

PENERAPAN MODEL PBL BERBANTU ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SD NEGERI TANJUNG 06

Diah Widi Yanti

SD Negeri Tanjung 06, Kec. Tanjung, Kab. Brebes
PPG Universitas Kuningan (UNIKU)
diahwidiyanti72@gmail.com

ABSTRAK

Pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah pada hakikatnya adalah mengajarkan anak agar dapat berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui penerapan Model PBL berbantu *Role Playing* pada siswa kelas VI SD Negeri Tanjung 06. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pengambilan data menggunakan desain Pre eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SD Negeri Tanjung 06 yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi penilaian sikap, penilaian pengetahuan dan penilaian ketrampilan. Teknik analisis data menggunakan penggabungan antara nilai sikap, pengetahuan dan ketrampilan dengan metode eksperimen. Hasil nilai pretest yang diperoleh siswa menunjukkan nilai terendah sebelum menggunakan model pembelajaran PBL yaitu 40, sedangkan nilai tertingginya yaitu 80. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diperoleh nilai rata-rata yaitu 76. Nilai terendah pada model pembelajaran PBL yaitu 60, sedangkan nilai tertingginya yaitu 100. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diperoleh nilai rata-rata yaitu 96. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Melalui model PBL siswa lebih mudah memahami setiap materi Bahasa Indonesia dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Kata kunci: Hasil Belajar, Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, Model *Problem Based Learning* (PBL).

THE APPLICATION OF THE ROLE PLAYING ASSISTED PBL MODEL ON STUDENT LEARNING OUTCOMES AT SD NEGERI TANJUNG 06

ABSTRACT

Indonesian language lessons at school essentially teach children to be able to communicate using Indonesian. The aim of this research is to determine the improvement in Indonesian language learning outcomes through the application of the PBL Model assisted by Role Playing in class VI students at SD Negeri Tanjung 06. This research is a quantitative research with data collection using a pre-experimental design. The research subjects were 20 class VI students at SD Negeri Tanjung 06. Data collection techniques include attitude assessment, knowledge assessment and skills assessment. The data analysis technique uses a combination of attitude, knowledge and skills values with experimental methods. The results of the pretest scores obtained by students showed that the lowest score before using the PBL learning model was 40, while the highest score was 80. Based on the calculations that had been carried out, the average score was 76. The lowest score in the PBL learning model was 60, while the highest score was 100. Based on the calculations that have been carried out, the average value is 96. So it can be concluded that the Problem Based Learning model has a positive effect on Indonesian language learning outcomes. Through the PBL model, it is easier for students to understand every Indonesian language material in the learning process so that student learning outcomes increase.

Keywords: *:Learning Outcomes, Indonesian Language Learning in Elementary Schools, Problem Based Model Learning (PBL)*

PENDAHULUAN

Pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah pada hakikatnya adalah mengajarkan anak agar dapat berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena

[461]

itu dilakukan berbagai upaya untuk itu. Termasuk oleh guru kelas atau guru Bahasa Indonesia. Upaya peningkatan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara tertulis ditempuh melalui kemponen kebahasaan, pemahaman, penggunaan, dan pengajaran.

Masalah utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas VI SD Negeri Tanjung 06 Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes yang akan saya selesaikan dalam kegiatan PPL Siklus 2 PPG Dalam Jabatan Tahun 2023 adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap Cerita Fiksi. Pemahaman siswa yang rendah terhadap pemahaman cerita akan berakibat pada hasil belajar siswa yang kurang juga. Siswa tidak bisa menjawab pertanyaan tentang materi tersebut, siswa juga tidak berani mengemukakan pendapat karena kurangnya pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Sehingga perlu adanya sebuah solusi yang dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman dalam materi Bahasa Indonesia yang akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa yang baik pula.

Berdasarkan hasil analisis bahwa akar penyebab masalah siswa memiliki pemahaman yang rendah terhadap suatu teks cerita adalah model pembelajaran konvensional dan media pembelajaran yang digunakan guru belum dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap Cerita Fiksi dan Unsur-unsur Intrinsik Cerita. Disinilah peranan guru sebagai pengajar harus memberikan berbagai pengalaman belajar agar terjadi perubahan perilaku pada diri siswa sebagai peserta didik dari belum mampu hingga mampu memahami isi cerita. Dalam kegiatan PPL Siklus 2 ini saya menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan media belajar berupa Video Pembelajaran untuk menyelesaikan permasalahan rendahnya pemahaman siswa terhadap Cerita Fiksi.

Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang saya lakukan berjalan dengan baik tanpa hambatan yang berarti. Dengan *Problem Based Learning* (PBL) siswa menjadi lebih kreatif, inovatif, dan ilmiah dalam menemukan konsep dan pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru. Media video pembelajaran yang saya gunakan juga dapat mengurangi kejenuhan pada pelajaran keterampilan membaca yang pada akhirnya siswa akan lebih memahami isi cerita yang dibacanya. Selain itu, assesmen yang saya lakukan dalam PPL Siklus 2 ini menunjukkan penilaian yang komprehensif dan menggambarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Siswa mendapat nilai yang sangat baik pada ranah sikap (afektif), pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor). Hal-hal tersebut lah yang menjadi alasan mengapa praktek pembelajaran pada Siklus 2 yang saya lakukan terpilih sebagai praktek pembelajaran terbaik dan perlu dibagikan kepada orang lain.

Dalam hal ini tentu saja, model pembelajaran PBL memudahkan siswa menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara mendiskusikannya dengan siswa yang lain. Sebab model pembelajaran PBL dengan sendirinya akan melahirkan keaktifan dan kerjasama yang besar manfaatnya untuk membentuk suasana pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas. Setelah melaksanakan pembelajaran tematik terpadu dengan model PBL, penulis menemukan bahwa konsentrasi siswa meningkat sehingga hasil belajar siswa meningkat. Lebih bagus dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Ketika model PBL ini diterapkan pada kelas VI, siswa penuh semangat mengikuti pembelajaran. Praktik pembelajaran dengan menggunakan model

pembelajaran PBL yang berhasil baik ini penulis simpulkan sebagai sebuah *best practice* (praktik baik) pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pre eksperimen. Desain penelitian ini adalah menggunakan one group pretes-posttest desain yaitu melakukan tes awal dan tes akhir untuk mengukur ketercapaian belajarnya. Sampel penelitian ini dipilih menggunakan purposive sampling, yaitu kelas VI SD Negeri Tanjung 06 yang berjumlah 20 siswa.

Tahapan penelitian eksperimen ini terdiri dari 3 (tiga) tahap yakni : tahap persiapan, tahap pelaksanaan penelitian serta tahap pengolahan dan analisis data. Pada tahap persiapan di tentukan perancangan eksperimen (desain apa yang akan digunakan), study Pustaka hingga pembuatan instrument penelitian.

Tahap pelaksanaan penelitian dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada siswa berupa pembelajaran dengan menggunakan model PBL berbantu Rolepaying, sebelum melakukan pembelajaran siswa diberikan **Pretest** dan setelah pembelajaran siswa diberikan **Post-test**.

Instrumen penelitian ini terdiri atas dua jenis, yaitu: instrumen tes dan non tes. Instrumen tes meliputi Tes hasil belajar diberikan sebanyak dua kali setiap pertemuannya, yang diawali dengan pre test (tes sebelum diadakan penelitian) dan diakhiri dengan post test (tes setelah selesai diberikan metode eksperimen. Instrument non tes meliputi lembar observasi dan wawancara.

Sumber data penelitian adalah guru dan siswa yang meliputi: (a) hasil observasi aktivitas belajar siswa, (b) hasil observasi aktivitas mengajar guru, dan (c) hasil belajar siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa hasil belajar yang diperoleh melalui post test dengan menggunakan soal uraian singkat, sedangkan data untuk menilai proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran diperoleh melalui lembar observasi. Observasi atau pengamatan sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Dalam penelitian ini data observasi aktivitas siswa digunakan untuk menganalisis keterlaksanaan metode eksperimen yang diterapkan, sedangkan data obvservasi aktivitas guru untuk melihat cara mengajar guru ketika proses pembelajaran dengan menerapkan metode eksperimen.

Data dalam penelitian ini data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk memberikan penjelasan mengenai aktivitas siswa serta kemampuan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap kegiatannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir pembelajaran. Analisis ini dihitung menggunakan statistik sederhana yaitu: 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 tes formatif dapat dirumuskan:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Dengan: \bar{X} = Nilai rata-rata
SX = Jumlah semua nilai siswa
SN = Jumlah siswa

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data mengenai hasil aktivitas siswa kelas VI SD Negeri Tanjung 06 Kabupaten Brebes selama proses pembelajaran melalui model pembelajaran PBL berbantu metode roleplaying pada materi Tokoh Utama Cerita Fiksi diperoleh dengan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar siswa. Untuk mengetahui ketercapaian indikator dalam lembar observasi aktivitas siswa diberikan skor keterlaksanaan untuk setiap aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran yang dimulai dengan menggunakan penskoran skala 1 sampai 5. Selain itu penggunaan media pembelajaran berupa media pembelajaran media berbasis IT dengan penayangan video pembelajaran yang saya gunakan dapat menarik minat belajar siswa. Hal ini terbukti saat adanya refleksi pada akhir pembelajaran sebagian besar siswa menjawab merasa senang dengan penggunaan media berbasis IT berupa penayangan Power Point dan penayangan video cerita fiksi. Sebagaimana menurut (Novi Wulandari, Haifaturrahmah, dkk. (2022) yang menyatakan bahwa Media Power point adalah media pembelajaran kreatif dan menarik, karena melihat secara visual, siswa akan lebih mudah memahami materi yang akan di ajarkan. Media pembelajaran kreatif dan menarik seperti PPT dan Video dapat dijadikan salah satu cara agar proses pembelajaran tidak membosankan.

Dari hasil pertanyaan refleksi pembelajaran siswa merasa senang setelah menerapkan model PBL berbantu metod roleplaying dan hasil belajar siswa sebelum menggunakan model PBL diperoleh persentase ketuntasan belajar sebesar 80%, dan setelah menggunakan Model PBL diperoleh persentase ketuntasan belajar menjadi 92% dengan nilai predikat A.

Untuk lebih jelasnya mengenai hasil penilaian sikap, pengetahuan dan ketrampilan serta hasil refleksi siswa dapat dilihat dari tabel 1 dan gambar 1 dimana terdapat penilaian hasil belajar siswa setelah menggunakan Model PBL sebagai berikut:

a. Penilaian Sikap melalui Assesment for Learning

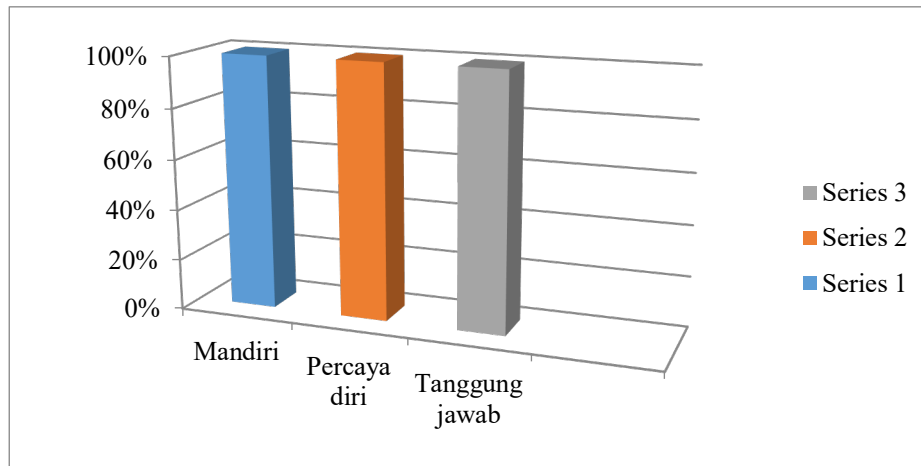
Pada penilaian sikap dari 20 siswa, diperoleh rekap pengamatan penilaian sikap siswa sebagai berikut :

Table 1 . Penilaian Sikap Siswa

No	Indikator aktifitas	Jumlah Anak	Prosentase
1	Mandiri	20	100%
2	Percaya diri	20	96%
3	Tanggung jawab	20	96%
Rata-rata			97,3%
Nilai Predikat			A

Berdasarkan table 1 Penilaian Sikap siswa di atas maka indikator dalam Kemandirian siswa yang berjumlah 20 anak dengan presentase 100%, indikator Percaya diri dari 20 siswa dengan presentase 96%, pada indikator Tanggung jawab dari 20 siswa dengan presentase 96%.

Dari tabel di atas bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantu metode roleplaying diperoleh nilai rata-rata Sikap siswa yaitu 97,3%.



Gambar 1. Hasil Penilaian Sikap Siswa

b. Penilaian Pengetahuan melalui Assesment of Learning

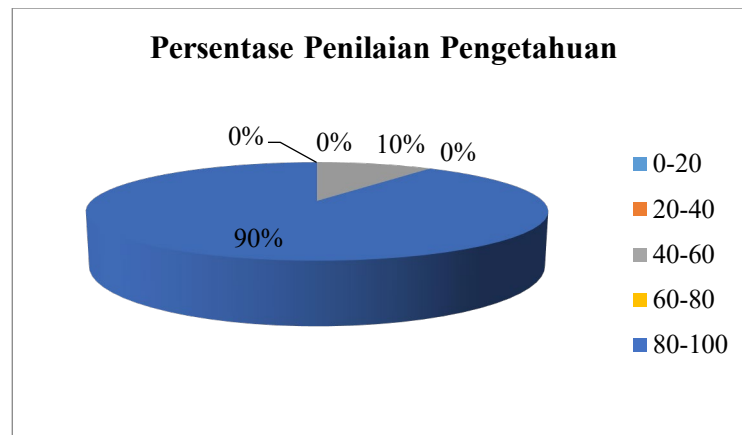
Pada penilaian Pengetahuan dari 20 siswa, diperoleh rekap pengamatan penilaian pengetahuan siswa sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Penilaian Pengetahuan

No	Rentang Nilai	Jumlah Peserta didik	Prosentase
1	0 – 20	0	0%
2	20 – 40	0	0%
3	40 – 60	2	10%
4	60 – 80	0	0%
5	80 – 100	18	90%
Jumlah		20	100%

Pada tabel 2. penilaian pengetahuan berupa evaluasi bagi individu siswa nilai tertinggi 100, nilai terendah 60, dan rata-rata nilai 96. Sebanyak 18 siswa telah

mencapai KKM dengan persentase 90%, 2 anak belum mencapai KKM dengan persentase 10% dari jumlah siswa kelas VI sebanyak 20.



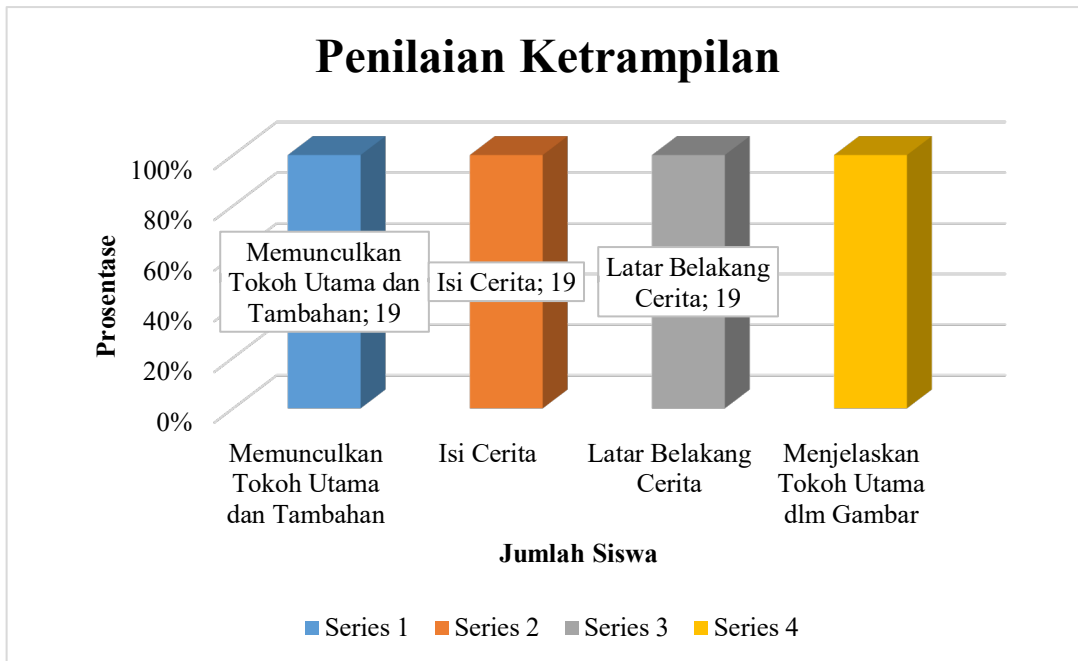
Gambar 2. Hasil Penilaian Pengetahuan

c. Penilaian Keterampilan melalui Assesment for Learning

Tabel 3. Hasil Penilaian Keterampilan

No	Indikator aktifitas	Prosentase
1	Memunculkan tokoh utama dan tambahan	95%
2	Isi cerita	95%
3	Latar belakang cerita	95%
4	Menjelaskan tokoh utama dalam gambar	95%
Rata-rata		95%
Nilai Predikat		A

Berdasarkan table 3. Penilaian Kertrampilan siswa di atas maka indikator dalam Memunculkan tokoh utama dan tambahan ada 19 siswa dengan presentase 95%, indikator Isi Cerita ada 19 siswa dengan presentase 95%, pada indikator Latar belakang Cerita ada 19 siswa dengan presentase 95% dan pada indikator Menjelaskan tokoh utama dalam gambar ada 19 siswa dengan presentase 95%. Dari tabel 3 menunjukan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran **Problem Based Learning (PBL)** dengan menampilkan video pembelajaran diperoleh nilai rata-rata Keterampilan siswa yaitu 95%.



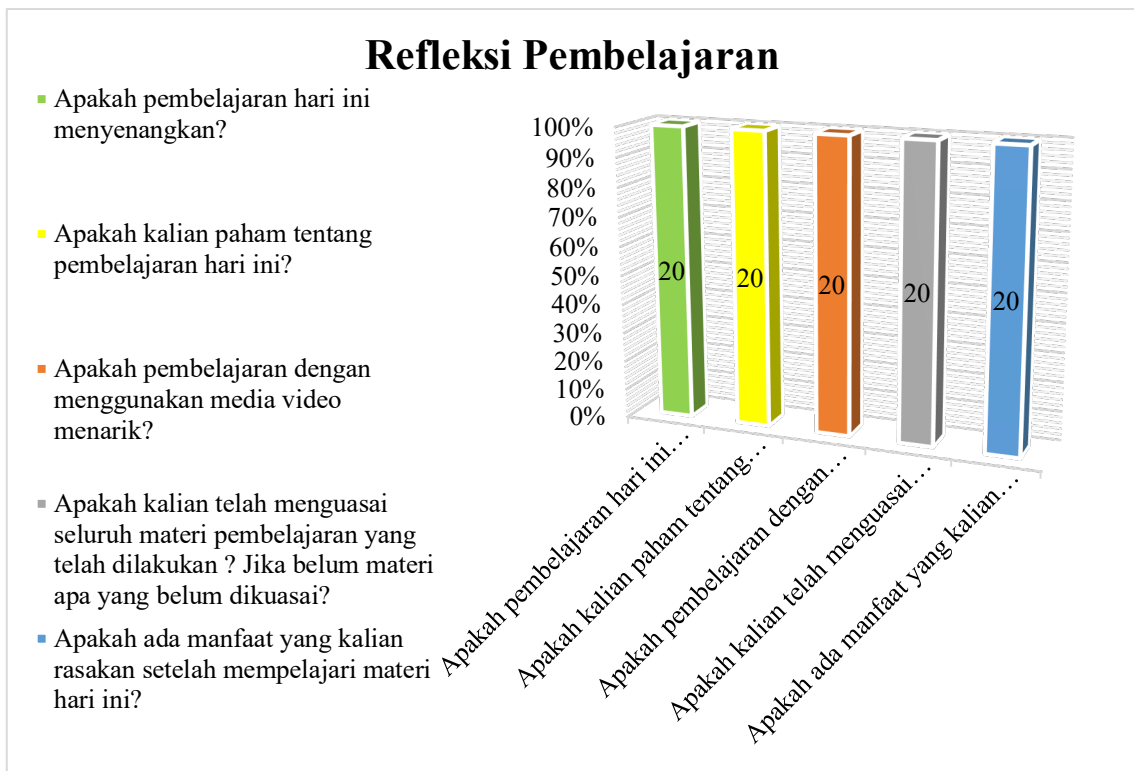
Gambar 3. Penilaian Keterampilan

d. Refleksi Pembelajaran melalui Assesment as Learning

Tabel 4. Hasil Refleksi Pembelajaran

No	Indikator Pertanyaan	Ya/ Senang/Ad a	Tidak	Jumla h Anak	Prosentas e
1	Apakah pembelajaran hari ini menyenangkan?	√	-	20	100 %
2	Apakah kalian paham tentang pembelajaran hari ini?	√	-	20	100 %
3	Apakah pembelajaran dengan menggunakan media video menarik?	√	-	20	100 %
4	Apakah kalian telah menguasai seluruh materi pembelajaran yang telah dilakukan ? Jika belum materi apa yang belum dikuasai?	√	-	20	100 %
5	Apakah ada manfaat yang kalian rasakan setelah mempelajari materi hari ini?	√	-	20	100 %
Rata-rata					100%
Nilai Predikat					A

Berdasarkan tabel 4 Refleksi Pembelajaran di atas maka dalam Indikator-indikator pertanyaan dalam Refleksi Pembelajaran, sebanyak 20 siswa menjawab sesuai dengan perasaan yang mereka rasakan dalam pembelajaran dengan presentase 100%. Dari tabel 4 menunjukkan bahwa dengan menerapkan model **Problem Based Learning (PBL)** dengan menampilkan video pembelajaran diperoleh nilai rata-rata Refleksi Pembelajaran siswa yaitu 100%.



Gambar 4. Hasil Refleksi Pembelajaran

Menurut Siswantoro (Aulia & Budiarti 2022) pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks yang diberikan oleh guru untuk siswa agar dapat belajar berfikir kritis dan memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah, serta memperoleh pengetahuan yang belum diketahui sebelumnya. Penggunaan model pembelajaran sangat dianjurkan guna menimbulkan semangat belajar, motivasi belajar, merangsang siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran (W Yeni, 2022)

Sintaks Pelaksanaan Pembelajaran PBL

Sintaks Model PBL	Kegiatan Guru
“Tahap 1 Memberikan orientasi tentang permasalahan pada siswa	Menyelesaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan kebutuhan-kebutuhan yang

	diperlukan, dan memotivasi siswa agar terlibat pada kegiatan pemecahan masalah
Tahap 2 Mengorganisasi siswa untuk meneliti	Membantu siswa menentukan dan mengatur tugas belajar yang berkaitan dengan masalah yang diangkat
Tahap 3 Membimbing penyelidikan siswa secara mandiri maupun kelompok	Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, model dan membantu siswa dalam berbagai tugas dengan temannya untuk menyampaikan kepada orang lain.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu siswa melakukan refleksi dan mengadakan evaluasi terhadap penyelidikan dan proses-proses belajar yang mereka lakukan”.

(AW Handayani, 2020)

Model pembelajaran PBL yang diterapkan ini dikombinasikan dengan metode *Role playing*. Metode ini merupakan salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi yang dapat meningkatkan motivasi dan perhatian siswa terhadap topik dan belajar siswa, serta meningkatkan keterlibatan langsung dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.” (*role playing*) dilakukan dengan cara mengarahkan siswa untuk lebih kreatif dalam menirukan berbagai kegiatan menjadi dramatis baik itu ide, situasi, maupun karakter khusus. Langkah Pembelajaran *Role playing* terdapat tiga hal yang menentukan kualitas dan keefektifan *role playing* sebagai model pembelajaran, yakni (1) kualitas pemeranan, (2) analisis dalam diskusi, (3) pandangan peserta didik terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi kehidupan nyata.

Menurut Shaftel (1967) mengemukakan sembilan tahap *role playing* yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran : (1) menghangatkan suasana dan memotivasi

peserta didik, (2) memilih partisipan/peran, (3) menyusun tahap-tahap peran, (4) menyiapkan pengamat, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, (7) pemeranan ulang, (8) diskusi dan evaluasi tahap dua, (9) membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan (Basri, Hasan 2017). Manfaat penting yang akan didapatkan siswa dari *role playing* yaitu ; **meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak, meningkatkan keterampilan bahasa, mengasah kemampuan berkomunikasi, mengembangkan sikap empati, mengasah kemampuan penyelesaian masalah, membantu anak mengekspresikan emosi, meningkatkan kebugaran fisik anak.** Metode ini membantu melatih keberanian siswa untuk tampil di depan kelas serta dilatih untuk memahami sebuah cerita untuk dapat menyampaikan pesan dari cerita tersebut kepada orang lain.

Penggunaan model PBL dalam proses pembelajaran menyebabkan siswa menjadi lebih ingat dan dapat meningkatkan pemahamannya atas materi yang telah diajarkan. Dapat meningkatkan fokus dalam belajar serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap masalah sehingga siswa berpikir secara kritis untuk mencari solusi dalam pemecahan masalah. Sehingga dapat meningkatkan siswa yang mencapai ketuntasan.

Selain itu, media pembelajaran berupa video pembelajaran yang saya gunakan dalam PPL Siklus 2 dapat menarik minat belajar siswa. Hal ini terbukti saat refleksi kegiatan pembelajaran sebagian besar siswa menjawab merasa senang dengan penggunaan media video pembelajaran. Penayangan cerita melalui video sangat disenangi siswa saat pembelajaran berlangsung. Sebagaimana menurut Andi Prastowo (2012 : 302) Manfaat media video antara lain : memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik, memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat, menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu, memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu, dan menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik (Yudianto, Arif 2017).

Pada penayangan media video pembelajaran ini menyebabkan siswa merasa tertarik dan dapat mengurangi kejenuhan pada pelajaran Bahasa Indonesia sehingga siswa akan lebih memahami isi cerita pada saat video itu ditonton. Peningkatan pemahaman siswa ini tampak dari hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa menadaptkan nilai yang sangat baik pada ranah sikap siswa mengalami peningkatan dalam kemandirian, percaya diri dan tanggung jawab mencapai 90% dan pada keterampilan sudah mencapai 97% serta pada ranah pengetahuan ada 18 anak atau 90% siswa mendapatkan nilai di atas KKM.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa penerapan Model *Problem Based Learning* berbantu metode roleplaying dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi tokoh utama dalam cerita fiksi kelas VI SD Negeri Tanjung 06 diantaranya adalah: (1) Perolehan nilai rata-rata penilaian sikap siswa mencapai 97.3% Predikat A, (2) Penilaian pengetahuan pembelajaran menjadi tuntas dan mencapai KKM mencapai 90%, (3) Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran aspek keterampilan meningkat menjadi 95% dengan kategori A. (4) Hasil

[470]

<https://journal.fkip.uniku.ac.id/JGuruku/index>

jurnal.guruku@uniku.ac.id

Refleksi dalam proses pembelajaran setelah penerapan model PBL metode eksperimen meningkat, menjadi 99,9% dengan kategori sangat baik.

B. Saran

Dalam kegiatan pembelajaran banyak permasalahan yang dihadapi oleh guru yang sangat beragam. Model PBL berbantu *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa pada materi unsur intrinsik cerita fiksi, sehingga hasil dan kreativitas belajar siswa meningkat. Model dan metode ini bersifat terbuka yang artinya dapat diterapkan oleh semua guru untuk mengatasi permasalahan pembelajaran lain yang relevan, tinggal bagaimana guru mengelola proses belajar mengajar menjadi menarik dan menyenangkan.

Dari hasil penelitian ini akan ditindaklanjuti dengan meminimalisir kelemahan-kelemahan yang ada. Model PBL akan tetap dilaksanakan pada setiap pembelajaran pada materi yang sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

- Novi Wulandari, Haifaturrahmah, dkk. (2022) - Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.
<https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/mes/article/view/50>
- W Yeni. (2022). Peningkatan Antara Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di Kelas X Man Bengkayang Pada Materi Spltv Setelah Diterapkan Model Problem Based Learning Berbantuan Edugame Interaktif Nearpod".
<http://digilib.ikipgripta.ac.id/1320/3/BAB%20II.pdf>
- AW Handayani. (2020). Model *Problem Based Learning*.
<http://repository.unpas.ac.id/48892/7/14.%20BAB%20II.pdf>
- Yudianto, Arif. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran.
<https://eprints.ummi.ac.id/354/3/33.%20PENERAPAN%20VIDEO%20SEBAGAI%20MEDIA%20PEMBELAJARAN.pdf>
- Basri, Hasan. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn 032 Kualu Kecamatan Tambang.
<https://media.neliti.com/media/publications/258052-penerapan-model-pembelajaran-role-playin-e1a411a7.pdf>
- Ujione. (2023). Apa itu Metode Pembelajaran Role Playing.
<https://ujione.id/apa-itu-metode-pembelajaran-role-playing/>
- Rizki Faradina, Dholina Inang Pambudi, Harni Astuti. (2021) – Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah.
<http://seminar.uad.ac.id/index.php/SemNasPPG/article/viewFile/11892/2486>
- Komnasanak. (2023). Kelebihan dan Kekurangan Model Problem Based Learning.
<https://komnasanak.com/kelebihan-dan-kekurangan-model-problem-based-learning-pbl/>

