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan Dalam Meningkatkan Belajar Ips Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada peserta didik SD Negeri Beji 5 yang berjumlah 40, terdiri dari 20 orang perempuan dan 20 orang laki-laki. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS Kelas 3 SD Negeri Beji 5 dengan metode pembelajaran *Role Playing* dan media audio visual. Dari hasil pada pembelajaran prasiklus dengan KKM 75 di peroleh rerata kelas 58,25. Peserta didik yang tuntas hanya 7 (17,5%) dan dapat menjawab 10 (25%) sedangkan yang tidak menjawab ada 30 peserta didik atau 75 %. Pada siklus 1 hasil Rata-rata adalah 70,8. yang tuntas sebanyak 23 orang (57,5%) dan hasil pengamatan hanya 25 (62,5%) dapat menjawab. Pada siklus 2 nilai rata-rata kelas sebesar 81,88. Peserta didik yang tuntas dalam pelajaran sebanyak 40 (100%) dan sedangkan hasil pengamatan yang dapat menjawab 40 (40%), sedangkan hasil pengamatan yang dapat menjawab dan tidak dapat menjawab diperoleh 40 orang peserta didik dapat menjawab atau 100 %. Dengan demikian pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dengan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar, keaktifan serta motivasi, materi yang disampaikan oleh guru dapat dimengerti, tanggung jawab peserta didik terhadap tugas cukup tinggi, dan membantu peserta didik untuk terlibat aktif di dalam kegiatan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

1. Rancangan Penelitian;

Dalam penelitian ini permasalahan yang diangkat adalah kegiatan yang berkaitan dengan ketrampilan materi pembuatan Iklan Pada Siswa Kelas 5 pembelajaran Bahasa Indonesia SDN Sisir 05 Kecamatan Batu dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual.

Untuk itu jenis yang dianggap cocok untuk digunakan adalah penelitian tindakan dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yakni peneliti melakukan tindakan bersamaan dengan pelaksanaan tugasnya sebagai Guru

kelas 5 SD. Penelitian ini bermaksud untuk meningkatkan kreativitas guru melalui pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi pembuatan iklan dengan metode kontekstual, yakni menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual.

Dalam penelitian ini peneliti sebagai guru kelas melakukan tindakan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual . PTK ini sebagian besar dilaksanakan di SD Negeri Sisir 05 Kecamatan Bumiaji Kota Batu baik pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Penelitian tindakan yang dilakukan oleh peneliti ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk situasi pembelajaran aktif, inovatif, kreatif serta menyenangkan serta hasil belajar yang lebih meningkat. Hal ini merupakan kewajiban seorang guru dan menjadi tanggung jawabnya untuk menghasilkan pembelajaran terbaik di kelasnya.

Penelitian ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tugas menjadi pendidik, yang tidak akan mengganggu proses pelaksanaan tugas yang menjadi tanggung jawabnya. PTK ini dilakukan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan jadwal pelaksanaannya. Hal ini sesuai dengan teori bahwa penelitian tindakan bersifat situasional, kontekstual, berskala kecil, terlokalisasi, dan secara langsung gayut (relevan) dengan situasi nyata dalam pembelajaran. Di dalam melaksanakan PTK ini melibatkan guru yang lain di SD Negeri Sisir 05 Kecamatan Bumiaji Kota Batu. sebagai kolaborator dan observer.

2. Kehadiran Peneliti

PTK ini dengan pendekatan kualitatif yang memerankan peneliti bertindak sebagai perencana, pelaksana, pengumpul, penganalisa penafsir data dan sekaligus menjadi pelapor penelitian (Moleong, 2008). Kehadiran peneliti di lapangan dalam pelaksanaan metode sangat penting karena peneliti sendiri merupakan instrumen utama penelitian. Mengingat rancangan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif maka instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data banyak melibatkan peneliti sendiri, disamping berkolaborasi dengan beberapa guru di SD Negeri Sisir 05 Kecamatan Bumiaji Kota Batu .

Hubungan yang baik antara peneliti dan subyek (*key person informan*) sebelum, selama, dan sesudah memasuki lapangan merupakan kunci penting dalam pengumpulan data. Hubungan yang baik juga akan membantu pencapaian tingkat saling pengertian yang tinggi dan terjalannya kepercayaan. Tingkat saling pengertian yang tinggi akan membantu kelancaran seperti yang dikemukakan Spardley (2000) dalam 4 (empat) tahapan, yaitu: (1) *Apprehention* (perhatian/keinginan); (2) *exploration*(penjelajahan/penjajagan); (3) *cooperation* (bekerjasama) dan (4) *participation* (keikutsertaan).

3. Subyek Penelitian

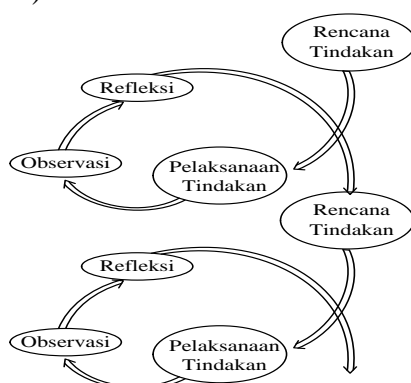
Setelah dilakukan studi pendahuluan, akhirnya dapat dipilih pihak-pihak yang menjadi subjek penelitian. Informan kunci yang dipilih dalam penelitian ini adalah guru, siswa. Kepala Sekolah juga dan guru kolega juga dilibatkan dalam penelitian ini Hal tersebut bermaksud selain itu untuk mendukung data yang diperoleh juga pentingnya kolaborasi dan kolegial dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, yang menjadi subyek

penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri Sisir 05 Kecamatan Bumiaji Kota Batu tahun pelajaran 2022/2023.

Penelitian ini mengambil lokasi di SD Negeri Sisir 05 Kecamatan Bumiaji Kota Batu tahun pelajaran 2022/2023. Penentuan lokasi penelitian ini dilakukan secara purposif, artinya didasarkan atas pertimbangan tujuan penelitian. Selanjutnya Moleong (2004) mengemukakan bahwa sebelum menentukan tempat penelitian terlebih dahulu peneliti harus mengadakan penjajagan dan penilaian lapangan.

4. Alur PTK

Model rancangan PTK terletak pada alur pelaksanaan tindakan yang dilakukan. Alur penelitian tindakan dalam PTK ini dapat dilihat pada Gambar 1 yang diadaptasi dari Kemmis dan McTaggart (1988.).



5. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan PTK ini terdiri dari indikator kualitatif dan indikator kuantitatif yang disusun secara kolaboratif antara peneliti dengan beberapa guru sejawat, terutama yang bertugas sebagai Observer. Indikator keberhasilan secara kualitatif sebagai berikut : pelaksanaan PTK akan diakhiri bila terjadi peningkatan yang riil pada kreativitas guru dalam pembelajaran, yakni suasana belajar aktif, interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan mandiri.

Keberhasilan tersebut utamanya dilihat dari pelaksanaan guru dalam pembelajaran, sebagai cerminan guru kreatif dan profesional. Indikator ini juga didukung dengan keberhasilan siswa sebagai responden telah berperilaku aktif , inovatif, kreatif dan menyenangkan serta meningkatnya hasil belajar. Indikator secara kuantitatif ditentukan dengan tercapainya minimal 80 % pesertadidik telah mengakui secara valid berdasarkan data yang masuk melalui instrumen dengan hasil minimal mencapai 75 %.

6. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara

1). Angket

Angket digunakan untuk memperoleh data primer dalam penelitian ini, cara ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan responden tentang pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan model pembelajaran role playing berbantuan media audiovisual

.Bertindak sebagai responden atau pengisi angket adalah guru kolega sebagai observer yang telah mengamati proses dan hasil pembelajaran dalam penelitian ini.

2). Observasi

Sesuai dengan data yang ingin dikumpulkan dalam penelitian ini, maka peneliti melakukan pengamatan dengan model observasi partisipasi aktif. Hal ini bermaksud peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan Pembelajaran bahasa Indonesia materi pembuatan iklan, peneliti bersama guru-guru berkolaborasi melibatkan diri dalam setiap kegiatan pembelajaran sambil memecahkan permasalahan siswa dan mengamati proses pembelajaran dalam PTK ini.

Penggunaan strategi seperti ini mengacu pada saran yang dikemukakan oleh Moleong (2005) bahwa peran serta seorang peneliti berada dari satu tempat ke tempat lainnya. Di satu tempat peneliti harus aktif sekali, barangkali di tempat lainnya ia harus diam saja. Alasan peneliti menggunakan model pengamatan ini dimaksudkan agar peran serta peneliti dapat terwujud seutuhnya apabila membaur secara fisik dengan kelompok komunitas yang ditelitinya. Di samping itu peran serta peneliti akan mudah diterima kelompok komunitas yang diteliti dengan jalan memberi bantuan atau supervisi tertentu yang dibutuhkan mereka. Dalam hal ini upaya pemecahan masalah yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual.

3). Diskusi dan Wawancara Mendalam

Kegiatan wawancara dilakukan dengan peserta didik dan observer untuk memperoleh data dan informasi yang berhubungan dengan pengetahuan, pengalaman, pendapat, perasaan, latar belakang. Wawancara dengan peserta didik dilakukan secara lesan dengan menggunakan instrument wawancara yang telah disiapkan oleh peneliti. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada key informan dalam hal ini guru model peserta yang aktif dalam penerapan metode. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur dan wawancara tak terstruktur. Wawancara terstruktur maksudnya pertanyaan-pernyataan yang diajukan peneliti kepada informan telah dipersiapkan sebelumnya dan sebaliknya wawancara tak terstruktur adalah pertanyaan yang tidak dipersiapkan terlebih dahulu. Wawancara terstruktur dilakukan untuk memperoleh keterangan secara umum mengenai pelaksanaan metode yang efektif. Wawancara tak terstruktur digunakan pula apabila ada jawaban-jawaban dari wawancara terstruktur yang berkembang namun masih relevan dengan masalah penelitian yang dilaksanakan.

4). Dokumentasi

Untuk menentukan dokumen yang tepat dan mendukung pelaksanaan penelitian, maka peneliti akan melakukan telaah terhadap keaslian dokumen, kebenaran isi dokumen itu dan menentukan relevan tidaknya isi dari dokumen yang dimaksud dalam penelitian. Secara rinci yang dikumpulkan melalui dokumen adalah dokumen yang dapat memberikan masukan data secara kronologis dalam pelaksanaan penelitian yang terdiri dari : Gambaran umum sasaran, Perencanaan tindakan pembelajaran metode, Pelaksanaan tindakan

pembelajaran metode, dan . Evaluasi Pelaksanaan tindakan pembelajaran metode. Dokumentasi dilakukan secara kronologis berdasarkan urutan Tindakan : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi baik pada siklus 1 maupun siklus 2. Hasil dokumentasi difentarisir oleh peneliti secara rapi. Dokumentasi dilakukan dengan menggunakan kamera HP yang banyak dilakukan oleh observer. Dokumentasi sebagian besar menghasilkan foto kegiatan, dan sebagian kecil berupa video pembelajaran.

7. Analisis Data

Bogdan dan Biklen (2005) menjelaskan bahwa analisis data meliputi kegiatan-kegiatan mempengaruhi data, menatanya, membagi menjadi satuan yang dapat dikelola, disintesis, dicaripola, ditemukan yang penting dan apa yang akan dipelajari serta memutuskan apa yang akan dilaporkan. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui empat kegiatan utamaseperti yang disarankan oleh Miles dan Huberman (2002) yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Langkah-langkah analisis data dipaparkan sebagai berikut:

1). Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan melalui pengamatan, wawancara, dan dokumentasi dicatat dalam catatan lapangan yang terdiri dari dua bagian yaitu bagian deskriptif dan bagian reflektif. Bagian deskriptif merupakan catatan tentang peristiwa dan pengalaman yang dilihat, didengar, disaksikan, dan dialami sendiri oleh peneliti yang dicatat selengkap dan sesubjektif mungkin. Bagian deskriptif ini berisi tentang gambaran diri informan, rekonstruksi dialog, catatan tentang peristiwa khusus, dan gambaran kegiatan.

2). Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan membuat abstraksi atau membuat rangkuman mengenai inti, proses dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga. Langkah selanjutnya dalam satuan-satuan atau kategorisasi sambil membuat kode. Dengan demikian reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengkategorisasikan data dengan cara yang sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Data yang sudah direduksi disajikan dalam bentuk matriks secara lebih rinci dan lengkap serta disajikan dalam bentuk teks naratif. Untuk memudahkan penyajian data, maka terlebih dahulu catatan diberi kode tertentu agar mudah dilihat dan dipahami hubungan antara yang satu dengan yang lainnya.

3). Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan selama penelitian berlangsung. Semua data yang telah terkumpul direduksi dan disajikan dalam bentuk matriks dan disimpulkan atau diberi makna. Jika kesimpulan belum mantap maka peneliti kembali mengumpulkan data di lapangan, mereduksi, dan menyajikan serta penarikan kesimpulan kembali dan seterusnya sehingga merupakan suatu siklus. Dalam penelitian ini analisis data peneliti lakukan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif berdasarkan hasil observasi terhadap proses dan hasil belajar siswa, pengakuan siswa dalam angket, hasil wawancara dan studi

dokumentasi hasil kerja siswa Dalam penelitian ini, analisis data kuantitatif dilakukan untuk mengolah data dan menganalisis data non tes yang diperoleh melalui angket.. Dalam analisis data ini digunakan statistic deskriptif ini, peneliti menggunakan program excel, khususnya untuk analisis prosentase.

4) Pengecekan Keabsahan Temuan

Menurut Noeng Muhadjir (2005) yang menyatakan bahwa keterandalan penelitian terletak pada kredibilitas, transferabilitas, konfirmabilitas, serta dependabilitas. Kredibilitas dapat diupayakan dengan memperpanjang keikutsertaan, ketekunan pengamatan, triangulasi, pengecekan rekan sejawat, kecukupan referensial, kajian kasus negatif, dan pengecekan anggota. Sedang transferabilitas, dependabilitas dan konfirmabilitas hasil terkait dengan konteks dan waktu penelitian dilakukan. Dalam penelitian ini yang dapat dilakukan hanyalah pada kredibilitas. Dalam penelitian ini teknik triangulasi dilakukan baik dengan sumber maupun metode atau melalui cek, cek ulang dan cek silang pada dua atau lebih sumber informasi. Triangulasi dilakukan dengan jalan:

- a) Membandingkan hasil pengamatan dan hasil wawancara.
- b) Membandingkan hasil wawancara dan pengamatan dengan isi dokumen.
- c) Melakukan wawancara berulang dengan mengajukan pertanyaan yang sama dengan informan yang sama dalam waktu yang berbeda.
- d) Mengadakan wawancara dengan sumber yang berbeda mengenai pertanyaan yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kondisi Awal

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SDN Sisir 05 dilaksanakan melalui dua siklus. Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap peserta didik yang sedang melakukan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas V. Peneliti juga melakukan kegiatan wawancara yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang dialami peserta didik dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian awal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diberikan perlakuan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran berbasis pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Pengamatan dan wawancara motivasi belajar terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia telah dilaksanakan oleh peneliti dengan hasil guru sudah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rancangan pembelajaran sesuai dengan tahapan pedagogic yang benar. Sarana dan prasarana terpenuhi dengan baik, namun hasil wawancara menyatakan bahwa guru belum pernah menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil pelajaran siswa pada khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan berbagai alasan dan kendalanya seperti membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikan pembelajaran selain itu guru juga belum memahami konsep berbagai model pembelajaran.

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada perlakuan pra penelitian tindakan kelas. Dari tabel diatas diperoleh data nilai rata-rata kelas 67,37 dan rata-rata ketuntasan 48% menandakan bahwa ketuntasan belum didapatkan pada kegiatan ini. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peserta didik yang belum tuntas dalam pembelajaran BAHASA INDONESIA.

Tabel 4.2 Presentase Ketuntasan Belajar peserta didik Pratindak sebagai beriku:

No	Rentang Nilai	JumlahPeserta didik	Nilai tertinggi / terendah	Presentase
1.	≥ 70	13	80	48%
2.	< 70	14	50	52%

Berdasarkan hasil wawancara sekaligus hasil observasi peneliti pada pra penelitian yang berhubungan dengan pembelajaran dengan model pembelajaran role playing berbantuan mediaaudiovisual dengan motivasi dan hasil belajar peserta didik dapat diperoleh data kualitatif sebagai berikut:

- 1) Peserta didik belum memiliki motivasi baik dari segi tepat waktu, berpegang teguh pada tugas tanpa mudah terpengaruh berbagai kondisi juga tak putus asa dalam menyelesaikan tugas dan juga aspek keaktifan dalam berpendapat atau bertanya berhubungan dengan materi pembelajaran.
- 2) Sebagian peserta didik kurang memahami pentingnya keterampilan dalam mencurahkan gagasan yang dapat di praktekkan dalam kehidupan sehari hari
- 3) Sebagian peserta didik kurang menyadari pentingnya pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat menjadi ilmu terapan dalam kehidupan sehari hari
- 4) Sebagaian peserta didik enggan untuk mengikuti pembelajaran yang membutuhkan pemikiran dalam memecahkan permasalahan dalam bentuk karya atau produk. Perlu adanya pembelajaran yang kreatif sehingga dapat menarik peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran.
- 5) Sedikit peserta didik dapat mengemukakan gagasan dan jawaban, saran dalam menyelesaikan masalah
- 6) Sedikit peserta didik lebih cepat dan melakukan lebih banyak dari yang lain dalam menyelesaikan tugas
- 7) Sedikit peserta didik yang dapat mempresentasikan hasil diskusi dengan karya dari hasil pemahaman dengan lancar
- 8) Sedikit peserta didik mencatat hal hal penting ketika presentasi
- 9) Hanya beberapa peserta didik yang dapat memberikan gagasan atau ide yang bervariasi

2. Siklus I

Pada siklus I peneliti akan melakukan pembelajaran dengan dua kali pertemuan tatap muka di kelas untuk melakukan bimbingan kelompok dan bimbingan individu tentang pembelajaran dengan model role playing berbantuan media audiovisual untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Semua peserta didik akan mendapatkan bimbingan yang sama terutama dalam menumbuhkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini peneliti bekerjasama dengan guru lain atau teman sejawat yang ada dalam satu sekolah untuk membantu jalannya penelitian berlangsung. Dengan adanya teman sejawat peneliti dapat berkolaboratif dalam menyelesaikan penelitiannya yaitu dengan memadukan berbagai argument dari hasil observasinya.

4.2.1 Perencanaan Siklus I

Pada siklus I ini dilakukan berdasarkan pada hasil analisis data Pra siklus penelitian tindakan kelas. Penelitian ini di adakan di SDN Sisir 05 Kecamatan Batu yang difokuskan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 5.

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan beberapa persiapan yang dilakukan diantaranya:

- 1) Menetapkan model pembelajaran dan mata pelajaran yang akan digunakan dalam penelitian
- 2) Peneliti menetapkan Kompetensi Dasar yang akan dikaji , yaitu Bahasa Indonesia
- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran berbasis pembelajaran dalam dua kali pertemuan
- 4) Menyiapkan lembar observasi untuk pengamatan motivasi belajar
- 5) Menyiapkan lembar kerja siswa kegiatan belajar siswa
- 6) Menyiapkan lembar evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa.

2.2 Pelaksanaan

Kegiatan belajar mengajar siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 5 Oktober 2022, di kelas V diikuti oleh 27 siswa. Tindakan ini dilakukan berdasarkan permasalahan yang sering terjadi pada siswa, yaitu siswa kurang termotivasi belajar Bahasa Indonesia serta hasil belajar yang cenderung rendah untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia karena guru selama ini belum banyak memberikan pengalaman belajar menarik seperti menggunakan model pembelajaran serta tidak memberi pengalaman belajar secara langsung pada siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang ada di lingkungan sekitar. Pada kegiatan belajar siklus I guru mengkombinasikan model pembelajaran *role playing* dengan penggunaan media pembelajaran yaitu penggunaan audiovisual. Pada awal pembelajaran siswa disediakan video pembelajaran tentang iklan dan siswa melakukan pengamatan atau observasi . Selesai siswa melakukan *role playing* bermain peran tentang cara mengiklankan suatu barang dan jasa sesuai materi pembelajarannya. Selesai bermain peran atau *role playing* siswa mengerjakan lembar kerja dari untuk segera dikerjakan. Di dalam kelompoknya tampak kegiatan siswa mengidentifikasi berbagai ciri ciri iklan yang baik dalam lembar kerja yang diberikan guru. Terlihat masih ada kelompok yang tidak bisa mengerjakan lembar kerja atau hanya satu orang saja yang mendominasi pekerjaan dalam kelompok sedangkan yang lain diam saja.

Pada waktu siswa mengerjakan lembar kerja, guru melakukan observasi yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa. Hasil observasi lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran. Pada siklus I anak yang mencapai ketuntasan hasil belajar dari 27 anak mencapai 67 %, sedangkan yang belum mencapai 33 %. Yang sudah mencapai target dikarenakan motivasinya tinggi sedangkan yang belum karena merasa sudah cukup

dengan penjelasan guru, padahal mereka belum memahami betul tentang materi yang dibahas hal ini terbukti dengan nilai yang masih kurang

Refleksi

Pada siklus I ini guru kurang maksimal dalam pembelajarannya dikarenakan guru kurang dalam pemanfaatan media dan strategi pembelajaran yang sudah direncanakan. Ternyata perencanaan yang sudah disiapkan oleh guru untuk pembelajaran tidak terlaksana sesuai dengan langkah – langkah pembelajaran yang dibuatnya. Guru tidak memberi pengalaman pada siswa untuk mengidentifikasi sendiri ciri ciri iklan yang sesuai . Siswa hanya memperhatikan video pembelajaran yang ditampilkan guru. Setelah itu mengerjakan lembar kerja yang diberikan. Akibatnya siswa yang tidak memperhatikan video pembelajaran dari guru tidak memahami ciri ciri iklan yang baik dan berakibat pada nilai siswa yang tidak memuaskan.

Berdasarkan diagnose kelemahan pada setiap tahap siklus 1 yang berpengaruh terhadap hasil belajar, peneliti memutuskan untuk melakukan perbaikan pada siklus II dengan tujuan pembelajaran lebih baik lagi dan terdapat peningkatan baik hasil belajar maupun motivasi peserta didik. pada siklus II ini peneliti akan melakukan perbaikan dari kelemahan pada siklus I dengan memberikan pemahaman secara untuh mudah dimengerti dan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk berpendapat atau mengeluarkan idenya yang bervariasi dan orisinil belajar dengan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual.

3. Siklus II

4.2.1 Perencanaan siklus II

perencanaan Tindakan siklus II dilakukan atas dasar dari hasil analisis data hasil refleksi siklus I. berdasarkan hasil observasi siklus I penelitian, wawancara yang dilakukan oleh peneliti terkait pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V di SDN Sisir 05 Batu. untuk perbaikan pada siklus ini berfokus pada Peneliti perlu memberikan pemahaman yang lebih jelas terkait langkah-langkah dan materi pembelajaran dengan model *role playing* berbantuan audiovisual, untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada peserta didik.

Beberapa hal yang dilakukan adalah menyiapkan media layar LCD untuk pembelajaran pada siklus II. Berikut proses pembelajaran pada siklus II :

- 1) Membuat RPP perbaikan untuk siklus 2 yang disesuaikan dengan perbaikan di siklus I
- 2) Menyiapkan instrumen data penelitian dan catatan lapangan berdasarkan rekomendasi dari siklus pembelajaran siklus I
- 3) Menyiapkan media yang akan digunakan saat pembelajaran yang lebih dapat memotivasi peserta didik untuk belajar
- 4) Menyiapkan alat dokumen berupa foto atau video.

Kegiatan penelitian tindakan kelas pada siklus II ditekankan pada ketepatan pembelajaran sesuai rencana pembelajaran sehingga diharapkan dapat mendapatkan hasil yang maksimal dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas 5 materi iklan.

2.22 Pelaksanaan siklus 2

Pertemuan siklus 2 dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 7 Oktober 2022 dilaksanakan didalam kelas kegiatan pembelajaran pada pertemuan terdapat 4 tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan refleksi dan penutup.

4.2 Refleksi siklus II

Ada perbaikan yang dilakukan oleh guru pada siklus II ini, sehingga pembelajaran bisa berhasil mencapai keberhasilan 93 %. Langkah – langkah pembelajaran yang dibuat oleh guru semua terlaksana dengan baik, semua dapat mengidentifikasi ciri ciri iklan yang baik dengan media yang disediakan oleh guru, siswa merasa senang dapat mengalami sendiri, menemukan sendiri apa yang diajarkan oleh guru, semua siswa aktif melakukan pengamatan dan melakukan tanya jawab dengan guru. Pada siklus II ini hanya ada 3 siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Hal ini dikarenakan siswa mempunyai kemampuan belajar yang kurang. Sedangkan 24 siswa memperoleh nilai yang sangat memuaskan. Model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual yang digunakan oleh guru sangat sesuai dengan kondisi siswa dan materi pembelajaran yang diajarkan dan terbukti bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

4. Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian berdasarkan analisis data di atas, menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar pada peserta didik kelas V pembelajaran Bahasa Indonesia dimulai dari siklus I dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan rata-rata nilai evaluasi Berdasarkan data dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan untuk hasil belajar ketuntasan mencapai 93 % pada siklus II sedangkan motivasi meningkat yaitu dengan rata rata aspek indikator motivasi mencapai hasil skor antara 12-16 dengan kategori Baik. Pada siklus I motivasi belajar peserta didik secara keseluruhan tergolong cukup, setelah siklus II, peningkatan motivasi lebih banyak mengalami peningkatan dan dapat dikategorikan termotivasi . Hanya 3 siswa yang mengalami ketidak tuntas dan lambat dalam berpikir, hal tersebut dikarenakan peserta didik tersebut memiliki keterlambatan belajar yang membutuhkan penanganan khusus.

Pembelajaran dengan model *role playing* berbantuan media audiovisual membuat peserta didik menjadi lebih kreatif dalam memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas. Peserta didik merasa mendapatkan sebuah investigasi yang menantang seperti dunia nyata, hal ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggali materi dalam menyelesaikan proyek dengan berbagai cara yang mereka minati, kegiatan tersebut juga melatih peserta didik untuk dapat bekerjasama dengan kelompok lain.

Manfaat lain dari pembelajaran bermodel *role playing* berbantuan media audiovisual ini diantaranya memberikan kesempatan kepada peserta didik mengintegrasikan berbagai kompetensi, mendorong peserta didik untuk belajar lebih peka terhadap permasalahan yang terjadi secara nyata, membiasakan peserta didik dalam menganalisis atau meneliti permasalahan sejak awal, pembelajaran berbasis proyek tidak hanya meningkatkan keterampilan berpikir kreatif saja melainkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan kemandirian dan mengungkapkan gagasan atau ide baru yang cemerlang.

Menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual dalam kegiatan pembelajarannya. Keberhasilan guru dalam siklus II ini dikarenakan guru dapat menentukan pendekatan yang sesuai untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi iklan Bahasa Indonesia kelas 5 SDN sisir 05. Melalui pembelajaran ini siswa dapat memperoleh pengalaman sendiri dari apa yang telah dilakukan. Guru menyediakan media audiovisual yang cukup dan beraneka ragam, sehingga semua siswa dapat melakukan observasi yang lebih beragam tentang macam macam iklan pada kegiatan pembelajaran . Keberhasilan ini juga dikarenakan keingintahuan siswa yang tinggi tentang materi yang dibahas, keaktifan siswa yang dapat membuat mereka menjadi lebih paham tentang materi yang dibahas.

Keberhasilan pada siklus II ini untuk nilai dan pemahaman dapat mencapai 93%. Hasil penelitian menunjukkan hasil kenaikan pemahaman dilihat dari hasil belajar pada pratindakan , siklus I dan dilanjutkan dengan siklus II sangat signifikan. Ternyata model pembelajaran menggunakan metode *role playing* dengan alat bantu media audiovisual sangat meningkatkan motivasi belajar membuat iklan siswa kelas V SDN Sisir 05 .

Hasil di atas menunjukkan bahwa metode *role playing* berbantuan audiovisual memberikan pengaruh pada meningkatnya motivasi belajar siswa. Jenis motivasi yang mempengaruhi adalah motivasi ekstrinsik atau motivasi dari luar. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa motivasi belajar atau keinginan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik dapat berasal dari dalam dirinya ataupun dari luar dirinya. Menurut Hadfield dalam Syamsu,(2000) model pembelajaran *role playing* adalah salah satu permainan gerak yang didalamnya terdapat aturan, tujuan dan sekaligus melibatkan unsur bahagia. Model pembelajaran *role playing* digunakan dengan perencanaan dan target serta tujuan yang jelas.

Pada penelitian ini metode dibuat sedemikian rupa untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi meningkat karena dalam proses pembelajaran dengan metode *role playing* selain ada tujuan dan aturan namun juga meliputi kebahagiaan dalam prosesnya. Bermain adalah dunia anak-anak, sehingga ketika ia mendapatkan metode belajar yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangannya maka akan terasa menyenangkan. Santoso (2011) menyebutkan apabila pengertian model *role playing* merupakan salah satu bentuk cara siswa agar menguasai materi-materi pelajaran dengan mengembangkan imajinasi serta menghayati peran siswa yang di dalam praktiknya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil pada siklus ada perbedaan yang signifikan model pembelajaran menggunakan *role playing* berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar membuat iklan siswa kelas V SDN Sisir 05 Batu. Hal ini sesuai dengan yang teori yang dikemukakan Skinner (1958) yang menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku, perubahan tingkah laku itu tidak dapat dilakukan oleh kemampuan internal manusia (*insight*) tetapi faktor stimulus yang menimbulkan respon (Rifa'i, 2009:106).

Pada penelitian ini ada stimulasi yang diberikan kepada siswa berupa metode pembelajaran *role playing*, stimulasi ini kemudian direspon oleh siswa dan memunculkan suatu perubahan perilaku. Sebagaimana hasil analisis yang menunjukkan adanya perbedaan antara hasil dari wawancara dan obsevasi pra siklus, siklus I dan siklus II.. Perbedaan ini terjadi karena adanya perbedaan stimulus yang diberikan.

Model pembelajaran *role playing* sebagai stimulus yang digunakan untuk memberikan respon hasil belajar membuat iklan. Pada siklus II ada peningkatan hasil belajar karena ada stimulasi dengan metode pembelajaran *role playing* berbantuan audiovisual. Adanya stimulasi ini yang membedakan hasil yang ditunjukkan oleh masing-masing kelompok, dengan rata-rata hasil peningkatan motivasi dan hasil belajar. Sehingga bisa diambil kesimpulannya terdapat peningkatan motivasi dan hasil belajar dengan penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual terhadap motivasi dan hasil belajar membuat iklan siswa kelas V SDN Sisir 05 Batu. Kesimpulan ini diambil dari adanya perbedaan yang signifikan antara pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual dan pembelajaran dengan tidak menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan audiovisual.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan:

- 1) Terdapat peningkatan motivasi dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan audiovisual terhadap motivasi belajar pada pembuatan iklan pada kelas 5 SD Sisir 05 Kecamatan Batu.
- 2) Terdapat peningkatan hasil belajar dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan audiovisual terhadap motivasi belajar pada pembuatan iklan pada kelas 5 SD Sisir 05 Kecamatan Batu. Ada perbaikan yang dilakukan oleh guru pada siklus II ini, sehingga pembelajaran bisa berhasil mencapai keberhasilan 93 %.

2. Saran

- 1) Metode *role playing* berbantuan audiovisual terhadap motivasi dan hasil belajar perlu diterapkan pada materi yang berbeda yang berbeda.
- 2) Perlu diadakan penelitian dengan metode yang lain yang mendukung standar proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, U.R. (2012). Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi, Bandung: Alfabeta.
- Abdurrahman, M. (2003). Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (1991). *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: LP3ES.
- Arsyad, A. (2002). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Asra Sumiati. (2007). Metode Pembelajaran Pendekatan Individual. Bandung: Rancakek Kencana.
- Basri, Syamsu. 2000. Teaching Speaking. 2000. Jakarta: Santoso (2011)
- Briggs, Leslie J. 1977. *Instructional Design, Educational Technology Publications*. Inc. New Jersey : Englewood Cliffs. Candiasa Asra (2007)
- Dimiyanti, dkk (1999). Bimbingan dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Fafa Neli Silvana (2015) dengan judul implementasi metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi pemanasan global kelas VII SMP Negeri 1 Megaluh Kabupaten Jombang
- Hamalik, O (2009). Psikologi Belajar dan Mengajar. Bandung: PT. Sinar Baru Agnesindo.
- Hamalik. (2003). Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Jakarta: Bumi Aksara.
- Masriani, Hadi (2016) dengan judul Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia.
- Prayitno, E. (1993). Motivasi Dalam Belajar dan Berprestasi. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Putu Melyawati. 2022. Penerapan Model *Role Playing* Berbantuan Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Front Office Di SMK Negeri 1 Kubu. Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPKK/article/view/50548>
- Rusman. 2011. Model – Model Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja grafindo Persada.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2012). Model – Model Pembelajaran. Depok : PT Rajagrafindo Persada.
- Sadiman, A.S. (2006). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2012. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pembelajaran. Jakarta: Predana Media Grup.
- Santoso, R.B. E. (2011). *Model Pembelajaran Role Playing*, (online), <https://ras-eko.blogspot.com/2011/05/model-pembelajaran-role-playing.html>, diakses 08-01-2019.
- Santoso. 2011. Pengertian Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining. <http://ras-eko.blogspot.com/2011/05/pengertian-model-pembelajaranstudent.html>. d
- Saputra .2017. Hasil penelitian ada pengaruh yang signifikan dari pengaruh model *Role Playing* (bermain peran) dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Pringsewu.
- Subroto. 1992. Penelitian Kualitatif. Jakarta: PT. Raja Garfindo Persada
- Sudjana, N. (1990). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugihartono, dkk, 2007. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Pers.
- Sukmadinata, N. (2005). Pengembangan kurikulum Teori dan Praktek. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syamsu Yusuf, 2002. Psikologi Perkembangan Anak & Remaja. Bandung. Remaja Rosdakarya
- Santoso, J., Karina, J., Wijaya, J.R. (2018). Karakteristik fisiko-kimiawi gelatin kulit ikan cucut *Squalus acanthias* dan aplikasinya dalam pembuatan marshmallow. Prosiding Seminar Nasional Ikan ke 8 diakses pada <http://iktiologi-indonesia.org/wpcontent/uploads/2018/01/10-Joko-Santoso.pdf>.

- Tukiman PU. (2013). Profesionalisme Guru Pendidikan Kewarganegaraan Dan Peranannya Dalam Membangun Kesadaran Berkonstitusi. Diunduh Di <http://Tukimanpu.Blogspot.Co.Id/2013/02/Profesionalisme-GuruPendidikan.>)
- Winkel W.S. 1991. Psikologi Pengajaran. Jakarta: Grasindo