

## **UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI METODE *ROLE PLAYING***

**Cecep Wahyu Hoerudin**

UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia  
[cecepwahyu@uinsgd.ac.id](mailto:cecepwahyu@uinsgd.ac.id)

---

### **ABSTRAK**

**Abstrak:** Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi serta prestasi belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi serta prestasi belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Namun dalam kenyataannya dapat dilihat bahwa motivasi belajar bahasa Indonesia yang dicapai siswa masih rendah. Tujuan pengabdian yakni memberikan motivasi pada para guru dapat dengan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan untuk dilaksanakan kegiatan pembelajaran, salah satunya menggunakan metode role playing. Metode pengabdian yang dilakukan yakni dengan melakukan sosialisasi, dan praktikum pada siswa Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan terlihat bahwa metode role playing dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV Semester I Sekolah Dasar, hal ini ditunjukkan dengan peningkatan pembelajaran yang meyakinkan. Metode role playing merupakan cara yang digunakan oleh guru untuk memberi kesempatan bagi tiap siswa untuk mempraktekkan keterampilan melalui pemeranannya lakon tentang situasi kehidupan nyata. Hal ini siswa dituntut untuk aktif. Aktivitas ini merupakan cara yang bagus untuk memberi kesempatan bagi tiap siswa untuk mempraktekkan keterampilan melalui pemeranannya lakon tentang situasi kehidupan nyata.

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

**Abstract:** *The success of the process of teaching and learning activities in Indonesian language learning can be measured by the success of students who take part in these activities. Success can be seen from the level of understanding, mastery of the material and student learning achievement. The higher the understanding and mastery of the material as well as learning achievement, the higher the level of learning success. However, in reality it can be seen that students' motivation to learn Indonesian is still low. The aim of the service is to provide motivation to teachers by creating a pleasant classroom atmosphere for carrying out learning activities, one of which is using the role playing method. The method of service carried out is by conducting outreach and practicums for elementary school students. Based on the results of the implementation of activities, it can be seen that the role playing method can increase motivation to learn Indonesian in class IV Semester I Elementary School students, this is shown by a convincing increase in learning. The role playing method is a method used by teachers to provide opportunities for each student to practice skills through acting out plays about real life situations. This requires students to be active. This activity is a great way to give each student the opportunity to practice skills through acting out a play about a real life situation.*

**Keywords:** *Learning Motivation, Indonesian, Role Playing Method.*

---

#### **Article History:**

Received: 01-12-2023

Revised : 05-12-2023

Accepted: 30-01-2024

Online : 30-01-2024

---

### **A. LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimanapun ia berada. Pendidikan sangat penting artinya,

sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan demikian menurut (Rohimah, 2024) bahwa pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing, disamping memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik.

Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi serta prestasi belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi serta prestasi belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran (Hoerudin, 2023). Namun dalam kenyataannya dapat dilihat bahwa motivasi belajar bahasa Indonesia yang dicapai siswa masih rendah.

Motivasi berpangkal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan) (Arifin, 2024). Adapun menurut Mc.Donald dalam (Nuary, 2024) bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *"feeling"* dan di dahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan oleh Mc.Donald ini mengandung tiga elemen/ciri pokok dalam motivasi itu, yakni motivasi itu mengawalinya terjadinya perubahan energi, ditandai dengan adanya *feeling*, dan dirangsang karena adanya tujuan.

Sardiman dalam (Arif, 2024) bahwa perilaku manusia ditimbulkan atau dimulai dengan adanya motivasi. Penilaian tentang motivasi banyak dilakukan atau digunakan dalam berbagai bidang pendidikan. Berdasarkan motivasi seseorang dapat melakukan sesuatu yang diinginkan. Hamalik dalam (Arifudin, 2024) menyatakan bahwa motivasi ditandai oleh harapan untuk sukses dalam memecahkan masalah, tinjauan masa depan yang optimis dan prestasi akademis, dorongan sosial, dorongan aktivitas, dorongan untuk merasa aman, dorongan untuk dihargai, dan dorongan untuk dimiliki.

Pada diri siswa terdapat kekuatan mental yang menjadi penggerak belajar, kekuatan mental itu berupa keinginan, perhatian kemauan atau cita-cita, apabila kekuatan mental yang ada tinggi maka kemauan belajar atau semangatnya untuk memahami dan menguasai akan lebih mendominasi, akan tetapi jika kekuatan mental yang ada cenderung rendah, maka semangat belajar siswa akan melemah juga (Sappaile, 2024). Winkel dalam (Djafri, 2024) bahwa motivasi merupakan intervening variabel tindakan seseorang dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Lebih lanjut (Rifky, 2024) bahwa motivasi juga sebagai konstruksi yang mengaktifkan perilaku untuk melakukan sesuatu dan motivasi sebagai daya untuk mendorong diri individu.

Dengan demikian motivasi adalah sebagai dorongan yang menjadi pangkal seorang terhadap sesuatu dalam kegiatan (Ramli, 2024). Moekijat dalam (Paturochman, 2024) mengatakan bahwa "motivasi merupakan keadaan dimana pribadi seseorang yang mendorong keinginan individu untuk mencapai suatu tujuan". Salah satu alasan yang mempengaruhi kita untuk memiliki motivasi berprestasi tinggi adalah orang tua.

Motivasi dapat terjadi proses, diawali dengan motivasi atau *need* yang dimiliki seseorang sehingga menimbulkan keinginan, kemudian timbul persepsi dan dorongan untuk melakukan tindakannya (Sanulita, 2024). Menurut Atkinson dalam (Hoerudin, 2022) mengatakan bahwa "motivasi berprestasi merupakan kecenderungan seseorang mengadakan reaksi guna mencapai tujuan di dalam sarana kompetitif dalam mencapai

atau melebihi ukuran yang lebih dari sebelumnya". Motivasi berprestasi yang tinggi pada seseorang cenderung menyebabkan orang tersebut mempunyai kepercayaan diri yang tinggi, mempunyai tanggung jawab serta berusaha selalu untuk memperoleh nilai yang baik dan aktif dalam kehidupan sosial serta tahan dengan tekanan-tekanan yang ada dalam masyarakat. Mereka mempunyai sifat yang ambisius dan keras kepala sebagaimana dijelaskan Murray dalam (Hoerudin, 2021).

Dengan demikian motivasi berprestasi merupakan suatu motivasi yang mendorong manusia untuk berbuat yang lebih baik dari orang lain yang mencapai kesuksesan karier masa depan sesuai dengan kemampuan (Hoerudin, 2020). Chaer dalam (Hoerudin, 2017) bahwa Bahasa didefinisikan sebagai alat komunikasi dan alat interaksi yang hanya dimiliki manusia. Bahasa didefinisikan dari berbagai sudut pandang keilmuan, diantaranya dari sudut pandang ilmu filsafat kebudayaan dan psikologi. Pada umumnya definisi bahasa berkembang dari suatu anggapan bahwa bahasa adalah alat komunikasi. Bahasa telah dikenal bahkan telah digunakan oleh setiap orang, masyarakat atau bangsa, karena bahasa merupakan sarana manusia untuk berkomunikasi (Hoerudin, 2013).

Dalam proses belajar mengajar, motivasi merupakan salah satu faktor yang diduga besar pengaruhnya terhadap hasil belajar. Siswa yang motivasinya tinggi diduga akan memperoleh hasil belajar yang baik. Pentingnya motivasi belajar siswa terbentuk antara lain agar terjadi perubahan belajar ke arah yang lebih positif (Hoerudin, 2012). Pandangan ini sesuai dengan Pendapat Hawley dalam (Hoeruddin, 2011) bahwa "Siswa yang termotivasi dengan baik dalam belajar melakukan kegiatan lebih banyak dan lebih cepat, dibandingkan dengan siswa yang kurang termotivasi dalam belajar. Prestasi yang diraih akan lebih baik apabila mempunyai motivasi yang tinggi."

Bahasa Indonesia mempunyai kedudukan sebagai Bahasa Indonesia dan bahasa Negara, menurut Depdikbud dalam (Yuliani, 2022) karena kedudukan tersebut maka Bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa pengantar di lembaga-lembaga pendidikan. Sebagai lambang kebanggaan nasional sebagai alat pemersatu berbagai suku bangsa dengan latar sosial budaya, bahasa dan pengembang kebudayaan ilmu pengetahuan dan teknologi serta sebagai alat perhubungan kepentingan dari kenegaraan. Lebih lanjut Depdikbud dalam (Sudrajat, 2021) bahwa pengajaran Bahasa Indonesia pada hakekatnya adalah pengajaran keterampilan berbahasa bukan pengajaran tentang pengetahuan bahasa yang meliputi tata bahasa, pengembangan kosa kata dan teori Sastra sebagai alat penyetor saja.

Empat keterampilan berbahasa yang disajikan dalam pengajaran bahasa Indonesia di sekolah-sekolah meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Simbolon, 2023). Muchlisoh dalam (Puspita, 2020) bahwa sebenarnya keterampilan tersebut dapat dibagi menjadi dua kelompok besar yaitu keterampilan yang bersifat menerima (reseptif) yang meliputi keterampilan menyimak dan membaca, serta keterampilan yang bersifat mengungkapkan (produktif) yang meliputi keterampilan menulis dan membaca. Menurut Fathurrohman, dkk dalam (Pikri, 2022) bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya". Sebagian orang beranggapan bahwa belajar adalah semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi/materi pelajaran.

Orang yang beranggapan demikian biasanya akan segera merasa bangga ketika anak-anaknya telah mampu menyebutkan kembali secara lisan (verbal) sebagian besar informasi yang terdapat dalam buku teks atau yang diajarkan oleh guru. Djamarah dalam (Mulyanto, 2017) berpendapat bahwa pada hakekatnya belajar adalah "Perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar".

Winkel dalam (Heryati, 2022) bahwa motivasi dalam kegiatan belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri seseorang yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang menimbulkan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh individu dapat tercapai. Menurut (Gunawan, 2023) bahwa peranan motivasi yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Seseorang yang memiliki motivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk belajar. Hal ini menunjukkan bahwa anak yang memiliki motivasi belajar akan dapat meluangkan waktu belajar lebih banyak dan lebih tekun daripada mereka yang kurang memiliki atau sama sekali tidak mempunyai motivasi belajar. Anak akan terdorong dan tergerak untuk memulai aktivitas atas kemauannya sendiri, menyelesaikan tugas tepat waktu dan gigih serta tidak putus asa saat menjumpai kesulitan dalam menjalankan tugas jika anak tersebut mempunyai motivasi dalam belajar.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar bahasa Indonesia adalah kondisi psikologis yang merupakan swadaya penggerak dalam diri seseorang untuk memulai suatu kegiatan atau aktivitas belajar bahasa Indonesia atas kemauannya sendiri atau minat individu dalam menyelesaikan tugas tepat waktu, sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Purwanto dalam (Aminulloh, 2023) menjelaskan secara umum motivasi belajar mengandung tiga aspek, yaitu:

1. Menggerakkan.

Aspek ini menunjukkan bahwa motivasi menimbulkan kekuatan pada individu untuk bertindak dengan cara tertentu, misalnya kekuatan ingatan, respon efektif, dan kecenderungan mendapat kesenangan.

2. Mengarahkan.

Aspek ini menunjukkan bahwa motivasi menyediakan suatu orientasi tujuan tingkah laku individu yang diarahkan terhadap sesuatu, serta

3. Menopang.

Aspek ini menunjukkan untuk menjaga tingkah laku, lingkungan sekitar harus menguatkan integrasi dan arah dorongan-dorongan kekuatan individu.

Menurut Worrel dan Stillwel dalam (Mayasari, 2023) mengemukakan beberapa aspek-aspek yang membedakan motivasi belajar tinggi dan rendah, yaitu : 1) Tanggung jawab, 2) Tekun terhadap tugas, berkonsentrasi untuk menyelesaikan tugas dan tidak mudah menyerah, 3) Waktu penyelesaian tugas, serta 4) Menetapkan tujuan yang realistik. Sardiman dalam (Ulfah, 2021) mengemukakan bahwa motivasi memiliki peran sebagai pendorong usaha dalam mencapai prestasi. Seseorang melakukan usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menentukan hasil yang baik pula, dengan kata lain adanya usaha yang didasari motivasi akan melahirkan prestasi yang baik.

Menurut survey terhadap siswa atau konsultasi dengan guru, ternyata motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV Sekolah Dasar masih rendah. Hal ini disebabkan karena peserta didik tidak memahami konsep pelajaran bahasa Indonesia

secara benar, peserta didik kesulitan dalam menemukan pikiran pokok teks agak panjang. Alasan lain yang juga dapat dikemukakan terkait dengan rendahnya nilai rata-rata yang dicapai siswa kelas IV Sekolah Dasar karena guru kurang berperan aktif dalam pembelajaran, yaitu metode pembelajaran yang digunakan guru belum ditekankan pada aktivitas belajar siswa, kurang optimal dalam memberi pelatihan dan pembimbingan kepada siswa.

Untuk mengatasi masalah yang telah dikemukakan di atas salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan menggunakan model *role playing*. Menurut (Hoerudin, 2010) bahwa *Role playing* adalah partisipasi aktif seluruh siswa untuk melakukan tindakan observasi dan pemeran dalam situasi yang sebenarnya untuk dapat memecahkan permasalahan tertentu. Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu kiranya dilakukan penelitian tindakan kelas mengenai penggunaan metode pembelajaran *role playing* untuk melihat pengaruhnya terhadap peningkatan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka tidaklah salah jika dilakukan suatu tindakan pembuktian melalui penelitian ilmiah untuk menguji pengaruh metode *role playing* terhadap peningkatan motivasi belajar bahasa Indonesia, khususnya pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hal tersebut pula yang menyebabkan penulis mengangkat “upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia melalui metode *role playing*”.

Adapun tujuan umum yaitu meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia di SD. Sedangkan tujuan khusus yaitu meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia melalui metode *role playing* siswa kelas IV Sekolah Dasar.

## B. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan program pengabdian masyarakat yang dilakukan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia melalui metode *role playing* dilakukan dengan beberapa tahapan pelaksanaan program, yaitu sebagai berikut:

### Tahapan awal

Pada tahapan ini menurut (Arifudin, 2020) bahwa dalam rangka mempersiapkan seluruh kegiatan dari pengabdian kepada masyarakat. Tim PkM melakukan semua persiapan untuk pelaksanaan kegiatan, dimulai dari mencatat jumlah dan kesiapan peserta atau mitra yang akan mengikuti pelatihan dan membuatkan Whatsapp Group untuk memudahkan komunikasi dan pembagian materi sebelum dan selama pelatihan. Selain itu pada tahap ini tim PkM mempersiapkan materi powerpoint tentang metode *role playing* yang akan disampaikan mulai dari pengenalan, manfaat, cara membuat hingga cara menggunakannya.

### Tahap Pelaksanaan

Pada tahapan ini menurut (Hanafiah, 2021) bahwa seluruh aktifitas-aktifitas dari pengabdian masyarakat sesuai dengan tahapan awal. Tahapan ini dilakukan penyampaian Materi baik itu cara membuat hingga cara menggunakannya. Tahapan penyampaian materi dilakukan dengan cara presentasi menggunakan powerpoint, setelah itu Tim PkM menjelaskan dan menunjukkan langkah-langkah membuat dan menggunakan metode *role playing*. Setelah itu dilakukan bimbingan latihan/praktek,

dimana sebelum dimulainya kegiatan peserta (mitra) telah diberikan informasi terlebih dulu melalui WaG terkait rencana kegiatan dengan menjelaskan secara perlahan dan bertahap setiap langkahnya agar peserta kegiatan dapat memahami dan mengikuti dengan mudah.

#### Tahap Evaluasi

Pada tahap ini menurut (Tanjung, 2020) bahwa merupakan tahapan dalam rangka menilai sejauh mana pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dan indikator ketercapaian kegiatan yang dirasakan oleh masyarakat. Tahapan ini tim PkM melakukan evaluasi atas pelaksanaan kegiatan dengan menyebarluaskan angket via google form atau menggunakan kertas biasa yang terdiri dari beberapa pertanyaan berkaitan dengan perkembangan kemampuan dan respon peserta atau mitra sebagai peserta dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia melalui metode *role playing*. Hasil evaluasi juga diperkuat dengan dilakukannya wawancara oleh Tim PkM kepada masing-masing peserta.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari pengabdian masyarakat dengan program pendampingan upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia melalui metode *role playing* dapat dijelaskan hasil dan luaran program serta dampaknya terhadap perubahan mitra selama proses pendampingan ini.

Kegiatan pendampingan pada upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia melalui metode *role playing* yang dilakukan dengan beberapa tahapan pelaksanaan program, yaitu sebagai berikut:

#### Tahap Persiapan

Pada tahapan ini, Tim PkM selain memberikan materi tentang upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia melalui metode *role playing* juga mensosialisasikan terkait agenda kegiatan secara keseluruhan. Materi powerpoint tentang upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia melalui metode *role playing* sudah dishare terlebih dulu ke para guru yang menjadi Sekolah mitra, agar peserta kegiatan PkM dapat mempersiapkan diri sebelum mengikuti kegiatan.

Perencanaan dalam sebuah program menentukan keberhasilan dari sebuah program (Arifudin, 2021). Oleh karenanya, sangat penting direncanakan secara komprehensif. Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia melalui metode *role playing* mengikuti langkah berikut ini:

1. Melakukan diskusi dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia pada sekolah lokasi penelitian untuk membahas masalah yang akan dipecahkan.
2. Mengkaji kurikulum materi pelajaran bahasa Indonesia kelas IV Semester I yang akan diajarkan pada pengabdian ini.
3. Menentukan pokok bahasan yang akan diajarkan.
4. Mempersiapkan perangkat pembelajaran, yakni Rencana Pembelajaran.
5. Membuat format observasi untuk melihat bagaimana kondisi belajar mengajar di kelas.

Motivasi belajar merupakan faktor psikologis yang sangat besar pengaruhnya dalam melakukan aktivitas belajar, karena belajar itu tidak akan terjadi tanpa ada

motivasi (Arifudin, 2022). Jadi, subjek belajar yang mengalami proses belajar, supaya berhasil perlu memperhatikan dan selalu mengembangkan motivasi dalam dirinya, sehingga antara tujuan dan harapan dapat tercapai secara maksimal, karena motivasi merupakan pendorong untuk melakukan suatu aktivitas.

Ada dua faktor yang mempengaruhi motivasi, Sardiman sebagaimana dikutip (Supriani, 2020) mengemukakan yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. 1) Motivasi intrinsik, yaitu motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu, serta 2) Motivasi ekstrinsik, yaitu motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya ransangan dari luar.

Pendapat di atas menunjukkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar terbagi menjadi dua bagian, yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang mempengaruhinya untuk melakukan aktivitas belajar. Faktor tersebut merupakan faktor yang sangat penting karena dengan motivasi intrinsik, seseorang akan menyadari pentingnya belajar, senang dan dapat lebih berkonsentrasi. Faktor ekstrinsik merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhinya untuk melakukan aktivitas belajar. Faktor tersebut dapat berupa rangsangan, seperti ingin mendapat pujian, dan ingin mendapat nilai agar dapat prestasi, ataupun karena dengan adanya bantuan dari pihak lain yang mengarahkan atau memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam aktivitas belajarnya.

Menurut Dimiyanti sebagaimana dikutip (Ulfah, 2023) mengemukakan bahwa motivasi belajar penting bagi siswa karena 1) Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir, 2) Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar yang dibandingkan dengan teman sebaya, 3) Mengarahkan kegiatan belajar, 4) Membesarkan semangat belajar, serta 5) Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian belajar.

Keinginan untuk melakukan aktivitas belajar sangat penting dimiliki oleh setiap siswa, karena tanpa motivasi belajar mustahil seorang siswa hendaknya memiliki perencanaan dalam melakukan aktivitas belajar agar aktivitas belajarnya terarah secara baik.

## **Tahap Pelaksanaan**

Setelah seluruh peserta melakukan registrasi pada kegiatan PkM upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia melalui metode *role playing* yang dituju, Tim PkM melanjutkan kegiatan dengan agenda penyampaian materi selanjutnya yakni memberikan arahan untuk mengikuti setiap arahan pada PkM upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia melalui metode *role playing*.

Menurut (Darmawan, 2021) mengemukakan bahwa pada tahap pelaksanaan sangat penting untuk melakukan semuanya sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat, agar dapat sesuai dengan tujuan dari sebuah program. Pelaksanaan perlu dilakukan serinci mungkin agar tidak ada hal yang terlewat dari program yang dibuat.

Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia melalui metode *role playing*, guru/pengabdi memperhatikan perubahan sikap siswa, keaktifan siswa, dan tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran yang dialaminya.

Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yang dilakukan selama pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh guru. Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dilakukan selama dua kali pertemuan. Setiap pertemuan dilakukan melalui tahap-tahap berikut ini:

1. Guru membuka pelajaran
2. Guru melakukan apersepsi
3. Dilakukan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui metode *role playing*. Dalam kegiatan ini, aktivitas-aktivitas murid dalam proses pembelajaran diamati untuk mengetahui selama pemberian tindakan.
4. Pemberian tugas untuk mengetahui pencapaian indikator hasil belajar setelah proses pembelajaran.
5. Pemberian tugas untuk melatih murid mengerjakan tugas.
6. Perbaikan jawaban murid terhadap indikator yang belum dicapai diatas suatu tugas yang diberikan sampai indikator tersebut tercapai dan menuliskan komentar tentang kekurangan dan kelebihan murid terhadap tugas yang dikerjakan.
7. Tiap pertemuan guru mencatat semua kejadian yang dianggap penting seperti kehadiran murid dan keaktifan murid mengikuti pelajaran.

Djamarah sebagaimana dikutip (Ulfah, 2022) mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diproses, yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil aktivitas belajarnya. Secara operasional tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan atau sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Lebih lanjut menurut (Sembiring, 2024) bahwa hasil belajar dimaksudkan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran berkaitan dengan aspek-aspek kognitif dan aspek psikomotorik.

Hasil belajar siswa dalam bidang studi tertentu dapat diketahui dengan jalan melakukan pengukuran yang dikenal dengan istilah pengukuran hasil belajar. Arikunto sebagaimana dikutip (Hanafiah, 2022) mengemukakan bahwa pengukuran hasil belajar ialah suatu tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan-tujuan instruksional dapat dicapai atau dikuasai oleh siswa setelah menempuh pengalaman belajarnya (proses belajar mengajar).

Pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV MI/SD dilaksanakan melalui pendekatan tematik. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut memilih metode yang tepat sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Menurut (Mayasari, 2021) bahwa Guru diharapkan menggunakan multi metode dan berbagai model dan strategi pembelajaran secara bervariasi, misalnya ceramah, diskusi, kerja kelompok, demonstrasi dan lain-lain.

Sebagaimana dipahami bahwa setiap media pengajaran memiliki keampuhan masing-masing, maka diharapkan kepada guru agar menentukan pilihannya sesuai dengan kebutuhan pada saat pertemuan. Menurut (Mayasari, 2022) bahwa hal ini dimaksudkan agar penggunaan media tidak menjadi penghalang proses belajar mengajar khususnya yang akan guru lakukan, yakni alat bantu yang dapat mempercepat/mempermudah pencapaian tujuan pengajaran.

Secara umum, manfaat media dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (Apyiani, 2022). Akan tetapi, lebih lanjut Anderson dalam (Rahman, 2021)

mengemukakan secara khusus dan rinci ada beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan beberapa manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut: a) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, e) Meningkatkan kualitas belajar siswa, f) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan kapan dan dimana saja, g) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar siswa, serta h) Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Yunus sebagaimana dikutip (Sulaeman, 2022) mengemukakan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pendidikan seperti tujuan yang ingin dicapai, ketepatgunaan materi media, keadaan peserta didik, ketersediaan media, mutu teknis dari media, serta biaya yang dibutuhkan dalam pembuatan dan penggunaan media. Lebih lanjut Anderson dalam (Nurbaeti, 2022) mengemukakan bahwa tiga pertimbangan kelayakan yang dapat dipakai pengajar untuk memilih media pembelajaran adalah sebagai berikut: a) Kelayakan praktis, seperti : Keakraban pengajar dengan media yang akan digunakan, ketersediaan media di lingkungan belajar setempat, ketersediaan waktu untuk mempersiapkan, dan ketersediaan sarana untuk fasilitas pendukungnya, b) Kelayakan teknis seperti: relevan dengan tujuan yang ingin dicapai (kualitas pesan atau kurikuler), dan merangsang terjadinya proses belajar-mengajar, serta c) Kelayakan biaya biasanya faktor kelayakan biaya baru ditinjau bila memenuhi persyaratan teknis lebih dari satu, yaitu apakah biaya yang dikeluarkan seimbang dengan manfaat yang akan diperoleh.

Berdasarkan beberapa tujuan tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode pemilihan media berdasarkan pada tujuan yang akan dicapai dan kemampuan untuk mengadakan dan menggunakannya.

### **Tahap Evaluasi**

Kegiatan PkM dilaksanakan sebanyak 2x pertemuan dengan rincian pertemuan 1 digunakan untuk menyampaikan materi sedangkan pertemuan 2 untuk melakukan bimbingan latihan/praktek agar semua peserta memiliki motivasi belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* sesuai dengan tujuan dari kegiatan PkM. Selama 2x pertemuan peserta menunjukkan ketertarikan yang sangat tinggi untuk belajar, dibuktikan dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan saat kegiatan berlangsung. Untuk melihat perkembangan kemampuan dan pemahaman peserta sekaligus evaluasi sebelum dan sesudah dilakukan kegiatan PkM, semua peserta diminta untuk mengisi angket yang disebar melalui google form pada guru dan orang tuanya sebagai bentuk ukuran peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia melalui metode *role playing*. Menurut (Fitria, 2020) mengemukakan bahwa peran evaluasi sangat penting dalam rangka melihat sejauhmana keberhasilan dari sebuah program serta langkah perbaikan ke depan.

Melalui penerapan hal tersebut, dapat meningkatkan motivasi siswa. Hal-hal yang tampak mengalami peningkatan pada diri siswa jika guru menggunakan media kartu huruf, yaitu:

1. Rata-rata siswa menyimak dan memperhatikan pengarahan guru.
2. Siswa memberikan tanggapan dan mengajukan pertanyaan atas masalah yang diajukan oleh guru.

3. Siswa menjawab pertanyaan dengan benar dan tepat.
4. Siswa aktif mencari pemecahan masalah.
5. Kerajinan siswa membaca dan mengerjakan tugas.
6. Respon siswa yang tinggi terhadap materi

Secara umum, kelebihan metode *role playing* dalam pembelajaran khususnya dalam memotivasi belajar siswa lebih meningkatkan interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran (Ulfah, 2019). Sementara itu, menurut (Tanjung, 2022) mengemukakan bahwa kelebihan yang lain sebagai berikut: a) Mudah digunakan oleh siswa, b) Mudah diingat siswa karena ukurannya besar serta memiliki variasi warna yang bermacam-macam, c) Mudah dipindah-pindahkan, d) Bisa digunakan kapan dan di manapun, e) Siswa yang lebih banyak aktif dalam penggunaan media ini, f) Pembelajaran lebih berkualitas karena membangkitkan rasa ingin tahu siswa, g) Pembelajaran lebih sistematis dan terstruktur, serta h) Tidak membuat siswa menjadi bosan karena mengandung unsur permainan.

Kegiatan ini terlaksana dengan baik tentunya dengan pengorganisasian yang telah direncanakan sebelumnya. Terdapat bagian-bagian dalam kepanitiaan kegiatan pengabdian masyarakat dan pihak-pihak pada bagian-bagian tersebut berfungsi dengan baik. Hal ini sejalan dengan (Fitria, 2023) bahwa pelaksanaan program dapat terlaksana dengan baik dengan menggunakan pendekatan manajemen.

Dalam proses evaluasi, dilakukan saat pengabdian berakhir. Kemudian akan dilakukan perbaikan pada pengabdian selanjutnya dengan pengembangan tema pengabdian pada mitra.

## **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Pelaksanaan kegiatan PKM telah terlaksana melalui beberapa kegiatan, secara umum dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV Semester I Sekolah Dasar, hal ini ditunjukkan dengan peningkatan pembelajaran yang meyakinkan. Metode *role playing* merupakan cara yang digunakan oleh guru untuk memberi kesempatan bagi tiap siswa untuk mempraktekkan ketrampilan melalui pemeranannya lakon tentang situasi kehidupan nyata. Hal ini siswa dituntut untuk aktif. Aktivitas ini merupakan cara yang bagus untuk memberi kesempatan bagi tiap siswa untuk mempraktikkan ketrampilan melalui pemeranannya lakon tentang situasi kehidupan nyata. Hal-hal yang meningkatkan hasil siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah metode pembelajaran *role playing* siswa merasa tidak takut untuk bertanya saat siswa merasa tidak bisa, dengan metode pembelajaran *role playing* siswa merasa bahwa temannya bisa jadi saya harus bisa, dan dengan metode pembelajaran *role playing* siswa merasa malu bahwa temannya bisa jadi saya harus belajar agar hasil belajar saya juga baik.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas berkat rahmat Alloh yang Maha pengasih penulis dapat menyelesaikan pengabdian masyarakat ini dengan sebaik-baiknya. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa kerjasama dan bantuan berbagai pihak sangat membantu dalam menyelesaikan jurnal pengabdian masyarakat ini. Oleh sebab itu, di dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan

ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya khususnya kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian jurnal pengabdian masyarakat ini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aminulloh, M. R. (2023). Analisis Bibliometrik Penerapan Educational Policy Implementation terhadap Merdeka Belajar–Kampus Merdeka. *Ministrate: Jurnal Birokrasi Dan Pemerintahan Daerah*, 5(2), 126–145.
- Apiyani, A. (2022). Implementasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) Guru Madrasah Dalam Meningkatkan Keprofesian. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 499–504.
- Arif, M. (2024). Tantangan dan Peluang dalam Inovasi Pembelajaran Islam di Era Digital. *Global Education Journal*, 2(1), 73–80.
- Arifin, A. (2024). The Relationship Between Classroom Environment, Teacher Professional Development, and Student Academic Performance in Secondary Education. *International Education Trend Issues*, 2(2), 151–159.
- Arifudin, O. (2020). Pendampingan UMKM Dalam Meningkatkan Hasil Produksi Dan Hasil Penjualan Opak Makanan Khas Jawa Barat. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(2), 313–322.
- Arifudin, O. (2021). *Manajemen Strategik Teori Dan Implementasi*. Banyumas : Pena Persada.
- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Arifudin, O. (2024). Trends in Teaching Research with Technology in Indonesia. *Journal of Multidisciplinary Global*, 1(2), 107–116.
- Darmawan, I. P. A. (2021). *Total Quality Management Dalam Dunia Pendidikan" Model, Teknik Dan Impementasi*". Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Djafri, N. (2024). Development Of Teacher Professionalism In General Education: Current Trends And Future Directions. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(3), 745–758.
- Fitria, N. (2020). Analisis Faktor-Faktor Terhadap Pengambilan Keputusan Calon Mahasiswa Untuk Memilih Jurusan Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(2), 120–127.
- Fitria, N. (2023). Manajemen Pengelolaan Media Pembelajaran Pendidikan Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(03), 2239–2252.
- Gunawan, M. T. R. (2023). Peningkatan Minat Belajar Anak Pada Pembelajaran Sains Melalui Metode Eksperimen pada Anak TK B di RA Qurrata A'yun. *IZZAN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 31–37.
- Hanafiah, H. (2021). Pelatihan Software Mendeley Dalam Peningkatan Kualitas Artikel Ilmiah Bagi Mahasiswa. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(2), 213–220.
- Hanafiah, H. (2022). Penanggulangan Dampak Learning Loss dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran pada Sekolah Menengah Atas. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1816–1823.
- Heryati, Y. (2022). The Implementation of Character Education on Bahasa Indonesia

- through Active Learning in Elementary Schools. *Proceedings of the 1st Bandung English Language Teaching International Conference (BELTIC 2018) - Developing ELT in the 21st Century.*
- Hoeruddin, C. W. (2011). *Menumbuhkembangkan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Bahasa dan Budaya*. Prosiding Seminar Nasional. Padang. Sukabina Press Padang.
- Hoerudin, C. W. (2010). Pengembangan Membaca Kritis Melalui Penerapan Model Pembelajaran Peningkatan Kapasitas Berpikir Kritis. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 1(2).
- Hoerudin, C. W. (2012). *Teori Belajar dan Model Pembelajaran Paud*. Bandung: FKIP Uninus Bandung.
- Hoerudin, C. W. (2013). *Pengembangan Karakter Melalui Teks Wacana Sastra pada Buku Pelajaran Bahasa Indonesia*. Prosiding PG PAUD FKIP Uninus.
- Hoerudin, C. W. (2017). Model Kebahasaan Berkarakter dalam Mengembangkan Aspek Nilai, Agama, dan Moral Anak Usia Dini. *Educhild Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 1–12.
- Hoerudin, C. W. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Dan Pemahaman Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Materi Cerita Fiksi. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 23–30.
- Hoerudin, C. W. (2021). Dinamika Sistem Kebijakan Pendidikan Bahasa Indonesia Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Di Kelas. *Papatung: Jurnal Ilmu Administrasi Publik, Pemerintahan Dan Politik*, 4(3), 20–29.
- Hoerudin, C. W. (2022). Upaya Guru Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 32–41.
- Hoerudin, C. W. (2023). Strategi Guru Dalam Perkembangan Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini Dengan Metode Cerita Bergambar. *Plamboyan Edu*, 1(1), 106–115.
- Mayasari, A. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179.
- Mayasari, A. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175.
- Mayasari, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Nilai Melalui Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Siswa. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 47–59.
- Mulyanto, A. (2017). *Kompetensi Sosial Anak: Deteksi dan Stimulasi*. Bandung: Alifah Publishing.
- Nuary, M. G. (2024). Teacher Strategies In Instilling Nationalist Values In The Millennial Generation In The Technological Era. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(4), 954–966.
- Nurbaeti, N. (2022). Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 98–106.
- Paturochman, I. R. (2024). Pluralism And Multiculturalizm Education. *International Journal Of Society Reviews*, 2(3), 564–573.
- Pikri, F. (2022). Policy Implementation in Preventing Plagiarism in Students in the Digital Age. *Iapa Proceedings Conference*, 234–242.

- Puspita, R. D. (2020). Integrating Thematic Instruction Using Webbed Curricula Model to Improve Students' Reading Comprehension on Informational Text. *Anatolian Journal of Education*, 5(2), 1–18.
- Rahman, N. H. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106.
- Ramli, A. (2024). Analysis of the Influence of Organizational Commitment on Work Discipline of Public High School Teachers. *Journal on Education*, 6(2), 12927–12934.
- Rifky, S. (2024). Professionalism Of Educators In Learning Development. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(2), 579–588.
- Rohimah, R. B. (2024). Madrasah's Contribution To The Empowerment Of The Village Community In Indonesia. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(4), 1088–1101.
- Sanulita, H. (2024). Analysis Of The Effectiveness Of Audio Visual Learning Media Based On Macromedia Flash Usage On School Program Of Increasing Student Learning Motivation. *Journal on Education*, 6(2), 12641–12650.
- Sappaile, B. I. (2024). The Role of Artificial Intelligence in the Development of Digital Era Educational Progress. *Journal of Artificial Intelligence and Development*, 3(1), 1–8.
- Sembiring, I. M. (2024). Pendidikan Agama Islam Berwawasan Global Sebagai Dasar Paradigma Dan Solusi Dalam Menghadapi Era Society 5. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 305–314.
- Simbolon, B. R. (2023). E-Learning: Succeeding amid the pandemic period, forgotten in the Post-Pandemic Era. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 903–910.
- Sudrajat, R. T. (2021). Pengembangan model perkuliahan daring dalam meningkatkan berpikir Hots melalui pemahaman isi bacaan Mahasiswa Prodi Bahasa Indonesia IKIP Siliwangi Tahun 2020. *Semantik*, 10(2), 155–162.
- Sulaeman, D. (2022). Implementasi Media Peraga dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 71–77.
- Supriani, Y. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Tanjung, R. (2020). Pengembangan UKM Turubuk Pangsit Makanan Khas Kabupaten Karawang. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(2), 323–332.
- Tanjung, R. (2022). Manajemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 29–36.
- Ulfah, U. (2019). Peran Konselor Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 92–100.
- Ulfah, U. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1–9.
- Ulfah, U. (2022). Peran Guru Dalam Upaya Pengembangan Bakat Dan Minat Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 9–16.
- Ulfah, U. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen*

- Dan Pendidikan*, 4(1), 13–22.
- Yuliani, Y. (2022). Pedagogical Social Interaction Communication Model in Developing Islamic National Education. *ITALIENISCH*, 12(1), 526–532.