



Meningkatkan Prestasi Dan Kualitas Belajar Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Materi Berbicara Dan Membaca Dengan Menerapkan Metode Stad Dan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VI SDN 12 Pelerang

Samson Bahari

SDN 12 Pelerang

Email : samsonbahari12pelerang@gmail.com

Abstract: *The success of learning objectives is determined by many factors, including the teacher factor in carrying out the teaching and learning process, because teachers can directly influence, develop and improve students' intelligence and skills. To overcome the problems above and to achieve educational goals optimally, the role of teachers is very important and it is hoped that teachers have good teaching methods/models and are able to choose appropriate learning models that are in accordance with the concepts of the subjects to be conveyed. Problems to be studied in this research are: (a) How does student learning achievement increase with the implementation of STAD and Role Playing learning models? (b) What is the influence of the STAD and Role Playing learning methods on student learning motivation? The purpose of this action research is: (a) Want to know the increase in student learning achievement after implementing the STAD and Role Playing learning models. (b) Want to know the effect of student learning motivation after implementing the STAD and Role Playing learning methods. This research uses three rounds of action research. Each round consists of four stages, namely: design, activities and observations, reflection, and revision. The target of this research is Class VI students of SDN 12 Pelerang for the 2021/2022 academic year. The data obtained are in the form of formative test results, observation sheets of teaching and learning activities. From the results of the analysis it was found that student learning achievement had increased from cycle I to cycle III, namely, cycle I (68.18%), cycle II (77.27%), cycle III (86.36%). The conclusion of this research is that the STAD and Role Playing model methods can have a positive influence on the learning motivation of Class VI Students at SDN 12 Pelerang for the 2021 Academic Year /2022 and this learning method can be used as an alternative for learning Indonesian*

Keywords: *Indonesian, STAD model method and Role Playing*

Abstrak : Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Untuk mengatasi permasalahan di atas dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dan diharapkan guru memiliki cara/model mengajar yang baik dan mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan. Permasalahan yang ingin dikaji dalam penelitian ini adalah: (a) Bagaimanakah peningkatan prestasi belajar siswa dengan diterapkannya pembelajaran model STAD dan Role Playing? (b) Bagaimanakah pengaruh metode pembelajaran model STAD dan Role Playing terhadap motivasi belajar siswa?

Tujuan dari penelitian tindakan ini adalah: (a) Ingin mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran model STAD dan Role Playing. (b) Ingin mengetahui pengaruh motivasi belajar siswa setelah diterapkannya metode pembelajaran model STAD dan Role Playing. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (action research) sebanyak tiga putaran. Setiap putaran terdiri dari empat

tahap yaitu: rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi, dan refisi. Sasaran penelitian ini adalah siswa Kelas VI SDN 12 Pelerang Tahun Pelajaran 2021/2022 Data yang diperoleh berupa hasil tes formatif, lembar observasi kegiatan belajar mengajar. Dari hasil analisis didapatkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III yaitu, siklus I (68,18%), siklus II (77,27%), siklus III (86,36%). Kesimpulan dari penelitian ini adalah metode model STAD dan Role Playing dapat berpengaruh positif terhadap motivasi belajar Siswa Kelas VI SDN 12 Pelerang Tahun Pelajaran 2021/2022 serta metode pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata Kunci ; Bahasa Indonesia, metode model STAD dan Role Playing

PENDAHULUAN

Negara Indonesia terdiri dari berbagai suku yang tinggal di beberapa pulau. Negara Indonesia memiliki bahasa persatuan yaitu Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan sangat penting kedudukannya dalam kehidupan masyarakat. Oleh sebab itu, Bahasa Indonesia diajarkan sejak kelas 1. Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi yang dijadikan status sebagai bahasa persatuan sangat penting untuk diajarkan sejak anak-anak.

Bahasa Indonesia tidak akan terlepas dari kebudayaan bangsa Indonesia karena bahasa Indonesia dijadikan alat berkomunikasi dengan berbagai suku di tanah air. Bahasa Indonesia memang diajarkan sejak anak-anak, tetapi model pengajaran yang baik dan benar tidak banyak dilakukan oleh seorang pengajar. Metode pengajaran bahasa Indonesia tidak dapat menggunakan satu metode karena bahasa Indonesia sendiri yang bersifat dinamis. Bahasa sendiri bukan sebagai ilmu tetapi sebagai keterampilan sehingga penggunaan metode yang tepat perlu dilakukan.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar / madrasah ibtidaiyah sangat mengandalkan penggunaan metode-metode yang aplikatif dan menarik. Pembelajaran yang menarik akan memikat anak-anak untuk terus dan betah mempelajari Bahasa Indonesia sebagai bahasa ke-2 setelah bahasa ibu. Apabila siswa sudah tertarik dengan pembelajaran maka akan dengan mudah meningkatkan prestasi siswa dalam bidang bahasa. Di sebagian siswa, pembelajaran Bahasa Indonesia sangat membosankan karena mereka sudah merasa bisa dan penyampaian materi yang kurang menarik sehingga secara tidak langsung siswa menjadi lemah dalam penangkapan materi tersebut. Penulis sebagai guru Bahasa Indonesia sangat merasakan problem pembelajaran yang terjadi selama ini.

Penulis juga menemui kasus serupa ketika berada di daerah kabupaten yang terpencil sangat kurang sekali penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Oleh sebab itu, penulis berusaha melakukan perubahan-perubahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di dalam kelas.

Salah satu perubahan yang dilakukan dengan menggunakan metode role play dan metode STAD (student teams achievement division) dalam standart kompetensi berbicara dan membaca. Dalam pembelajaran Menceritakan Kegemaran, dapat dilakukan dengan menggunakan metode role play sehingga menjadikan siswa lebih aktif. Metode role play memahami bahasa sebagai keterampilan berbicara secara langsung dengan berdasarkan kehidupan siswa dalam masyarakat. Metode role play sangat cocok diterapkan ketika pengajar melakukan pembelajaran berbicara dengan dibantu dengan kartu peran.

Pertama-tama, siswa dibagi dua kelompok dengan jumlah yang sama. Sebelumnya pengajar menyediakan kartu peran dua macam yang berbeda warna sebanyak jumlah siswa. Dalam kartu peran tersebut sudah diberi tanda atau tulisan siapa yang menjadi lawan bicaranya. Siswa yang lain mencari pasangan bicaranya. Setelah menemukan, siswa yang mencari tersebut berusaha untuk mengorek keterangan tentang kegemarannya dengan menggunakan pertanyaan yang sudah disediakan di kartu perannya (boleh ditambah sendiri), tetapi siswa yang diajak bicara diberi tahu supaya jangan menjawab secara langsung kegemarannya. Dengan kegiatan ini, siswa saling berusaha untuk mencari dan memainkan strategi untuk mengetahui kegemaran teman bicaranya. Kegiatan ini dilakukan secara bergantian. Setelah selesai melakukan kegiatan tersebut, pengajar memberikan pengarahan sekaligus bertanya jawab tentang kegiatan yang sudah dilakukan. Siswa yang dapat mengetahui kegemaran lawan bicaranya diberi penghargaan.

Dalam pembelajaran membaca dapat memakai metode STAD sebagai kegiatan memacu anak-anak memahami bacaan dengan cara diskusi kelompok. Teori STAD (student teams achievement division) merupakan metode yang menekankan kepada kerja sama kelompok untuk menyelesaikan sebuah masalah. Dalam metode ini, siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat atau lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyajikan pelajaran, siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Saat belajar berkelompok, siswa saling membantu untuk menuntaskan materi yang dipelajari. Guru memantau dan mengelilingi tiap kelompok untuk melihat adanya kemungkinan siswa yang memerlukan bantuan guru. Metode ini pun dibantu oleh metode pelatihan, penugasan, dan tanya jawab sesuai satuan pelajaran sehingga ketuntasan materi dapat terwujud (Her World Indonesia edisi Maret 2005, halaman 190 – 1).

Berdasarkan uraian di atas, judul yang diambil oleh peneliti dalam penelitian ini adalah Upaya Meningkatkan Prestasi Dan Kualitas Belajar bahasa Indonesia Pada Materi Berbicara dan

Membaca Dengan Menerapkan Metode STAD dan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VI SDN 12 Pelerang Tahun Pelajaran 2021/2022 .

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut: (1) Bagaimanakah peningkatan prestasi belajar siswa dengan diterapkannya pembelajaran model STAD dan Role Playing? (2) Bagaimanakah pengaruh metode pembelajaran model STAD dan Role Playing terhadap motivasi belajar siswa?

Sesuai dengan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk: (1) Ingin mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran model STAD dan Role Playing. (2) Ingin mengetahui pengaruh motivasi belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran model STAD dan Role Playing.

Penulis mengharapkan dengan hasil penelitian ini dapat: (1) Memberikan informasi tentang metode pembelajaran yang sesuai dengan materi bahasa Indonesia. (2) Meningkatkan motivasi pada pelajaran bahasa Indonesia (3) Mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan bidang studi bahasa Indonesia.

KAJIAN PUSTAKA

Belajar tidak akan pernah lepas dari manusia karena pada hakikatnya belajar dilakukan manusia sepanjang hayatnya atau sekurang-kurangnya dia terus belajar walaupun sudah lulus sekolah. Di era globalisasi dewasa ini yang mana situasi lingkungan terus berubah seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi kearah yang lebih modern, belajar menjadi suatu kebutuhan yang penting.

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami, dilakukan dan dihayati oleh siswa itu sendiri, dimana siswa adalah penentu terjadi atau tidaknya proses belajar, proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan baik itu berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar (Dimiyati & Mudjiono,1997:7).

Pada abad sekarang ini banyak teori-teori belajar yang dikemukakan oleh para ahli, berikut ini akan dikemukakan beberapa teori belajar, pengertian belajar menurut pandangan teori behavioristik belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon, seorang siswa dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya (Budiningsih, 2005:20). Teori kognitif mendefinisikan belajar sebagai

perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang tampak sehingga dapat diasumsikan bahwa proses belajar akan belajar dengan baik jika materi pelajaran atau informasi baru beradaptasi dengan struktur kognitif yang telah dimiliki seseorang (Budiningsih, 2005:51).

Pandangan konstruktivistik memandang belajar merupakan usaha pemberian makna oleh siswa kepada pengalamannya melalui asimilasi dan akomodasi yang menuju pada struktur kognitifnya, belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan yang mana pembentukan ini harus dilakukan oleh si belajar. Ia harus aktif melakukan kegiatan, aktif berfikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari sehingga guru harus dapat menata lingkungan yang memberi peluang optimal bagi terjadinya belajar. Namun pada akhirnya yang paling menentukan terwujudnya gejala belajar adalah niat siswa itu sendiri atau dengan istilah lain kendali belajar sepenuhnya ada pada diri siswa (Budiningsih, 2005:58).

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan ciri-ciri kegiatan belajar adalah: (1) Belajar adalah aktivitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu pembelajar. (2) Perubahan itu tidak harus segera nampak setelah proses belajar tetapi dapat tampak pada kesempatan yang akan datang. (3) Perubahan itu pada intinya adalah didapatkannya kecakapan baru. (4) Perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja

Sedangkan pembelajaran menurut Gagne (dalam Saputra, dkk, 2003:31) pembelajaran adalah "seperangkat peristiwa yang diciptakan dan dirancang untuk mendorong, menggiatkan, dan mendukung belajar siswa."

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dan lingkungannya sehingga terjadi perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik, dalam interaksi tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang datang dari individu maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan. Dalam pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan tingkah laku.

Pembelajaran memuat dua proses kegiatan yaitu kegiatan guru dan kegiatan siswa. Kegiatan siswa adalah melakukan kegiatan belajar. Sedangkan kegiatan guru adalah melakukan proses dan menjadikan siswa belajar.

Saputra, dkk, 2003:5 menyebutkan bahwa: Pembelajaran adalah tindakan yang dirancang untuk menghasilkan terjadinya proses belajar. Dimasa lampau peranan guru yang utama adalah penyebar

informasi. Tindakan pembelajaran yang dilakukan guru antara lain adalah berceramah kepada sejumlah anak dikelas, memelihara disiplin kelas, dan mengevaluasi tiap-tiap siswa secara hati-hati melalui tanya jawab atau tes, tetapi seiring dengan perkembangan pengetahuan dan semakin kompleksnya pengetahuan manusia sekarang ini. Tindakan pembelajaran yang diperankan guru tidak sekedar sebagai penyebar informasi tetapi juga memegang berbagai peran antara lain sebagai fasilitator, orang sumber, organisator, moderator maupun evaluator

Dalam menciptakan kondisi belajar guru menggunakan berbagai macam metode dan strategi, salah satunya adalah dengan dua pendekatan pembelajaran kooperatif model STAD dan model pembelajaran role playing, sehingga dengan menggunakan metode pembelajaran sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi-materi yang diberikan oleh guru dan dapat menerapkannya dikemudian hari.

Komunikasi berasal dari bahasa Latin *communication* yang berakar dari kata *communis*. Artinya adalah sama makna mengenai sesuatu hal. Dengan kata lain, sesuatu peristiwa komunikasi akan berlangsung apabila orang – orang yang terlibat didalamnya memiliki kesamaan persepsinya atau makna mengenai sesuatu hal yang dikomunikasikan.

Sebagai sebuah istilah, komunikasi dapat diartikan sebagai penyampaian dan penerimaan pesan atau informasi di antara dua orang atau lebih dengan menggunakan simbol verbal (bahasa) dan nonverbal. Dengan demikian, mengajar, berpidato, memberi isyarat, menulis surat, membaca berita, dan melihat tayangan televisi, semuanya dapat disebut komunikasi. Pendeknya segala proses kegiatan antara dua orang atau lebih untuk berbagi informasi, ide, dan perasaan, disebut komunikasi (Hybels dan Weaver, 1992).

Komunikasi itu unik. Unik dalam konteks ini mengacu kepada dua hal. Pertama, setiap orang memiliki kebiasaan dan kebutuhan yang relatif berbeda ketika berkomunikasi. Kebiasaan itu dibentuk dari pengetahuan, pengalaman, potensi, serta karakter seseorang. Adapun kebutuhan datangnya dari tujuan dan harapan yang timbul dari diri seseorang ketika berkomunikasi. Termasuk dalam kebutuhan adalah keinginan untuk diakui, dihibur, diberi ide atau informasi, didukung dan dimotivasi, dan sebagainya.

Komunikasi itu Proses yang Dinamis. Sebagai suatu proses, komunikasi adalah suatu aktivitas yang selalu berubah, terus menerus, tak pernah benar – benar tuntas, dan selalu tak jelas awal dan akhirnya. Peristiwa yang dialami sebelumnya—sekalipun tak disadari—mempengaruhi komunikasi yang terjadi saat itu. Peristiwa komunikasi saat ini akan mempengaruhi peristiwa dan

komunikasi yang akan datang. Proses ini disebut dinamis karena semua faktor yang terlibat dalam komunikasi—orang, latar (tempat dan waktu), peristiwa, perilaku, media—secara terus menerus berinteraksi (1) Komunikasi itu terikat konteks. Yang dimaksud konteks disini adalah segala sesuatu yang melingkupi komunikasi. Termasuk didalamnya adalah situasi komunikasi, tradisi, atau adat istiadat, dan budaya masyarakat. Ketidakberhasilan komunikasi dapat terjadi karena para pelaku komunikasi tidak memahami dengan baik hal – hal tersebut. Wujudnya dapat berupa kesalahpahaman atau ketersinggungan yang dapat ketidaksampaian pesan. (2) Komunikasi itu simbolik, Kesimbolikan itu karena pada dasarnya manusia berpikir dan berlaku simbolis. Simbol atau lambang merupakan sesuatu yang digunakan dan dianggap mewakili sesuatu hal yang disepaki pemakainya. Mengapa perlu simbol ? Dengan simbol, manusia dapat berkomunikasi untuk mengungkapkan berbagai hal secara tak terbatas. (3) Komunikasi merupakan suatu transaksi. Sebagai suatu transaksi, didalam komunikasi terjadi proses kegiatan menyampaikan dan menerima pesan. Di situ ada orang atau pihak yang berperan sebagai penyampai dan penerima pesan. Masing – masing pasti memiliki kepribadian, pengalaman, suasana hati, kesan, dan harapanyang tidak selalu sama. Selain itu, para pelaku komunikasi memainkan peran tertentu. Apa yang kita perankan ditentukan oleh masyarakat (norma sosial), hubungan antar pribadi, serta aturan yang mengendalikan segala sesuatu dari pemilihan kata sampai dengan bahasa tubuh.

Penyandian atau pengkodean, penyandian adalah suatu aktivitas mental yang dilakukan komunikator atau penyampaian pesan untuk memilih dan menyusun lambang yang sesuai untuk memuat pesan yang akan dikomunikasikannya.

Pengiriman kode, pengiriman kode yaitu penyampaian pesan melalui lambang verbal atau non verbal sebagai saluran atau sarana komunikasi. Kegiatan ini dapat kita amati dalam bentuk berbahasa seperti berbicara dan menulis, atau ungkapan nonnerbal seperti gerak tangan dan ekspresi muka

Penerimaan dan pemahaman kode, Penerimaan kode yaitu suatu proses kegiatan mental yang dilakukan oleh penerima pesan (Komunikan) dalam memahami pesan yang disampaikan oleh pihak penyampai (Komunikator). Menurut ahli komunikasi, keberterimaan pesan itu sangat dipengaruhi oleh kejelasan komunikasi yang dilakukan. Sedangkan kejelasan dipengaruhi oleh penguasaan komunikator atas apa yang dikomuni-kasikannya.

Membaca dan mendengarkan keduanya termasuk penguasaan bahasa pasif. Tujuan membaca adalah menangkap yang tertulis dengan tepat dan teratur. Mendengarkan itu berlangsung secara

sepontannya, dan diajarkan dengan spontan pula. Sedangkan membaca ialah menangkap pikiran dan perasaan orang lain dengan perantara tulisan (gambar dari bahasa yang dilisankan). Jadi pada mendengarkan, dengan langsung kita tangkap melalui pengertian tentang tanda – tanda. Untuk itu teknik membaca harus dikuasai.

Adapun faedah dan nilai membaca itu banyak, antara lain : (1) Di sekolah, membaca itu mengambil tempat sebagai pembantu bagi seluruh mata pelajaran. (2) Mempunyai nilai praktis. Sangat berguna bagi kehidupan sehari – hari dalam masyarakat. Bagi perseorangan, membaca itu merupakan alat untuk menambah pengetahuan. (3) Sebagai penghibur. Untuk mengisi waktu luang (seperti membaca syair, sjak, roman, majalah, dan sebagainya). (4) Memperbaiki akhlak dan nilai bernilai keagamaan; jika yang dibaca adalah buku-buku yang bernilai etika maupun keagamaan. (5) Bernilai fungsional. Dalam arti berguna bagi pembentukan fungsi-fungsi kejiwaan; seperti membentuk daya ingatan, daya fantasi, daya pikir (akal), berbagai jenis perasaan, dan sebagainya. Buku bacaan puspagam, Yaitu buku bacaan yang didalamnya mengandung bermacam – macam hal. Contohnya: buku Bendera Berkibar, Mutiara, Buku Bacaan Baru, dan sebagainya.

Buku bacaan dengan cerita bersambung, Dari buku ini dapat dibedakan : (1) Yang memiliki nilai pendidikan budi pekerti dan keteladanan-teladanan yang disajikan dalam buku ini. Contoh Bacaan Bahasaku, Si Didi Anak Jakarta, Bacaan Bahasa Kita, dan sebagainya. (2) Yang mengandung berbagai ilmu yang terdapat dalam lingkungan siswa, misalnya: pertanian, perindustrian, negara dan bangsa asing, zaman yang silam, dan sebagainya.

Buku bacaan pelajaran, Yang dimaksud dengan buku bacaan pelajaran ialah buku yang khusus mengenai suatu mata pelajaran. Seperti: IPS (Ekonomi, Geografi, Sosiologi, Sejarah, dsb); bahasa Indonesia (Fisika, Biologi, Kimia); Matematika (Berhitung, Aljabar, Geometri), dan sebagainya.

Buku bacaan monografis, Yaitu buku yang membicarakan suatu hal, misalnya: roman anak-anak, cerita pendek, kisah perjalanan, penemuan negeri baru, dan lain lain. Buku bacaan jenis ini kebanyakan dimasukkan ke dalam perpustakaan kelas, ataupun perpustakaan sekolah. Contoh: Buku berternak Itik, 44 Hari Mengelilingi Dunia, Lutung Kasarung, dan sebagainya.

Buku bacaan bercorak sastra. Umumnya buku karya sastrawan, antara lain berupa fiksi (prosa dan puisi). Buku – buku ini memberikan keindahan bahasa. Isinya kerap kali kurang diperhatikan oleh pengajarannya, padahal tanpa memahami isi tidak mungkin siswa merasa keindahan sastra.

Buku Bacaan yang bercorak kesusilaan, Biasanya buku jenis ini menceritakan tentang

tingkah laku anak – anak yang baik, atau kurang baik/tidak baik, atau menceritakan riwayat orang-orang bedar.

Metode STAD dikembangkan oleh Robert Slavin dan kawan-kawannya dari Universitas John Hopkins. Metode ini dipandang sebagai yang paling sederhana dan paling langsung dari pendekatan pembelajaran kooperatif. Para guru menggunakan metode STAD untuk mengajarkan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu, baik melalui penyajian verbal maupun tertulis. Para siswa di dalam kelas dibagi menjadi beberapa kelompok atau tiem, masing-masing terdiri atas 4 atau 5 anggota kelompok. Tiap tim memiliki anggota yang heterogen, baik jenis kelamin, ras etnik, maupun kemampuannya (tinggi, sedang, rendah). Tiap anggota tim menggunakan lembar kerja akademik; dan kemudian saling membantu untuk menguasai bahan ajar melalui tanya jawab atau diskusi antarsesama anggota tim. Secara individual atau tim, tiap minggu atau tiap dua minggu dilakukan evaluasi oleh guru untuk mengetahui penguasaan mereka terhadap bahan akademik yang telah dipelajari. Tiap siswa dan tim diberi skor atas penguasaannya terhadap bahan ajar, dan kepada siswa secara individu atau tim yang meraih prestasi tinggi atau memperoleh skor sempurna diberi penghargaan. Kadang-kadang beberapa atau semua tim memperoleh penghargaan jika mampu meraih suatu kriteria atau standar tertentu.

Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif mode STAD sebagai berikut: (1) Kelompokkan siswa dengan masing-masing kelompok terdiri dari tiga sampai dengan lima orang. Anggota-anggota kelompok dibuat heterogen meliputi karakteristik kecerdasan, kemampuan awal matematika, motivasi belajar, jenis kelamin, atupun latar belakang etnis yang berbeda. (2) Kegiatan pembelajaran dimulai dengan presentasi guru dalam menjelaskan pelajaran berupa paparan masalah, pemberian data, pemberian contoh. Tujuan peresentasi adalah untuk mengenalkan konsep dan mendorong rasa ingin tahu siswa. (3) Pemahan konsep dilakukan dengan cara siswa diberi tugas-tugas kelompok. Mereka boleh mengerjakan tugas-tugas tersebut secara serentak atau saling bergantian menanyakan kepada temannya yang lain atau mendiskusikan masalah dalam kelompok atau apa saja untuk menguasai materi pelajaran tersebut. Para siswa tidak hanya dituntut untuk mengisi lembar jawaban tetapi juga untuk mempelajari konsepnya. Anggota kelompok diberitahu bahwa mereka dianggap belum selesai mempelajari materi sampai semua anggota kelompok memahami materi pelajaran tersebut. (4) Siswa diberi tes atau kuis individual dan teman sekelompoknya tidak boleh menolong satu sama lain. Tes individual ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap suatu konsep dengan cara siswa diberikan soal

yang dapat diselesaikan dengan cara menerapkan konsep yang dimiliki sebelumnya. (5) Hasil tes atau kuis selanjutnya dibandingkan dengan rata-rata sebelumnya dan poin akan diberikan berdasarkan tingkat keberhasilan siswa mencapai atau melebihi kinerja sebelumnya. Poin ini selanjutnya dijumlahkan untuk membentuk skor kelompok. (6) Setelah itu guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang terbaik prestasinya atau yang telah memenuhi kriteria tertentu. Penghargaan disini dapat berupa hadiah, sertifikat, dan lain-lain.

Gagasan utama dibalik model STAD adalah untuk memotivasi para siswa untuk mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan-keterampilan yang disajikan oleh guru. Jika para siswa menginginkan agar kelompok mereka memperoleh penghargaan, mereka harus membantu teman sekelompoknya mempelajari materi yang diberikan. Mereka harus mendorong teman mereka untuk melakukan yang terbaik dan menyatakan suatu norma bahwa belajar itu merupakan suatu yang penting, berharga dan menyenangkan.

Bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian.

Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Dengan mengutip dari Shaftel dan Shaftel, (E. Mulyasa, 2003) mengemukakan tahapan pembelajaran bermain peran meliputi : (1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik; (2) memilih peran; (3) menyusun tahap-tahap peran; (4) menyiapkan pengamat; (5) menyiapkan pengamat; (6) tahap pemeranan; (7) diskusi dan evaluasi tahap diskusi dan evaluasi tahap I ; (8) pemeranan ulang; dan (9) diskusi dan evaluasi tahap II; dan (10) membagi pengalaman dan pengambilan keputusan.

Langkah – langkah Pembelajaran: (1) Guru menyusun skenario yang ditampilkan. (2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM. (3) Guru menunjuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang. (4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran. (5) Memanggil siswa yang sudah ditunjuk

untuk melakonkan sekenario yang sudah dipersiapkan. (6) Masing – masing siswa duduk dikelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati sekenario yang sedang diperagakan. (7) Setelah selesai dipentaskan, masing – masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk dibahas. (8) Masing – masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. (9)Guru memberikan kesimpulan secara umum. (10) Evaluasi. (11) Penutup

Motivasi adalah suatu kondisi yang mendorong seseorang untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan tertetntu. Siswa yang termotivasi untuk belajar sesuatu akan menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi dalam mempelajari materi itu, sehingga siswa itu akan menyerap dan mengendapkan materi itu dengan lebih baik (Nur, 2021: 3). Sedangkan prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa dengan melibatkan seluruh potensi yang dimilikinya setelah siswa itu melakukan kegiatan belajar.

Student Team Achivement Divisions (STAD) dan Kartu Peran(Role Playing) adalah suatu strategi pembelajaran model baru yang bersifat kooperatif, menyenangkan dan efektif. Model STAD merupakan metode yang menekankan kepada kerja sama kelompok untuk menyelesaikan sebuah masalah sedangkan Metode Role Playing merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik terlibat dalam situasi masalah nyata dan sehingga terjadi pemahaman dan pandangan mengenai situasi nyata tersebut.

Dari uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya motivasi dalam pembelajaran model think pair share tersebut maka hasil-hasil belajar akan menjadi optimal. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Dengan motivasi yang tinggi maka intensitas usaha belajar siswa akan tingi pula. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intesitas usaha belajar siswa. Hasil ini akan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di Kelas VI SDN 12 Pelerang Tahun Pelajaran 2021/2022

Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilangsungkan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus sampai dengan November

semester ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022 . Subyek penelitian adalah siswa-siswi Kelas VI SDN 12 Pelerang Tahun Pelajaran 2021/2022 .

Rencana Penelitian sebagai berikut :: (1) Rancangan/rencana awal, sebelum mengadakan penelitian peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk di dalamnya instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran. (2) Kegiatan dan pengamatan, meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep siswa serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya metode pembelajaran model discovery . (3) Refleksi, peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat. (4) Rancangan/rencana yang direvisi, berdasarkan hasil refleksi dari pengamat membuat rancangan yang direvisi untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.

Observasi dibagi dalam tiga putaran, yaitu putaran 1, 2 dan 3, dimana masing putaran dikenai perlakuan yang sama (alur kegiatan yang sama) dan membahas satu sub pokok bahasan yang diakhiri dengan tes formatif di akhir masing putaran. Dibuat dalam tiga putaran dimaksudkan untuk memperbaiki sistem pengajaran yang telah dilaksanakan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari: (1) Silabus Yaitu seperangkat rencana dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran pengelolaan kelas, serta penilaian hasil belajar. (2) Rencana Pelajaran (RP). Yaitu merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar dan disusun untuk tiap putaran. Masing-masing RP berisi kompetensi dasar, indicator pencapaian hasil belajar, tujuan pembelajaran khusus, dan kegiatan belajar mengajar. (4) Lembar Kegiatan Siswa. Lembar kegaian ini yang dipergunakan siswa untuk membantu proses pengumpulan data hasil eksperimen. (5) Lembar Observasi Kegiatan Belajar Mengajar: (a) Lembar observasi pengolahan pembelajaran model STAD dan Role Playing, untuk mengamati kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. (b) Lembar observasi aktivitas siswa dan guru, untuk mengamati aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran. (5) Tes formatif. Tes ini disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tes formatif ini diberikan setiap akhir putaran. Bentuk soal yang diberikan adalah pilihan ganda (objektif). Sebelumnya soal-soal ini berjumlah 46

Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi pengolahan pembelajaran model STAD dan Role Playing, observasi aktivitas siswa dan guru, dan tes formatif. Untuk mengetahui keefektivan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa

data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran.

Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu: (1) Untuk menilai ulangan atau tes formatif. Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata. (2) Untuk ketuntasan belajar. Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar kurikulum 1994 (Depdikbud, 1994), yaitu seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 65% atau nilai 65, dan kelas disebut tuntas belajar bila di kelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari sama dengan 65%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data penelitian yang diperoleh berupa hasil uji coba item butir soal, data observasi berupa pengamatan pengelolaan pembelajaran model STAD dan Role Playing dan pengamatan aktivitas siswa dan guru pada akhir pembelajaran, dan data tes formatif siswa pada setiap siklus.

Data hasil uji coba item butir soal digunakan untuk mendapatkan tes yang betul-betul mewakili apa yang diinginkan. Data ini selanjutnya dianalisis tingkat validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda.

Data lembar observasi diambil dari dua pengamatan yaitu data pengamatan pengelolaan pembelajaran model STAD dan Role Playing yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran model STAD dan Role Playing dalam meningkatkan prestasi

Data tes formatif untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran model STAD dan Role Playing.

Analisis Data Penelitian Persiklus:

Siklus I

Tahap Perencanaan. Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 1, LKS 1, soal tes formatif 1, dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 4 September 2021 di kelas VI dengan jumlah siswa 22 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif I dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Tes Formatif Siswa Pada Siklus I

No. Urut	Nilai	Keterangan		No. Urut	Nilai	Keterangan	
		T	TT			T	TT
1	60		√	12	60		√
2	70	√		13	80	√	
3	70	√		14	70	√	
4	60		√	15	80	√	
5	80	√		16	70	√	
6	80	√		17	90	√	
7	70	√		18	60		√
8	70	√		19	60		√
9	60		√	20	70	√	
10	80	√		21	70	√	
11	50		√	22	60		√
Jumlah	750	7	4	Jumlah	770	8	3
Jumlah Skor 1520							
Jumlah Skor Maksimal Ideal 2200							
Rata-Rata Skor Tercapai 69,09							

Keterangan:

T : Tuntas
 TT : Tidak Tuntas
 Jumlah siswa yang tuntas : 15
 Jumlah siswa yang belum tuntas : 7
 Klasikal : Belum tuntas

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Tes Siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata tes formatif	69,09
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	15
3	Persentase ketuntasan belajar	68,18

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran model STAD dan Role Playing diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 69,09 dan ketuntasan

belajar mencapai 68,18% atau ada 15 siswa dari 22 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 hanya sebesar 68,18% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan menerapkan metode pembelajaran model STAD dan Role Playing.

Siklus II

Tahap perencanaan . Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 2, LKS 2, soal tes formatif II, dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

Tahap kegiatan dan pelaksanaan . Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 12 Oktober 2021 di kelas VI dengan jumlah siswa 22 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif II dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa selama proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrument yang digunakan adalah tes formatif II. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Tes Formatif Siswa Pada Siklus II

No. Urut	Nilai	Keterangan		No. Urut	Nilai	Keterangan	
		T	TT			T	TT
1	60		√	12	90	√	
2	80	√		13	80	√	
3	80	√		14	80	√	
4	90	√		15	80	√	
5	90	√		16	80	√	
6	60		√	17	60		√
7	80	√		18	80	√	
8	70	√		19	70	√	
9	60		√	20	60		√
10	80	√		21	80	√	
11	90	√		22	80	√	
Jumlah	840	8	3	Jumlah	840	9	2
Jumlah Skor 1680							
Jumlah Skor Maksimal Ideal 2200							
Rata-Rata Skor Tercapai 76,36							

Keterangan: T	: Tuntas
TT	: Tidak Tuntas
Jumlah siswa yang tuntas	: 17
Jumlah siswa yang belum tuntas	: 5
Klasikal	: Belum tuntas

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Tes Siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus II
1	Nilai rata-rata tes formatif	76,36
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	17
3	Persentase ketuntasan belajar	77,27

Dari tabel di atas diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 76,36 dan ketuntasan belajar mencapai 77,27% atau ada 17 siswa dari 22 siswa sudah tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan sedikit lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena setelah guru menginformasikan bahwa setiap akhir pelajaran akan selalu diadakan tes sehingga pada pertemuan berikutnya siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu siswa juga sudah mulai mengerti apa yang dimaksudkan dan diinginkan guru dengan menerapkan metode pembelajaran model STAD dan Role Playing.

Siklus III

Tahap Perencanaan. Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 3, LKS 3, soal tes formatif 3, dan alat-alat pengajaran yang mendukung Tahap kegiatan dan pengamatan. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus III dilaksanakan pada tanggal 28 Oktober 2021 di kelas VI dengan jumlah siswa 22 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus II, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus II tidak terulang lagi pada siklus III. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif III dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah tes formatif III. Adapun data hasil penelitian pada siklus III adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Tes Formatif Siswa Pada Siklus III

No. Urut	Nilai	Keterangan		No. Urut	Nilai	Keterangan	
		T	TT			T	TT
1	90	√		12	90	√	
2	90	√		13	90	√	
3	90	√		14	90	√	
4	80	√		15	60		√
5	90	√		16	90	√	
6	80	√		17	80	√	
7	90	√		18	70	√	
8	60		√	19	70	√	
9	90	√		20	80	√	
10	90	√		21	90	√	
11	60		√	22	80	√	
Jumlah	910	9	2	Jumlah	890	10	1

Jumlah Skor 1800
 Jumlah Skor Maksimal Ideal 2200
 Rata-Rata Skor Tercapai 81,82

I

Keterangan: T : Tuntas
 TT : Tidak Tuntas
 Jumlah siswa yang tuntas : 19
 Jumlah siswa yang belum tuntas : 3
 Klasikal : Tuntas

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Tes Siklus III

No	Uraian	Hasil Siklus III
1	Nilai rata-rata tes formatif	81,82
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	19
3	Persentase ketuntasan belajar	86,36

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata tes formatif sebesar 81,82 dan dari 22 siswa yang telah tuntas sebanyak 19 siswa dan 3 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 86,36% (termasuk kategori tuntas). Hasil pada siklus III ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus II. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus III ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran model STAD dan Role Playing sehingga siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan. Pada siklus III ini ketuntasan secara klasikal telah tercapai, sehingga penelitian ini hanya sampai pada siklus III.

Pada tahap ini akah dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan penerapan pembelajaran model STAD dan Role Playing. Dari data-data yang telah diperoleh dapat duraikan sebagai berikut: (1) Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar. (2) Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa aktif selama proses belajar berlangsung. (3) Kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan

peningkatan sehingga menjadi lebih baik. (4) Hasil belajar siswa pada siklus III mencapai ketuntasan.

Pada siklus III guru telah menerapkan pembelajaran model STAD dan Role Playing dengan baik dan dilihat dari aktivitas siswa serta hasil belajar siswa pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik. Maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak, tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pada pelaksanaan proses belajar mengajar selanjutnya penerapan pembelajaran model STAD dan Role Playing dapat meningkatkan proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

PEMBAHASAN

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran model STAD dan Role Playing memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, II, dan III) yaitu masing-masing 68,18%, 77,27%, dan 86,36%. Pada siklus III ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran model STAD dan Role Playing dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan.

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia yang paling dominan adalah bekerja dengan menggunakan alat/media, mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru, dan diskusi antar siswa/antara siswa dengan guru. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dapat dikategorikan aktif.

Sedangkan untuk aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran model STAD dan Role Playing dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru yang muncul di antaranya aktivitas membimbing dan mengamati siswa dalam mengerjakan kegiatan LKS/menemukan konsep, menjelaskan/melatih menggunakan alat, memberi umpan balik/evaluasi/tanya jawab dimana prosentase untuk aktivitas di atas cukup besar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Pembelajaran dengan model STAD dan Role Playing memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa

dalam setiap siklus, yaitu siklus I (68,18%), siklus II (77,27%), siklus III (86,36%). (2) Penerapan metode pembelajaran model STAD dan Role Playing mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil wawancara dengan sebagian siswa, rata-rata jawaban siswa menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan metode pembelajaran model STAD dan Role Playing sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar.

SARAN

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar mengajar bahasa Indonesia lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa, maka disampaikan saran sebagai berikut: (1) Untuk melaksanakan model model STAD dan Role Playing memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan model model STAD dan Role Playing dalam proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil yang optimal. (2) Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, guru hendaknya lebih sering melatih siswa dengan berbagai metode pembelajaran, walau dalam taraf yang sederhana, dimana siswa nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga siswa berhasil atau mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1997. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Berg, Euwe Vd. (1991). *Miskonsepsi bahasa Indonesia dan Remidi Salatiga*: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Hamalik, Oemar. 2002. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Joyce, Bruce dan Weil, Marsh. 1972. *Models of Teaching Model*. Boston: A Liyn dan Bacon.
- Masriyah. 1999. *Analisis Butir Tes*. Surabaya: Universitas Press.
- Mukhlis, Abdul. (Ed). 2000. *Penelitian Tindakan Kelas*. Makalah Panitia Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah untuk Guru-guru se-Kabupaten Tuban.
- Nur, Moh. 2021. *Pemotivasian Siswa untuk Belajar*. Surabaya. University Press. Universitas Negeri Surabaya.
- Soedjadi, dkk. 2000. *Pedoman Penulisan dan Ujian Skripsi*. Surabaya; Unesa Universitas Press.
- Suryosubroto, B. 1997. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT. Rineksa Cipta.
- Usman, Uzer. 2000. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Meningkatkan Prestasi Dan Kualitas Belajar Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Materi Berbicara Dan Membaca Dengan Menerapkan Metode Stad Dan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VI SDN 12 Pelerang

Widoko. 2002. Metode Pembelajaran Konsep. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.