

**IMPLEMENTASI STRATEGI *ROLE PLAYING*  
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 2  
PADA KURIKULUM MERDEKA  
DI SD NU MASTER SOKARAJA**



**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto  
Sebagai syarat untuk menulis skripsi**

**Oleh:**

**APRI CANDRA KUSUMA**

**NIM:**

**1917405155**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH  
IBTIDAIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROFESOR KIAI HAJI  
SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
2025**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya menyatakan berikut:

Nama : Apri Candra Kusuma  
NIM : 1917405155  
Jenjang : S-1  
Jurusan : Pendidikan Madrasah  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi berjudul "**Implementasi strategi *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 pada kurikulum merdeka SD NU Master Sokaraja**" ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saudara, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apa bila dikemudian hasil terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 14 Maret 2025

Yang membuat pernyataan



Apri Candra Kusuma  
NIM: 1917405155



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinsaizu.ac.id

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul

**IMPLEMENTASI STRATEGI *ROLE PLAYING*  
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 2  
PADA KURIKULUM MERDEKA  
DI SD NU MASTER SOKARAJA**

yang disusun oleh Apri Candra Kusuma (Nim:1917405155) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Jurusan Pendidikan Madrasah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto telah diujikan pada tanggal 20 Maret 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan (S.Pd.)** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Purwokerto, 15 April 2025

Disetujui oleh:

Penguji I/Ketua Sidang

**Dr. M.A. Hermawan, M.S.I**  
NIP.197712142011011003

Penguji II/Sekretaris Sidang

**Dr. Sutrimo Purnomo, M. Pd**  
NIP.199201082019031015

Penguji Utama

**Dr. Novan Ardy Wivani, M.Pd.I**  
NIP.198505252015031004

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah,



**Dr. Abu Dharin, S.Ag., M.Pd.**  
NIP. 19741202 201101 1 001

bab 12345 fix.docx

ORIGINALITY REPORT

**22%** SIMILARITY INDEX  
**22%** INTERNET SOURCES  
**7%** PUBLICATIONS  
**7%** STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://repository.uinsaizu.ac.id">repository.uinsaizu.ac.id</a> Internet Source	8%
2	<a href="http://repository.iainpurwokerto.ac.id">repository.iainpurwokerto.ac.id</a> Internet Source	4%
3	<a href="http://ejournal.unib.ac.id">ejournal.unib.ac.id</a> Internet Source	3%
4	<a href="http://etheses.iainkediri.ac.id">etheses.iainkediri.ac.id</a> Internet Source	1%
5	Submitted to IAIN Purwokerto Student Paper	1%
6	<a href="http://eprints.unm.ac.id">eprints.unm.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://doaj.org">doaj.org</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	1%
10	<a href="http://jurnal.peneliti.net">jurnal.peneliti.net</a> Internet Source	1%

Exclude quotes  On  
Exclude bibliography  On  
Exclude matches < 1%

A.H. SAIFUDDIN

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqasyah Skripsi Apri Candra Kusuma  
Lampiran : 3 Eksemplar

Kepada Yth.  
Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah  
UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto  
di Purwokerto

*Assalamu'alaikum Wr Wb.*

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa:

Nama : Apri Candra Kusuma  
NIM : 1917405155  
Jenjang : S-1  
Jurusan : Pendidikan Madrasah  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul : Implementasi strategi *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 pada kurikulum merdeka di SD NU Master Sokaraja.

Sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqasyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Demikian, atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr Wb.*

Purwokerto, Maret 2025  
Pembimbing

**Dr. M.A. Hermawan, M.S.I.**  
**NIP.197712142011011003**

**IMPLEMENTASI STRATEGI *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN  
BAHASA INDONESIA KELAS 2 PADA KURIKULUM MERDEKA DI SD NU  
MASTER SOKARAJA**

**ABSTRAK**

**Apri Candra Kusuma**

**NIM:191740515**

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran siswa yang bersifat monoton. Banyak dari anak-anak yang kurang bersemangat dalam pembelajaran. Hal itu akan berimbas pada pemahaman peserta didik yang mungkin kurang menguasai materi. Untuk itu, guru perlu menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi salah satunya yaitu dengan menggunakan strategi *role playing*. Metode penelitian yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengambilan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah guru Bahasa Indonesia dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat Langkah-langkah yang harus ditempuh antara lain meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Adapun dalam pengimplementasiannya terdapat faktor-faktor pendorong yang mendorong hal tersebut yaitu Implementasi *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas 2 ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah dari segi kemampuan guru dalam keterampilan mengelola kelas dan kreativitas guru. Dari segi kesiapan siswa dalam hal kemampuan bahasa siswa dan kepercayaan diri siswa. Dan yang tak kalah penting adalah dari segi materi pembelajaran yaitu keterkaitan dengan Kurikulum dan tingkat kesulitan materi serta ketersediaan waktu. Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut, implementasi *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas 2 dapat dilakukan dengan lebih efektif, sehingga meningkatkan kemampuan berbahasa siswa secara lebih menyenangkan dan interaktif. Adapun penerapan kurikulum merdeka dalam pembelajarannya yaitu Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 pada Kurikulum Merdeka di SD NU Master Sokaraja mengedepankan pendekatan yang fleksibel dan berfokus pada pengembangan kompetensi siswa secara menyeluruh yang memberikan kebebasan bagi guru untuk menyesuaikan materi pembelajaran dengan kebutuhan siswa, pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan kognitif serta sosial-emosional siswa.

**Kata Kunci:** *Role Playing, Kurikulum Merdeka, Pembelajaran Bahasa Indonesia*

**IMPLEMENTATION OF ROLE PLAYING STRATEGY IN INDONESIAN  
LANGUAGE LEARNING FOR GRADE 2 IN INDEPENDENT CURRICULUM  
AT SD NU MASTER SOKARAJA**

**ABSTRACT**

***Apri Candra Kusuma***

***NIM:1917405155***

***Abstract:*** This research is motivated by monotonous student learning. Many children are less enthusiastic in learning. This will have an impact on the understanding of students who may not master the material. For this reason, teachers need to use a variety of learning methods, one of which is by using the role playing strategy. The research method used is by using a qualitative research method with data collection techniques through interviews, observations, and documentation. The subjects of this study were Indonesian language teachers and students. The results of the study show that the implementation of role playing in Indonesian language learning includes steps that must be taken, including planning, implementation and evaluation. In its implementation, there are driving factors that boost this, namely the implementation of role playing in Indonesian language learning in grade 2 is influenced by several factors, including in terms of teacher ability in class management skills and teacher creativity. In terms of student readiness in terms of student language skills and student self-confidence. And no less important is in terms of learning materials, namely the relationship to the curriculum and the level of difficulty of the material and the availability of time. By considering these factors, the implementation of role playing in Indonesian language learning in grade 2 can be carried out more effectively, thereby improving students' language skills in a more enjoyable and interactive way. The application of the independent curriculum in its learning, namely Indonesian Language Learning in grade 2 in the Independent Curriculum at SD NU Master Sokaraja, prioritizes a flexible approach and focuses on developing student competencies as a whole which gives teachers the freedom to adjust learning materials to student needs, Indonesian language learning becomes more interesting and in accordance with students' cognitive and social-emotional development.

***Keywords:*** Role Playing, Independent Curriculum, Indonesian Language Learning

## MOTTO

“Jadilah Lebih baik dari Sebelumnya”

من كان يومه خيرا من امسه فهو راجح. ومن كان يومه مثل امسه فهو مغبون. ومن كان يومه شرا من امسه فهو ملعون. (رواه الحاكم)

Artinya: "Barang siapa yang hari ini lebih baik dari hari kemarin, dialah tergolong orang yang beruntung, (dan) barang siapa yang hari ini sama dengan hari kemarin dialah tergolong orang yang merugi dan bahkan, barang siapa yang hari ini lebih buruk dari hari kemarin dialah tergolong orang yang celaka." (HR Al Hakim)



## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT, dengan segala ketulusan hati dan kasih sayang, persembahkan karya penulis ini kepada:

1. Kedua orang tua saya yang sangat saya sayangi ibu Sri Sunarni dan bapak Bawono yang selalu mendukung setiap langkah, memberikan semangat, dan do'a kalian yang selalu menyertai setiap langkah saya.
2. Adik saya Bagus Priyo Prasetyo yang selalu memberikan semangat dan kebahagiaan kepada saya.
3. Ibu Nyai Dra. Hj. Aminah Kariem dan Gus Muhammad Subhi As'adi selaku guru dan orang tua di Pondok Pesantren Bani Malik yang selalu mendoakan setiap langkah saya untuk melangkah sejauh ini.
4. Seluruh teman-teman Pondok Pesantren Bani Malik yang sama-sama sedang berjuang untuk memperbaiki diri menjadi lebih baik.
5. Teruntuk NIM 224110405074 Terimakasih atas segala dukungan selama proses skripsi dan selalu menjadi pendengar keluh kesah, kamu adalah bagian penting dari hidup saya.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat dan salam tak lupa selalu tercurah limpah kepada Nabi Agung Muhammad SAW. Alhamdulillah atas rahmat Allah SWT. Penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul Implementasi strategi *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 pada kurikulum merdeka di SD NU Master Sokaraja Kabupaten Banyumas sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada, yang terhormat :

- a. Prof. Dr. H. Ridwan, M.Ag., Rektor UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- b. Prof. Dr. Fauzi, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K. H Saifuddin Zuhri Purwokerto
- c. Prof. Dr. Suparjo, MA., Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- d. Dr. Nurfuadi, M.Pd.I, Wakil Dekan II Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
- e. Prof. Dr. H. Subur, M.Ag., Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN. Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- f. Dr. Abu Dharin, S.Ag.,M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN. Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

- g. Hendri Purbo Waseso, M.Pd.I., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN. Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- h. Dr. M. A. Hermawan, M.S.I., Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, masukan dan motivasi kepada penulis selama proses penulisan skripsi ini.
- i. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN. Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- j. Pegawai Perpustakaan UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, dan buku-bukunya yang telah banyak memberikan rujukan, sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
- k. Ibu Dani Sistriani, M.Pd, Kepala Madrasah SD NU Master Sokaraja Kabupaten Banyumas yang telah bersedia memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian skripsi dan telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
- l. Bapak Hasan Fauzi, S.Pd guru kelas 2 SD NU Master Sokaraja Kabupaten Banyumas yang telah bersedia membantu jalannya penelitian Skripsi ini.
- m. Guru dan staf karyawan SD NU Master Sokaraja Kabupaten Banyumas, yang ikut serta membantu peneliti baik dalam bentuk moril maupun material.
- n. Kepada Kedua orang tua saya Bapak Bawono dan Ibu Sri Sunarni yang telah mendoakan, mendidik, menyayangi dengan setulus hati dan memberikan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- o. Untuk segenap keluarga saya yang selalu memberikan dukungan dan motivasi selama saya menempuh Pendidikan di Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- p. Sahabat saya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang selalu mendengarkan keluh kesah dan membantu saya selama masa studi.

- q. Teman-teman kelas Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2019 terkhusus untuk kelas PGMI D 2019. Terimakasih atas kebersamaanya selama ini.
- r. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Terimakasih banyak atas segala bantuan, dukungan dan segala kebaikan yang diberikan kepada penulis selama penulis melakukan penelitian sampai bisa menyelesaikan skripsi ini, semoga dari semua kebaikan yang telah diberikan mendapatkan pahala dan keberkahan dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna yang mana penulis mengharap kritik dan saran pada skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi penulis khususnya , dan pembaca pada Umumnya Aamiin,

Purwokerto, 13 Maret 2025



Apri Candra Kusuma

NIM: 1917405155

## DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAN KEASLIAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
MOTTO.....	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Konseptual.....	11
C. Rumusan Masalah.....	21
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	21
E. Sistematika Pembahasan.....	22
BAB II LANDASAN TEORI.....	24
A. Strategi Pembelajaran.....	24
B. Strategi <i>Role Playing</i> .....	25
a. Pengertian <i>role playing</i> .....	25
b. Langkah-langkah <i>role playing</i> .....	26
c. Kelebihan <i>role playing</i> .....	27
d. Kekurangan <i>role playing</i> .....	27
C. Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	28
D. Penerapan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka.....	29
a. Kurikulum Merdeka.....	30

b. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kurikulum Merdeka .....	32
E. Kajian Pustaka.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	39
C. Objek dan Subjek Penelitian .....	40
D. Teknik Pengumpulan Data.....	42
E. Teknik Analisis Data.....	44
F. Teknik Uji Keabsahan Data .....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	49
A. Pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas 2 SD NU Master Sokaraja.....	49
1. Penerapan kurikulum merdeka dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.....	50
2. Langkah-langkah <i>role playing</i> dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. ....	61
BAB V PENUTUP.....	64
A. Kesimpulan .....	64
B. Keterbatasan penelitian.....	65
C. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Transkrip Wawancara
- Lampiran 2 Transkrip Observasi
- Lampiran 3 Foto Wawancara dan Kegiatan
- Lampiran 4 Modul Ajar
- Lampiran 5 Surat Izin Observasi Pendahuluan
- Lampiran 6 Surat Balasan Observasi Pendahuluan dari Sekolah
- Lampiran 7 Surat Izin Riset Individu
- Lampiran 8 Balasan Riset Individu dari Sekolah
- Lampiran 9 sertifikat PPL
- Lampiran 10 SKL Komprehensif
- Lampiran 11 SKL Sempro
- Lampiran 12 Surat Keterangan Wakaf Buku
- Lampiran 13 Sertifikat Bahasa Inggris
- Lampiran 14 Sertifikat Bahasa Arab
- Lampiran 15 Sertifikat KKN
- Lampiran 16 Sertifikat Aplikom
- Lampiran 17 Blangko Bimbingan Skripsi
- Lampiran 18 Daftar Riwayat Hidup

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan. Dengan pendidikan maka akan menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan, keahlian dan keterampilan untuk memenuhi kebutuhan di masa depan. Masalah peningkatan mutu pendidikan anak di Indonesia terutama di Sekolah Dasar merupakan masalah yang sangat kompleks dan sesuai dengan isi Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 pasal 3, tentang Sistem Pendidikan Nasional, penting bagaimana menciptakan kondisi atau suatu proses yang mengarahkan peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar.<sup>1</sup> Dalam hal ini peranan guru sangat penting. Bagaimana guru melakukan usaha-usaha untuk dapat menumbuhkan dan memberikan motivasi agar peserta didiknya melakukan aktivitas belajar dengan baik. Selain itu, juga pada diri peserta didik harus aktif lagi dalam mengembangkan pengetahuan dan pemahaman mereka. Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Komunikasi selalu dilakukan, baik dalam keluarga, lingkungan masyarakat maupun sekolah. Dalam keluarga, yang digunakan sebagai alat komunikasi adalah bahasa dan interaksi terhadap bapak, ibu, dan anak. Berbicara sebagai salah satu keterampilan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak akan datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik banyak dan teratur. Berbicara merupakan suatu proses penyampaian informasi, ide atau gagasan dari pembicara kepada pendengar. Indikator pencapaian dalam keterampilan berbicara secara umum adalah pelafalan bunyi bahasa, penggunaan intonasi, pemilihan kata, penyusunan kalimat serta topik pembicaraan.

---

<sup>1</sup> Sanjaya, Wina. 2006. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana, Prenada Media Group.

Tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi manusia dalam semua bidang intelektual, sosial, emosional, dan fisik melalui serangkaian pertemuan, pengalaman, dan pembelajaran. Untuk membekali manusia dalam menghadapi kehidupan, bekerja, dan berkontribusi bagi masyarakat, hal ini memerlukan transfer nilai, pengetahuan, dan keterampilan serta pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia merupakan salah satu dari beberapa undang-undang yang mengatur pendidikan: (1) Hak dan Kewajiban Pendidikan: Semua warga negara berhak memperoleh pendidikan yang cukup dan bermutu tinggi, dan mereka harus menyelesaikan pendidikan dasar yang dipersyaratkan. (2) Tingkat Pendidikan: Menetapkan jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan anak usia dini hingga pendidikan dasar, menengah, dan tinggi (3) Kurikulum: Mengendalikan penciptaan kurikulum, yang meliputi isi materi instruksional, teknik, dan evaluasi. (4) Tenaga Pendidik: Menetapkan bahwa guru harus memiliki kualifikasi yang diperlukan dan mengendalikan sertifikasi guru. (5) Manajemen Pendidikan: Menetapkan sejumlah prinsip untuk manajemen pendidikan, termasuk yang terkait dengan administrasi sekolah, infrastruktur, dan pendanaan pendidikan. (6) Pendidikan Khusus: Menciptakan pendidikan inklusif untuk anak-anak dengan kebutuhan khusus dan bekerja untuk memastikan akses mereka terhadap pendidikan. (7) Pendidikan Agama: Mengatur pendidikan agama yang diterima, dihormati, dan tersedia bagi penganut agama yang relevan. (8) Monitoring dan Evaluasi: Menetapkan sistem untuk implementasi pendidikan secara teratur untuk menjamin kualitasnya.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Siti Hizzatul Arfiah DKK, Efforts to Improve Student Learning Outcomes Using Curriculum Based LKPD Independence in Language Learning Indonesia is in the High Class VI Mutiara Street Science Primary School Kuala Langkat, Vol2 No1 2023Page55-60.

Pendidikan, dalam konteks yang lebih luas, melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik. Proses ini tidak hanya terbatas pada pengajaran di dalam kelas, tetapi juga mencakup berbagai kegiatan lain yang mendukung perkembangan peserta didik. Pendidikan dalam lingkup persekolahan melibatkan tiga komponen yang saling terkait yaitu peserta didik atau peserta didik, guru atau pendidik, dan kurikulum atau bahan ajar. Hal ini sesuai dengan makna sistem pendidikan nasional sebagaimana tertuang dalam Pasal 2 ayat (3) UU No. 20 Tahun 2003 yaitu pertama, komponen pendidikan, karena sistem pendidikan nasional terdiri atas komponen-komponen yang secara bersama-sama membangun pendidikan nasional. Kedua, terkait secara terpadu, menunjukkan bahwa semua komponen tidak dapat bekerja sendiri-sendiri apalagi secara terpisah. Ketiga, tujuan pendidikan adalah tujuan yang telah disepakati bersama, yang akan dicapai oleh komponen pendidikan tersebut.

Jika salah satu dari komponen ini tidak ada, maka tidak akan ada yang namanya proses pendidikan atau yang lebih umum dikenal dengan proses belajar dan pengajaran. Sehingga tujuan pendidikan tidak dapat dicapai. Berdasarkan uraian di atas, bahwa pendidik, peserta didik dan kurikulum merupakan tiga komponen penting dalam pendidikan yang tidak dapat dipisahkan. Ketiga komponen ini saling berinteraksi dalam proses pembelajaran untuk mewujudkan tujuan pendidikan. Terutama dalam kurikulum merdeka.<sup>3</sup>

Kurikulum merupakan sebuah kerangka dasar sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran di satuan pendidikan yang mencakup berbagai macam aspek seperti mata pelajaran, sistem pembelajaran, hingga teknik dalam pelaksanaan assesment peserta didik. Keberhasilan suatu

---

<sup>3</sup> Ilmanuddin, I., & Siregar, R. S. (2019). Implementasi Metode Role Playing Pada Pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 1(1), 17-30.

pembelajaran dapat dilihat dari tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, penyusunan dan peran pendidik dalam penerapan kurikulum yang baik di sekolah juga memberikan andil penting bagi tercapainya tujuan pembelajaran.<sup>4</sup>

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang dirancang untuk memberikan lebih banyak kebebasan dan fleksibilitas dalam proses pembelajaran. Berbeda dengan kurikulum sebelumnya yang lebih terstruktur dan kaku, Kurikulum Merdeka memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan metode dan materi ajar sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik. Salah satu konsep utama dalam Kurikulum Merdeka adalah pembelajaran yang bersifat *intrakurikuler*, yang artinya proses pembelajaran dilakukan dalam konteks mata pelajaran yang lebih variatif dan berfokus pada pendalaman konsep dan penguasaan kompetensi, bukan hanya penyelesaian materi secara terburu-buru.

Menurut Ainia, Kurikulum Merdeka sejalan dengan cita-cita Ki Hajar Dewantara, tokoh nasional pendidikan Indonesia yang menekankan pentingnya kebebasan dalam proses pembelajaran. Ki Hajar Dewantara memiliki filosofi pendidikan yang mengutamakan kebebasan dan kemandirian dalam belajar. Ia percaya bahwa pendidikan harus mampu membentuk karakter dan kepribadian peserta didik, bukan hanya menekankan pada aspek akademik semata. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, kebebasan ini tercermin dalam cara pembelajaran yang lebih fleksibel dan berbasis pada kebutuhan serta minat peserta didik.<sup>5</sup>

Penerapan Kurikulum Merdeka diharapkan dapat berdampak positif pada karakter peserta didik. Karakter yang merdeka, seperti yang dimaksud

---

<sup>4</sup> Syamsul Bahri, "Pengembangan Kurikulum Dasar dan Tujuannya", *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, vol. 1 no. 1, Juli 2014, hlm. 15.

<sup>5</sup> Ainia, D. K, "Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara dan Relevansinya bagi Pengembangan Pendidikan Karakter", *Jurnal Filsafat Indonesia*, vol.3 no. 3, 2022, hlm.95-101.

oleh Ki Hajar Dewantara, mencakup kemampuan untuk berpikir secara kritis, memiliki rasa tanggung jawab, serta mampu beradaptasi dengan perubahan. Dengan pendekatan yang lebih fleksibel dan berfokus pada kebutuhan individu, peserta didik diharapkan akan lebih berani mengemukakan pendapat, lebih kreatif dalam menyelesaikan masalah, dan lebih siap untuk menghadapi tantangan hidup.<sup>6</sup>

Pendidikan dalam Kurikulum Merdeka tidak hanya bertujuan untuk menghasilkan lulusan dengan pengetahuan yang memadai, tetapi juga menciptakan individu yang memiliki sikap mental yang kuat dan dapat berkontribusi pada masyarakat secara positif. Hal ini menciptakan peserta didik yang tidak hanya pintar secara akademik, tetapi juga memiliki keterampilan sosial dan karakter yang baik. Salah satu pembelajaran berbasis kurikulum merdeka yang digunakan guru kepada peserta didik untuk mencapai tujuan tersebut adalah pembelajaran bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam pendidikan karena merupakan alat utama komunikasi yang dipergunakan oleh masyarakat Indonesia untuk keperluan sehari-hari, misalnya belajar, bekerja sama, dan berinteraksi. Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional dan bahasa resmi yang menjadi standar di Negara Indonesia. Bahasa Indonesia memiliki fungsi-fungsi tertentu yang digunakan berdasarkan kebutuhan pemakainya, yaitu: alat ekspresi diri, alat komunikasi, alat integrasi dan adaptasi sosial, dan alat kontrol sosial. Adapun tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia agar peserta didik mempunyai kemampuan sebagai berikut: 1) Berkomunikasi efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis. 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara. 3) Memahami bahasa Indonesia dan

---

<sup>6</sup> Novan Ardy Wiyani, Konsep Merdeka Belajar bagi Anak Usia Dini Menurut Ki Hajar Dewantara, Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam, Vol. 5, No.1, Mei2022, pp. 79-98.

menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan. 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial. 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu sarana yang dapat mengakses berbagai informasi dan kemajuan ilmu pengetahuan. Untuk itu, kemahiran berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia secara lisan dan tertulis harus benar-benar dimiliki dan ditingkatkan dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, Bahasa Indonesia perlu mendapat perhatian khusus terutama bagi peserta didik yang masih awal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya berfokus pada pengajaran tata bahasa atau kosakata, tetapi juga pada peningkatan keterampilan berbahasa secara menyeluruh, yang mencakup keterampilan dalam membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006, tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi secara efektif, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.

Selain fokus pada keterampilan berbahasa, pembelajaran Bahasa Indonesia juga diarahkan untuk menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra. Melalui pengenalan dan pemahaman terhadap karya sastra, peserta didik tidak hanya belajar tentang bahasa, tetapi juga mendapatkan wawasan tentang budaya dan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat Indonesia. Apresiasi terhadap sastra memungkinkan peserta didik untuk

mengembangkan rasa estetika, memperkaya kosa kata, serta menumbuhkan empati dan pemahaman terhadap perbedaan perspektif melalui berbagai cerita dan tema yang ada dalam karya sastra.

Keterampilan berbahasa, khususnya dalam Bahasa Indonesia, sangat penting untuk mengembangkan wawasan dan kedalaman intelektual peserta didik. Melalui kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak dengan baik, peserta didik tidak hanya memahami informasi, tetapi juga mampu mengolah, mengkritisi, dan menyampaikan gagasan secara logis dan sistematis. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki peran strategis dalam membimbing peserta didik untuk menguasai keterampilan ini. Di bawah arahan guru yang kompeten, pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi sarana untuk membentuk karakter, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan memperluas cakrawala pengetahuan peserta didik. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk terus mengembangkan strategi pembelajaran yang menarik, relevan, dan kontekstual agar peserta didik benar-benar merasakan manfaat dari pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. sebagian besar negara di dunia menerapkan sistem pendidikan formal yang sering kali diwajibkan oleh hukum untuk memastikan bahwa setiap anak mendapatkan kesempatan yang sama dalam mengakses pendidikan. Melalui sistem ini, peserta didik diharapkan dapat berkembang secara menyeluruh, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, sehingga mereka siap menghadapi berbagai tantangan di masa depan.

SD NU Master Sokaraja adalah sebuah lembaga pendidikan dibawah naungan LP Ma'arif. Didirikan pada bulan Desember tahun 2016 dan mendapatkan Ijin Operasional resmi dari Dinas Pendidikan Kabupaten banyumas pada tanggal 17 Maret 2017. Konsep *full day school* dihadirkan sebagai salah satu alternatif orang tua dalam rangka memilih lingkungan

yang baik untuk tumbuh kembang peserta didik. Dengan menjalankan kurikulum merdeka SD NU Master Sokaraja bertekad untuk mengambil bagian dalam rangka menciptakan generasi yang berkarakter, beradab dan berjiwa entrepreneur. Kurikulum merdeka di SD NU Master Sokaraja dilaksanakan di kelas I samapai kelas VI yang terdiri dari beberapa mata pelajaran. Adapun metode pembelajaran yang digunakan adalah strategi *role playing* seperti pada pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas 2 kurikulum merdeka.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Hasan Fauzi di SD NU Master Sokaraja, diperoleh data bahwa alasan guru memilih metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 di SD NU Master Sokaraja yaitu karena *role playing* dianggap paling efektif untuk praktek, contohnya kalimat tanya, kalimat perintah, kalimat himbauan dan sebagainya.<sup>7</sup>

Dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia, salah satu strategi yang dapat diterapkan oleh guru adalah *role playing* atau bermain peran. Berbeda dengan metode ceramah yang hanya menjelaskan materi dan memberikan tugas kepada peserta didik, strategi ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui simulasi situasi nyata atau penggambaran tokoh dalam sebuah teks. Misalnya, saat mempelajari teks drama, wawancara, atau pidat. Dalam strategi *role playing* peserta didik diberi peran tertentu untuk dimainkan di depan kelas. Dengan strategi ini, keterampilan berbicara dan menyimak dapat berkembang secara signifikan karena peserta didik dituntut untuk menyesuaikan intonasi, ekspresi, serta memahami isi dan konteks dialog yang dibawakan. Selain itu, *role playing* juga melatih rasa percaya diri, empati, dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Guru berperan penting dalam merancang skenario yang relevan dan membimbing peserta

---

<sup>7</sup> Hasil wawancara dengan guru kelas bapak Hasan Fauzi 2 SD NU Master Sokaraja, pada hari selasa, 23 Juli 2024 pukul 08.00.

didik selama proses berlangsung, sehingga pembelajaran tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermakna. Strategi ini terbukti mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dan membuat materi pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih mudah dipahami serta dihayati.

Tujuan utama dari bermain peran dalam pendidikan adalah untuk mendramatisasikan situasi, tingkah laku, gerak-gerik, dan ungkapan seorang tokoh dalam berinteraksi atau bersosialisasi. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya belajar mengenai materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan kemampuan empati, komunikasi, dan penyelesaian masalah.

Bermain peran adalah strategi yang tidak hanya efektif untuk mengajarkan materi akademis, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional peserta didik. Melalui peran yang mereka mainkan, siswa dapat lebih memahami dunia di sekitar mereka, belajar bekerja sama dengan orang lain, serta meningkatkan keterampilan komunikasi dan empati. Karena itu, metode ini sangat berharga untuk diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran di sekolah.

*Role Playing* pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk ‘menghadirkan’ peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu ‘pertunjukan peran’ di dalam kelas/pertemuan metode ini bertujuan untuk menjadi bahan refleksi bagi peserta didik untuk meningkatkan pengalaman belajar dan kreatifitas peserta didik dalam berkomunikasi, kerjasama, memecahkan masalah dan menginterpretasikan suatu kejadian. Peserta didik diharapkan mampu mendapatkan hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya. Misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/ alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Pembelajaran ini lebih menekankan terhadap masalah yang

diangkat dalam ‘pertunjukan’, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.<sup>8</sup>

Dengan strategi *role playing* peserta didik dapat langsung mempraktekan kalimat tanya, kalimat perintah, kalimat himbauan dan sebagainya karena dalam penerapan metode *role playing* mencakup beberapa kalimat yang mudah dipahami oleh peserta didik seperti kalimat tanya, kalimat perintah, kalimat himbauan, dan sebagainya. Hal ini memudahkan para peserta didik yang baca tulisnya belum lancar, ini sangat membantu melalui praktek secara langsung. Anak diajari dan dicontohkan langsung oleh guru mulai dari kalimat dan cara pengucapannya. Peserta didik langsung mempraktekkan dalam sebuah drama.

Dalam penerapannya metode *role playing* peserta didik dibagi sesuai dengan peran masing-masing, ada yang menjadi pemeran utama dan pemeran pembantu atau figuran. Semuanya memiliki peran masing-masing untuk berbicara dan mempraktekkan kalimat tanya, kalimat perintah, dan himbauan dalam proses pembelajaran bermain peran.

Semua kalimat yang diterapkan dalam proses pembelajaran bermain peran sudah diajarkan dan dicontohkan oleh guru sebelum proses praktek pembelajaran berlangsung. Hal ini dianggap paling efektif untuk belajar peserta didik dalam prakteknya menerapkan kalimat tanya, kalimat perintah, dan kalimat himbauan.<sup>9</sup>

Dengan penerapan strategi *role playing* peserta didik menjadi antusias dan aktif dalam melaksanakan pembelajaran. Perwujudan pembelajaran yang bermakna salah satunya ditinjau dari keterampilan

---

<sup>8</sup> Sadiyah, H. (2018). Bermain peran (role play) dalam pembelajaran maharah al-kalam di PKPBA UIN Maliki Malang. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 3 (2), 1-29.

<sup>9</sup> Hasil wawancara dengan guru kelas bapak Hasan Fauzi 2 SD NU Master Sokaraja, pada hari selasa, 23 Juli 2024 pukul 08.00.

peserta didik dalam berbicara. Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan dalam pendidikan sekolah dasar, peserta didik dilatih agar mampu mengungkapkan dan mengekspresikan pemikirannya dengan menggunakan kata dan kalimat yang tepat. Pengembangan keterampilan berbicara pada peserta didik sekolah dasar lebih menekankan pada pemilihan kata, keruntutan kata, intonasi membaca kalimat dan ekspresi. Keterampilan berbicara memiliki peranan penting di Sekolah Dasar.

Dengan menguasai keterampilan berbicara, peserta didik mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya sesuai materi dan situasi pada saat sedang berbicara. Keterampilan berbicara juga mampu membentuk generasi masa depan yang kreatif sehingga mampu berbicara yang komunikatif, jelas, runtut, mudah dipahami. Selain itu, keterampilan berbicara juga mampu melahirkan generasi masa depan yang kritis karena mereka memiliki kemampuan untuk mengekspresikan gagasan, pikiran, atau perasaan kepada orang lain.

## **B. Definisi Konseptual**

### **1. Implementasi role playing**

#### **a. Implementasi**

Implementasi adalah kegiatan atau tindakan, aksi, atau mekanisme yang mengarah pada suatu tindakan yang di rencanakan untuk mencapai suatu tujuan.

Implementasi yang dimaksud peneliti dalam penelitian ini yakni menjelaskan, mempelajari dan menggambarkan mengenai penerapan *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum merdeka yang merupakan salah satu pendukung keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia kurikulum merdeka di kelas 2 SD NU Master Sokaraja. Dengan penelitian ini diharapkan terungkap

masalah baru, kemudian diadakan tindak lanjut untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

b. *Role playing*

*Role Playing* yakni suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Strategi ini juga biasa kita kenal dengan metode bermain peran.

Metode *Role Playing* juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya.<sup>10</sup>

c. Definisi Implementasi *Role Playing*

*Role Playing* merupakan strategi bermain peran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui implementasi strategi *role playing* peserta didik melakukan pembelajaran menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

d. Kurikulum

Kurikulum merupakan sebuah kerangka dasar sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran di satuan pendidikan yang mencakup berbagai macam aspek seperti mata pelajaran, sistem pembelajaran, hingga teknik dalam pelaksanaan assesment peserta didik. Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari tingkat pemahaman peserta didik

---

<sup>10</sup> Pratiwi, N., & Mardiah, M. (2020). Hubungan Pelaksanaan Pengelolaan Kelas Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kecamatan Tembilahan. *Mitra PGMI*, 6(1), 28-37.

terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, penyusunan dan peran pendidik dalam penerapan kurikulum yang baik di sekolah juga memberikan andil penting bagi tercapainya tujuan pembelajaran.<sup>11</sup>

## 2. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai serangkaian aktivitas yang dilakukan peserta didik untuk mencapai keterampilan berbahasa tertentu. Pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan kurikulum 2013 adalah sebuah kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan bahasa kepada siswa sesuai dengan kurikulum 2013. Arah pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia kurikulum 2013 di kelas adalah dengan berbasis teks. Teks dimaknai sebagai satuan bahasa yang mengungkapkan makna secara kontekstual.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah arah yang ditempuh dalam upaya membelajarkan peserta didik untuk belajar bahasa Indonesia. Adapun harapan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah meningkatnya kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar, menyampaikan gagasan secara gamblang, lebih umunya peserta didik diharapkan mahir menguasai keempat keterampilan berbahasa, yakni menyimak, membaca, menulis dan berbicara.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah mengajarkan peserta didik bagaimana berkomunikasi dalam bahasa Indonesia. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah untuk membantu peserta didik menjadi pembicara dan penulis bahasa yang lebih mahir. Oleh karena itu, berbagai upaya telah dilakukan dalam hal ini. termasuk oleh guru Bahasa Indonesia atau guru kelas. Komponen bahasa, pemahaman, penggunaan, dan pembelajaran semuanya

---

<sup>11</sup> Syamsul Bahri, "Pengembangan Kurikulum Dasar dan Tujuannya", Jurnal Ilmiah Islam Futura, vol. 1 no. 1, Juli 2014, hlm. 15.

digunakan dalam upaya meningkatkan keterampilan komunikasi tertulis peserta didik.

### 3. Kurikulum Merdeka

#### a. Pengertian kurikulum merdeka

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang bermacam-macam dimana waktu untuk mendalami konsep dan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik.<sup>12</sup>

Secara istilah kurikulum digunakan dalam dunia pendidikan. Para ahli pendidikan menawarkan berbagai penafsiran terhadap konsep kurikulum. Namun, di tengah perbedaan pandangan tersebut, terdapat kesamaan. Salah satu kesamaannya adalah bahwa kurikulum terkait erat dengan inisiatif yang bertujuan untuk mendorong perkembangan peserta didik agar sejalan dengan tujuan yang dimaksudkan.<sup>13</sup>

Kurikulum memang diperuntukkan untuk anak didik, seperti yang diungkapkan Murray Print yang mengungkapkan bahwa kurikulum meliputi perencanaan pengamatan belajar, program sebuah lembaga pendidikan yang diwujudkan dalam sebuah dokumen serta hasil dari implementasi dokumen yang telah disusun. Menurut Saylor, Alexander & Lewis pengertian kurikulum sebagai sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik, merupakan konsep kurikulum yang sampai saat ini banyak mewarnai teoriteori dan praktik pendidikan. Pandangan yang menganggap kurikulum sebagai sejumlah mata pelajaran merupakan pandangan yang dianggap tradisional, walaupun sebenarnya masih banyak dianut orang dan mewarnai kurikulum yang

---

<sup>13</sup> Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: Kencana, 2015), 8.

berlaku dewasa ini. Kurikulum yang saat ini maknanya bergeser dari sejumlah mata pelajaran kepada pengalaman, selain disebabkan meluasnya fungsi dan tanggung jawab sekolah, juga dipengaruhi oleh penemuan-penemuan dan pandangan-pandangan baru khususnya penemuan dalam bidang psikologi belajar. Karena dalam proses belajar, pengalaman dianggap lebih penting daripada hanya sekedar menumpuk sejumlah pengetahuan.<sup>14</sup>

Menurut pendapat Ainia, bahwasannya kurikulum merdeka belajar ini sesuai dengan cita-cita tokoh Nasional Pendidikan yaitu Ki Hajar Dewantara, dimana berfokus pada kebebasan untuk belajar secara mandiri dan kreatif, yang nantinya berdampak pada terciptanya karakter peserta didik untuk memiliki karakter yang merdeka. Kurikulum memiliki peran yang sangat strategis dan menentukan dalam pelaksanaan dan keberhasilan pendidikan sebagaimana dinyatakan oleh Richard *curriculum development is more comprehensive than syllabus design. It includes the processes that are used to determine the needs of a group of learners, to develop aim and objectives for a program to address those needs, to determine an appropriate syllabus, course structure, teachings methods, and materials, and to carry out an evaluation of the language program that results from the processes.*

Kurikulum Merdeka merupakan sebuah sistem pembelajaran yang dirancang untuk memberikan fleksibilitas lebih kepada pesertan didik dalam memahami konsep dan mengasah kemampuan. Dengan kurikulum ini, guru diberi keleluasaan untuk memilih materi ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik. Kurikulum Merdeka juga mencakup proyek-proyek yang mendukung pengembangan profil pelajar Pancasila, Profil Pelajar Pancasila adalah tujuan profil yang

---

<sup>14</sup> Pyayitno, Dasar Teori dan Praktis Pendidikan (Jakarta: Grasindo, 2009), 6–7.

ingin dicapai oleh pelajar Indonesia. Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila bertujuan untuk menguatkan kompetensi dan karakter dalam profil pelajar Pancasila yang disesuaikan dengan topik yang ditentukan oleh pemerintah. Proyek-proyek tersebut tidak fokus pada tujuan pembelajaran spesifik, sehingga lebih bebas dari keterikatan materi teknis. Kurikulum merdeka menekankan pada pentingnya kebebasan belajar bagi siswa. Ini memfasilitasi siswa untuk mengejar minat dan bakat mereka, tanpa terikat pada materi yang tidak mereka minati. Dengan demikian, memberikan kebebasan kepada siswa dan sekolah untuk mengembangkan kemandirian dalam belajar.<sup>15</sup> Kurikulum ini dapat diterapkan di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari PAUD hingga pendidikan menengah dan setara. Keputusan untuk mengadopsi kurikulum ini diambil berdasarkan hasil survei kesiapan yang menilai kesiapan dan kemampuan guru serta lembaga pendidikan dalam mengimplementasikan kurikulum yang lebih mandiri, dengan tujuan agar pendidikan lebih sesuai dengan kebutuhan nyata siswa.<sup>16</sup>

Merdeka belajar merupakan langkah tepat mencapai pendidikan ideal yang sesuai dengan kondisi saat ini. Tujuannya untuk mempersiapkan generasi yang tangguh, cerdas, kreatif, dan memiliki karakter sesuai dengan nilai-nilai bangsa Indonesia. Merdeka belajar sangat memiliki relevansi dengan pemikiran Ki Hadjar Dewantara tentang pendidikan yang mempertimbangkan aspek keseimbangan cipta,

---

<sup>15</sup> Catur Menik Wijayanti, Novan Ardy Wiyani, MANAJEMEN PROGRAM PENGENALAN MAKANAN KHAS DAERAH SEBAGAI MEDIA INTERNALISASI NILAI PANCASILA DALAM KURIKULUM MERDEKA DI TK KELURAHAN SOKANEGARA, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* Volume 7 Nomor 1, Februari 2024.

<sup>16</sup> Novan Ardy Wiyani, Merdeka Belajar untuk Menumbuhkan Kearifan Lokal Berbasis Nilai Pancasila pada Lembaga PAUD, *Journal of Social Studies and Humaniora* Vol. 1, No. 2, Desember 2022: 63-74.

rasa, dan karsa.<sup>17</sup> Merdeka belajar memberi kebebasan kepada peserta didik dan guru untuk mengembangkan bakat dan keterampilan yang ada dalam diri mereka. Selama ini pendidikan lebih menekankan terhadap aspek pengetahuan.<sup>18</sup>

#### b. Landasan Pengembangan Kurikulum Merdeka

Pengembangan kurikulum yang baik didasarkan pada sejumlah landasan, yakni landasan filosofis, sosiologis, psikologis, konseptual-teoretis, historis, dan yuridis. Landasan filosofis dalam pengembangan kurikulum menentukan mutu capaian pembelajaran, sumber dan isi dari kurikulum, proses pembelajaran, posisi peserta didik, penilaian proses dan hasil belajar, hubungan peserta didik dengan masyarakat dan lingkungan, dan mutu lulusan. Landasan filosofis yang dipilih diharapkan dapat memberikan dasar bagi pengembangan seluruh potensi peserta didik menjadi manusia Indonesia unggul sebagaimana tercantum dalam tujuan pendidikan nasional.

Terdapat sejumlah aliran filsafat pendidikan yang dapat dipertimbangkan dalam pengembangan kurikulum, yaitu rekonstruksionisme, progresivisme, esensialisme, dan perenilalisme. Filsafat pendidikan rekonstruksionisme merupakan gelombang penolakan atas krisis kemanusiaan di era modern. Filsafat rekonstruksionalisme berusaha membangun peradaban secara dinamis tanpa terhenti oleh kemapanan, di samping mengembalikan arti kebebasan manusia sesuai dengan fitrahnya. Progresivisme menolak segala bentuk otoritarianisme dan absolutisme pendidikan serta berorientasi ke masa depan (*progress*) sehingga tidak bersifat instan

---

<sup>17</sup> Rina Rizki Amalia, Abdul Wachid Bambang Suharto, PENDIDIKAN DI LAGGER ONDERWIJS MENURUT H.O.S COKROAMINOTO DAN RELEVANSINYA DENGAN KURIKULUM MERDEKA DI MADRASAH IBTIDAIYAH, Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, Vol. 15, No. 02 (Juli -Desember) 2023.

<sup>18</sup> Purwaningrum dan dkk, Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka, 4.

kekinian (*the present*). Esensialisme bercirikan atas pandangan-pandangan humanisme. Esensialisme berbeda orientasi dengan progresivisme. Jika progresivisme berhaluan masa depan; esensialisme lebih berorientasi mempertahankan nilai-nilai. Perennialisme bercirikan atas norma-norma (nilai-nilai) kekekalan (abadi). Sesuai dengan namanya, perennial (abadi atau kekal), aliran ini juga merupakan gelombang penolakan atas modernitas di Barat yang cenderung kering dari nuansa religius. Namun kiranya perlu disadari bahwa pada dasarnya tidak ada satu pun filsafat pendidikan yang dapat digunakan secara spesifik untuk pengembangan kurikulum yang dapat menghasilkan manusia yang berkualitas.

Secara sosiologis, pendidikan berakar pada budaya bangsa untuk membangun kehidupan bangsa masa kini dan masa mendatang. Sejalan dengan pandangan ini, kurikulum dikembangkan berdasarkan budaya bangsa Indonesia yang beragama, diarahkan untuk membangun kehidupan masa kini, dan untuk membangun dasar bagi kehidupan bangsa yang lebih baik di masa depan. Kurikulum hendaknya diyakini sebagai rancangan pendidikan untuk mempersiapkan kehidupan generasi muda bangsa.

Pengembangan kurikulum juga harus memperhatikan kebutuhan pendidikan yang dapat memberi kesempatan dan pengalaman kepada peserta didik mengembangkan segenap potensi diri yang dimilikinya agar menjadi capaian prestasi yang unggul. Proses pendidikan harus memperhatikan tingkat perkembangan berpikir, minat, motivasi, dan segenap karakteristik yang dimiliki peserta didik. Pendidikan harus mampu memfasilitasi bertumbuhkembangnya kecerdasan spiritual, social, emosional, dan intelektual secara berimbang.

Proses pendidikan harus memperhatikan tingkat kematangan psikologis serta kematangan fisik peserta didik. Dengan demikian, pendidikan diharapkan akan mampu menghasilkan kecemerlangan akademik dan non-akademik peserta didik. Pengembangan kurikulum harus pula memperhatikan kebutuhan pembelajaran Era Industri 4.0 dan *Society 5.0*, Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

c. Karakteristik Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka berupaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia sesuai kebutuhan masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis kesiapan guru dalam implementasi kurikulum merdeka di SD NU Master Sokaraja guna mengetahui implementasi kurikulum berdasarkan latar belakang sekolah yang beragam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode deskriptif dengan instrumen berupa wawancara. Sampel penelitian ini adalah guru kelas 2 di SD NU Master Sokaraja.

Elemen ini adalah kunci untuk berhasilnya penerapan kurikulum di lembaga pendidikan. Pengembangan kurikulum yang telah disesuaikan dengan prinsip dan model pengembangan yang telah ditetapkan memerlukan dukungan tambahan. Dukungan tersebut sangat penting untuk memastikan keberhasilan implementasi kurikulum dalam unit pendidikan.

Faktor-faktor yang berkontribusi pada kesuksesan penerapan kurikulum di sekolah meliputi: Manajemen sekolah yang merupakan proses mencapai tujuan organisasi melalui empat fungsi utama, yakni: merencanakan, mengorganisir, memimpin, dan mengontrol. Dengan demikian, manajemen merupakan serangkaian perubahan yang

terstruktur dalam evolusi sesuatu yang dicapai dengan perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan, dan arahan yang efektif.<sup>19</sup>

Hasil temuan berkaitan dengan kesiapan emosi, kognitif dan perilaku guru dalam implementasi kurikulum merdeka. Sebagian besar guru siap mengimplementasikan kurikulum merdeka dengan mengikuti pelatihan maupun bersosialisasi kepada guru lainnya. Kesiapan juga ditunjukkan dalam merancang, melaksanakan, dan menilai pembelajaran kurikulum merdeka. Perilaku positif terhadap implementasi kurikulum terwujud melalui adanya kemitraan dan upaya manajemen waktu untuk mencapai tujuan.<sup>20</sup>

d. Kelas 2 SD NU Master Sokaraja

SD NU Master Sokaraja adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di Sokaraja Tengah, Kec. Sokaraja, Kab. Banyumas, Jawa Tengah. dalam menjalankan kegiatannya, SD NU Master Sokaraja berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SD NU Master Sokaraja memiliki 6 tingkatan kelas, pada penelitian ini peneliti mengambil subjek penelitian di kelas 2 SD NU Master Sokaraja.

SD NU Master Sokaraja beralamat di Jl. Krida Mandala, Sokaraja Tengah, Kec. Sokaraja, Kab. Banyumas, Jawa Tengah, dengan kode pos 53181. SD NU Master Sokaraja menyediakan listrik untuk membantu kegiatan belajar mengajar. sumber listrik yang digunakan oleh SD NU Master Sokaraja berasal dari PLN. SD NU Master Sokaraja menyediakan akses internet yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah. provider

---

<sup>19</sup> Inayati, U. (2022). Konsep dan implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran abad ke 21 di SD/MI. ICIE: Internasional Conference on Islamic Education,2.

<sup>20</sup> Aan Yusuf Khunaifi, *Analisis Kritis Undang Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003*, vol 13, Jurnal Ilmiah Iqra', 2019, hal 86.

yang digunakan SD NU Master Sokaraja untuk sambungan internetnya adalah Telkom Speedy.

Pembelajaran di SD NU Master Sokaraja dilakukan pada Sehari Penuh. dalam seminggu, pembelajaran dilakukan selama 5 hari. SD NU Master Sokaraja memiliki akreditasi A, berdasarkan sertifikat 047/BANSM-JTG/SK/XII/2018.<sup>21</sup>

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalahnya adalah bagaimana penerapan strategi *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 pada kurikulum merdeka di SD NU Master Sokaraja?

### **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan dan manfaat sebagai berikut:

#### 1. Tujuan Penelitian.

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis proses penerapan strategi *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kurikulum merdeka kelas 2 SD NU Master Sokaraja.

#### 2. Manfaat Penelitian.

Terdapat beberapa manfaat yang di peroleh dari penelitian ini, sebagai berikut:

##### a. Manfaat Teoritis

Dengan penelitian ini, penulis berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat serta dapat memberikan konstribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta mampu menjadi inspirasi bagi madrasahmadrasah yang belum

---

<sup>21</sup> Hasil observasi dengan guru kelas 2 SD NU Master Sokaraja pada Hari kamis 23 November pukul 09.15 WIB di ruang guru.

menggunakan metode *role playing* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Kepala SD NU Master Sokaraja

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dokumen dari pihak SD NU Master Sokaraja, dan sebagai bahan alternatif pembelajaran di sekolah guna meningkatkan prestasi dan keterampilan siswa.

2. Bagi Guru.

Mulai dari perencanaan, pelaksanaan, penilaian dan juga hambatan-hambatan yang ditemui guru dalam menerapkan pembelajaran bahasa indonesia. Guru diajak untuk ikut belajar kembali karena harus menyiapkan media dan materi yang akan di ajarkan.

3. Wali Murid

Dengan berpartisipasi dalam *role playing*, wali murid dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dalam berkomunikasi dan berinterkasi dengan orang lain.

4. Bagi Pembaca

Peneliti dapat mempelajari proses pembentukan karakter, melalui metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 SD NU Master Sokaraja.

**E. Sistematika Pembahasan**

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami penulisan peneliti ini, berikut peneliti menyimpulkan sistematika pembahasan yang merupakan rangkaian penulisan dalam penelitian guna pemahaman terkait pokok-pokok yang dibahas dalam penelitian diantaranya terdiri dari bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir. Selain mempermudah pembaca, sistematika pembahasan bertujuan agar dalam menulis peneliti lebih terarah

dalam proses penulisan dari hasil penelitian. Dengan hal itu peneliti membagi pokok pembahasan sebagai berikut:

BAB I merupakan bagian yang berisi latar belakang masalah, definisi konseptual, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka/penelitian terkait, dan sistematika pembahasan.

BAB II berisi tentang kajian teori yang membahas tentang Implementasi *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 Kurikulum Merdeka SD NU Master Sokaraja Pada bab ini akan membahas tentang penerapan strategi *role playing*

BAB III berisi tentang metode penelitian, pada bab ini dijelaskan penggunaan dan memaparkan cara-cara yang digunakan dalam penelitian agar mencapai tujuan penelitian yaitu untuk mencari jawaban dari permasalahan yang ditulis oleh peneliti. Selain itu, pada bab ini juga menjelaskan tentang jenis penelitian yang digunakan, sumber data, metode penelitian, dan teknik analisis data. BAB IV berisi tentang hasil dan pembahasan pada penelitian yang memaparkan tentang penyajian data dan uraian dari hasil penelitian. BAB V yaitu penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Strategi Pembelajaran**

Menurut Kozna, strategi pembelajaran merujuk pada serangkaian langkah yang diterapkan oleh pendidik guna membantu siswa mencapai tujuan belajar tertentu. Strategi ini melibatkan berbagai aktivitas yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta materi pelajaran, dengan tujuan menciptakan pengalaman belajar yang efektif, menarik, dan bermakna.

Strategi pembelajaran merupakan pendekatan yang diterapkan oleh pengajar dalam menentukan kegiatan belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Pemilihan strategi yang tepat bergantung pada pemahaman yang mendalam terhadap kondisi yang ada, ketersediaan sumber belajar, karakteristik serta kebutuhan peserta didik, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Strategi yang efektif akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, efisien, dan selaras dengan kebutuhan siswa, sehingga hasil belajar dapat dicapai secara optimal.<sup>22</sup>

#### **B. Strategi *Role Playing***

Dalam strategi *role playing*, fokus utamanya adalah keterlibatan emosional dan pengamatan indrawi dalam menghadapi situasi permasalahan yang nyata. Dalam proses pembelajaran, penting untuk menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif guna mengasah keterampilan berpikir kritis serta kemampuan berkomunikasi mereka. Salah satu metode yang efektif untuk melibatkan peserta didik adalah dengan menerapkan praktik tanya jawab dalam berbagai situasi, baik secara individu maupun kelompok. Pendekatan ini mendorong mereka untuk lebih aktif, berpikir lebih mendalam, serta mengembangkan keterampilan sosial. Melalui interaksi tanya jawab, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan

---

<sup>22</sup> Wahyudin Nur Nasution, Strategi Pembelajaran, (Medan: Perdana Publishing, 2017), hal 3

bermakna. Selain itu, metode ini juga berperan dalam meningkatkan perkembangan keterampilan sosial, intelektual, serta emosional peserta didik secara menyeluruh.<sup>23</sup>

Strategi *role playing* dirancang dengan mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok yang bersifat heterogen. Setiap kelompok diberikan tugas untuk memperagakan atau menampilkan skenario yang telah disiapkan oleh guru. Dengan adanya kebebasan dalam berimprovisasi selama pembelajaran, namun tetap mengikuti alur skenario yang ditetapkan, peserta didik dapat menyalurkan kreativitas mereka, mengasah keterampilan berpikir kritis, serta belajar bekerja sama secara efektif.<sup>24</sup> Guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, bermakna, dan interaktif dengan menetapkan batasan yang jelas, tetapi tetap memberi ruang eksplorasi bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka secara maksimal. Dalam penerapan strategi *role playing*, digunakan media bantu berupa kartu peran, yaitu karton berisi nama peran yang dikalungkan pada peserta didik. Penggunaan kartu peran ini berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, nyata, dan dapat diamati langsung. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah memahami serta menghubungkan materi dengan objek atau situasi yang relevan dalam kehidupan nyata

a. Pengertian *role playing*

*Role playing* merupakan strategi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memahami materi melalui eksplorasi imajinasi dan penghayatan peran. Dalam metode ini, mereka dapat berperan sebagai tokoh tertentu atau bahkan objek mati yang diberi karakteristik khusus, sehingga mendorong

---

<sup>23</sup> Miftahul Huda, Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hal 208-209.

<sup>24</sup> Yan Ekawati, Novan Ardy Wiyani, Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Musim Pandemi Covid-19 di MI Ma'arif NU Karangasem Purbalingga, Jurnal Kependidikan, Vol. 8 No. 2 November 2020.

kreativitas dan ekspresi diri. Melalui pengalaman ini, peserta didik dapat lebih mendalami serta memahami peran yang mereka jalankan, baik sebagai individu yang merepresentasikan karakter tertentu maupun sebagai benda mati yang diberikan sifat-sifat tertentu. Penilaian dalam kegiatan ini dapat mencakup berbagai aspek, seperti tingkat kreativitas dalam memerankan tokoh, kedalaman penghayatan, kemampuan berkomunikasi dalam kelompok, serta cara peserta didik mengembangkan alur cerita atau situasi yang dimainkan. Secara keseluruhan, metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif peserta didik, serta membantu mereka membangun rasa percaya diri dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain

*Role playing* merupakan strategi pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pendekatan ini termasuk dalam jenis permainan edukatif yang digunakan untuk menggambarkan berbagai peran, sikap, perilaku, serta nilai-nilai, sehingga membantu peserta didik memahami pemikiran, emosi, dan sudut pandang orang lain.

b. Langkah-langkah *role playing*

Dalam menerapkan strategi *role playing*, guru perlu memperhatikan tahapan berikut:

- 1) Guru merancang dan menyiapkan skenario yang akan diperankan oleh peserta didik.
- 2) Beberapa peserta didik dipilih untuk mempelajari skenario tersebut beberapa hari sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung.
- 3) Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok yang terdiri dari beberapa orang.
- 4) Peserta didik yang telah ditunjuk diminta untuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan.

- 5) Setelah pementasan selesai, setiap peserta didik diberikan lembar kerja untuk mendiskusikan dan memberikan penilaian terhadap masing-masing kelompok.
- 6) Guru menyampaikan kesimpulan dan melakukan evaluasi secara keseluruhan.<sup>25</sup>

c. Kelebihan *role playing*

- a. Metode pembelajaran ini mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik sehingga suasana kelas menjadi lebih dinamis dan hidup.
- b. Karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, metode ini membantu peserta didik mengingat materi dalam jangka waktu yang lebih lama.
- c. Peserta didik dapat memahami materi secara langsung dengan memerankan karakter yang relevan dengan topik pembelajaran.
- d. Metode ini juga dapat menumbuhkan semangat, kreativitas, dan rasa percaya diri peserta didik dalam proses belajar.

d. Kekurangan *role playing*

Adapun kekurangan dalam strategi *role playing* dapat disebabkan oleh beberapa faktor yaitu:

1. Tidak semua peserta didik memiliki pengalaman dalam bermain peran, sehingga ada kemungkinan terjadi ketimpangan dalam keterlibatan mereka.
2. Memerlukan waktu serta persiapan yang cukup lama agar peserta didik dapat memahami materi dengan baik dan menyajikan pertunjukan yang edukatif.
3. Membutuhkan ruang serta media pendukung yang memadai, sementara fasilitas di dalam kelas sering kali terbatas.

---

<sup>25</sup> Miftahul Huda, Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hal 208-211

4. Berisiko mengganggu proses pembelajaran di kelas lain akibat aktivitas yang memerlukan interaksi dan ekspresi yang lebih ekspresif.<sup>26</sup>

### C. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah bagian dari program kurikulum yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik guna memperkuat kemampuan mereka dalam kehidupan sosial, berbangsa, dan bernegara. Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia juga menjadi bagian dari budaya sekolah yang menanamkan keterampilan berbahasa serta apresiasi terhadap karya sastra. Dalam konteks ini, terdapat empat kompetensi komunikatif yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu:

- a. Kemampuan dalam memahami dan menggunakan unsur-unsur bahasa, seperti kosakata, tata bahasa, ejaan, pelafalan, serta pembentukan kata, dikenal sebagai kompetensi gramatikal.
- b. Kompetensi sociolinguistik merujuk pada keterampilan dalam menggunakan bahasa sesuai dengan berbagai konteks sosial, termasuk memahami aturan komunikasi seperti membujuk, meminta maaf, atau memberikan penjelasan.
- c. Kompetensi wacana adalah kemampuan menghubungkan ide, konsep, dan gagasan secara terpadu sehingga menghasilkan bentuk bahasa yang kohesif dan koheren dalam penyampaian pesan.
- d. Kompetensi strategis mencakup keterampilan dalam menerapkan berbagai strategi untuk mengatasi keterbatasan dalam pemahaman atau penggunaan bahasa

Menurut Kurniawan, Wijayanti, dan Hawanti, tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia adalah membimbing peserta didik dalam memanfaatkan

---

<sup>26</sup> Fitriana Eliska, Skripsi: *Pengaruh Strategi Role Playing Terhadap hasil belajar IPS kelas V di MI Al-Khoiriyah Kangkung Bandar Lampung*, (Bandara Lampung: UIN Raden Intan, 2018), hal 22

bahasa sebagai sarana belajar, mengungkapkan ide dengan jelas dan lancar, serta berkomunikasi secara efektif dengan orang lain. Proses ini mencakup penguasaan keterampilan berbahasa, pemahaman terhadap makna dan nuansa dalam bahasa, serta keterlibatan dalam pengalaman belajar yang didukung oleh penggunaan bahasa.<sup>27</sup>

#### **D. Penerapan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka**

Kurikulum mandiri merupakan pendekatan yang lebih menitikberatkan pada pembelajaran berbasis proyek. Perancangannya didasarkan pada keseimbangan antara kebijakan kurikulum nasional yang bersifat umum dengan pengembangan kurikulum di satuan pendidikan, sehingga menghasilkan kurikulum yang benar-benar dapat dipelajari oleh peserta didik. Terdapat empat tahapan dalam penerapan kurikulum untuk menjangkau peserta didik, yaitu:

1. Kurikulum yang dirancang (*Intended Curriculum*), yaitu kurikulum yang telah disusun secara sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Kurikulum yang berpotensi diterapkan (*Potentially Implemented Curriculum*), yakni kurikulum yang memiliki kemungkinan besar untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.
3. Kurikulum yang diterapkan (*Implemented Curriculum*), yaitu kurikulum yang benar-benar dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Kurikulum yang dipelajari oleh peserta didik (*Attained Curriculum*), yakni kurikulum yang telah dipahami dan dikuasai oleh peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung.

Terdapat beberapa prinsip yang menjadi dasar dalam penerapan kurikulum mandiri. Prinsip utama yang harus diterapkan adalah kesederhanaan, kemudahan dalam pemahaman, serta kepraktisan dalam implementasi. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh para pendidik adalah banyaknya waktu yang diperlukan untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang

---

<sup>27</sup> Suparlan, Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, Jurnal Pendidikan Dasar Volume 4, Nomor 2, September 2020; 245-258

sering kali bersifat terlalu kompleks, sentralistik, serta memiliki berbagai kriteria yang membuatnya lebih berfokus pada aspek administratif daripada esensi pembelajaran itu sendiri. Prinsip kesederhanaan dalam kurikulum bertujuan agar rancangan yang dibuat dapat dengan mudah dipahami serta diterapkan di setiap satuan pendidikan. Dalam mengajarkan konsep soal HOTS (*Higher Order Thinking Skills*), pendidik perlu menggunakan metode atau media yang dapat menyampaikan materi secara efektif. Pendekatan ini harus mampu melibatkan peserta didik secara aktif, mendorong kreativitas, meningkatkan hasil belajar, serta mempertajam kemampuan mereka dalam menghadapi dan menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>28</sup>

Kurikulum Merdeka, yang menitikberatkan pada kebebasan berpikir terutama bagi para pendidik, menjadi salah satu inovasi dalam sistem pendidikan Indonesia di era kepemimpinan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Anwar Makarim. Dalam hal ini, perancangan pembelajaran memiliki peran krusial dalam menentukan mutu pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelatihan yang berkelanjutan sangat diperlukan guna meningkatkan keterampilan dalam merancang serta mengembangkan alat pembelajaran yang efektif, sehingga para guru dapat memberikan pengalaman belajar yang berkualitas bagi peserta didik.

a. Kurikulum Merdeka

Esensi utama dari Kurikulum Merdeka terletak pada kebebasan berpikir, yang mengedepankan peran aktif baik pendidik maupun peserta didik. Pendekatan ini bertujuan untuk menumbuhkan kemandirian, sehingga peserta

---

<sup>28</sup> Rina Rizki Amalia, Emiliya Fatmawati, Samsudin, Zakiyah Nurul Hidayah, NALISIS KOMPETENSI PADA MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA DALAM PERSPEKTIF RANAH KOGNITIF PADA KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH (MI), Jurnal Pendidikan Dasar Islam Vol-1, No1 Desember 2023

didik dan guru dapat memanfaatkan ilmu yang diperoleh dari lingkungan sekitar, selain dari materi yang tersedia dalam buku dan modul pembelajaran. Melalui penerapan Kurikulum Merdeka, diharapkan pengalaman belajar peserta didik semakin berkembang. Hal ini memberikan kesempatan bagi mereka untuk berpikir secara mandiri sekaligus bekerja secara kolaboratif. Pada akhirnya, pendekatan ini dapat melahirkan individu yang kritis, kreatif, inovatif, proaktif, serta mampu bekerja sama dalam menghadapi tantangan di masa depan. Kurikulum Merdeka dirancang sebagai bagian dari sistem pendidikan Indonesia dengan tujuan membentuk karakter peserta didik yang kuat, mendorong mereka untuk terus belajar, serta memperluas wawasan berdasarkan konteks lingkungan yang mereka hadapi.

Strategi pembelajaran *role playing* sangat sejalan dengan konsep Kurikulum Merdeka dalam mendukung pemerolehan bahasa Indonesia maupun bahasa daerah. Pendekatan ini terdiri dari beberapa tahapan, dimulai dengan observasi, diikuti dengan kegiatan bertanya, menyelidiki, serta menganalisis yang merupakan bagian dari proses eksplorasi dan pengolahan informasi. Setelah itu, peserta didik diarahkan untuk merumuskan teori atau konsep berdasarkan temuan mereka, yang mencerminkan proses berpikir kreatif. Contoh penerapan strategi inkuiri dapat terlihat dalam kegiatan mendengarkan teks hasil observasi dengan mengacu pada pendekatan saintifik. Proses ini mencakup berbagai tahapan analisis dan refleksi guna memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari:

- a. Peserta didik mengamati dan memahami isi teks laporan hasil observasi.
- b. Peserta didik berpartisipasi dalam diskusi interaktif untuk membahas temuan yang terdapat dalam teks observasi.
- c. Peserta didik melaksanakan proses investigasi serta analisis terhadap informasi yang diperoleh.

Pembelajaran Bahasa Indonesia sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka, yang tidak hanya berfokus pada penguatan kemampuan kognitif peserta didik, tetapi juga mendukung peningkatan akademik serta pengembangan karakter sesuai dengan konsep Profil Pelajar Pancasila. Pada jenjang pendidikan dasar, Profil Pelajar Pancasila dalam pembelajaran bahasa Indonesia menitikberatkan pada penerapan gaya hidup berkelanjutan, yang termasuk dalam aspek literasi sains. Dalam konteks ini, peserta didik diharapkan mampu memahami dan menafsirkan berbagai fenomena alam. Selain itu, aspek kearifan lokal serta Bhinneka Tunggal Ika dikategorikan dalam literasi budaya dan kewarganegaraan, di mana peserta didik didorong untuk memahami, mengapresiasi, dan berinteraksi dengan kekayaan budaya serta identitas bangsa. Secara umum, literasi budaya ini diperkenalkan sejak pendidikan dasar melalui eksplorasi permainan tradisional, kuliner khas daerah, serta praktik budaya yang menjadi ciri khas suatu wilayah.

b. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kurikulum Merdeka

Strategi pembelajaran yang tepat dan efektif dapat diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar maupun menengah. Agar pembelajaran berlangsung optimal, berbagai komponen pembelajaran perlu diperhatikan secara menyeluruh. Selain itu, metode pengajaran harus disesuaikan dengan Kurikulum 2013 agar selaras dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Dalam upaya meningkatkan keterampilan kognitif, emosional, psikomotorik, serta kemampuan berpikir peserta didik, seorang guru perlu menerapkan pendekatan pembelajaran yang memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan mereka.

Salah satu tujuan mempelajari sastra adalah untuk meningkatkan kemampuan dalam mengenali dan menganalisis karya sastra. Karena peserta didik belajar sesuai dengan minat dan bakatnya, guru dapat menyediakan berbagai sumber belajar yang mendukung pembelajaran mandiri jika

pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dikaitkan dengan konsep tersebut. Untuk mendukung program pembelajaran mandiri, berbagai metode pembelajaran yang bervariasi dapat diterapkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Sebagai contoh, dalam pembelajaran menulis puisi, guru dapat memulai dengan meminta peserta didik mengamati beberapa teks puisi atau mengobservasi objek yang dapat dijadikan inspirasi dalam menulis puisi. Penerapan konsep merdeka belajar juga dapat diwujudkan melalui pemanfaatan rekaman video lagu atau tembang daerah, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dengan kehidupan masyarakat pada masa tertentu. Selain itu, guru dapat melibatkan peserta didik yang memiliki bakat bernyanyi untuk menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Dengan menggabungkan kegiatan bernyanyi dan belajar, peserta didik dapat merasakan kebebasan berekspresi serta menikmati proses pembelajaran. Pendekatan ini juga membantu mereka memahami bahasa lagu dengan lebih mudah, sehingga mampu menganalisis unsur-unsur kebahasaan dalam lirik secara lebih mendalam.

Peserta didik yang memiliki pengalaman mengikuti berbagai perlombaan, seperti lomba mendongeng, pidato, pembawa acara, atau membaca berita, baik dalam bahasa Indonesia maupun bahasa daerah, dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai sumber inspirasi dan pendamping bagi teman-temannya dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

#### **E. Kajian Pustaka**

Kajian pustaka merupakan bagian dalam suatu bab yang membahas aspek perbedaan dan persamaan dalam penelitian. Peneliti melakukan kajian pustaka untuk memahami hasil penelitian sebelumnya serta mengidentifikasi kesamaan dan perbedaannya. Beberapa penelitian sebelumnya yang telah dikaji antara lain:

Pertama, penelitian dilakukan oleh Jennej J. Rawung dan Risal M. Merentek dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Perbedaan yang ditemukan dalam penelitian ini terletak pada metode yang digunakan. Peneliti menggunakan metode deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan gejala, fakta, atau peristiwa secara sistematis dan akurat terkait dengan populasi atau wilayah tertentu. Sementara itu, jurnal tersebut menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral. Selain itu, subjek penelitian juga berbeda; penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 2 SD, sedangkan dalam jurnal, PTK diterapkan di kelas V SDN Kombi dengan jumlah 10 siswa. Adapun persamaannya, baik penelitian ini maupun yang ada dalam jurnal sama-sama memperoleh data melalui observasi, dokumentasi, serta tes hasil belajar terkait penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Kombi. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif menggunakan perhitungan persentase ketercapaian indikator pada setiap fokus masalah. Analisis data dilakukan di akhir setiap tindakan dalam setiap siklus, dengan data dari hasil observasi dan tes yang dihitung untuk menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.<sup>29</sup>

Kedua, penelitian dilakukan oleh Arien Cahyani Putri, Luthfi Fadilah, dan Nur Syamsiyah dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 6 SD di Daerah 3T*. Perbedaan utama dalam penelitian ini terletak pada metode yang digunakan. Peneliti menerapkan metode deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena, fakta, atau kejadian secara sistematis dan akurat mengenai karakteristik suatu

---

<sup>29</sup> Jennej J. Rawung' Risal M. Merentek (2022) dengan judul penelitian Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar, dosen prodi PGSD FIP Universita Negeri Manado, jurnal ilmiah wahana pendidikan, November, 2022 8 (22), 60-64.

populasi atau wilayah tertentu. Sementara itu, dalam jurnal, metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yang menganalisis kondisi pendidikan di tiga sekolah dasar di daerah 3T serta penerapan dua subtema materi bahasa Indonesia kelas 6 SD berdasarkan Kurikulum 2013. Selain itu, terdapat perbedaan dalam subjek penelitian. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 2 SD, sedangkan dalam jurnal, informan dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Informan dalam penelitian tersebut terdiri dari tiga mahasiswa angkatan 2020/2021 yang pernah mengikuti program relawan mengajar di daerah 3T pada tingkat sekolah dasar. Meskipun terdapat perbedaan dalam metode dan subjek penelitian, terdapat kesamaan dalam pengumpulan data. Baik penelitian ini maupun jurnal menggunakan teknik observasi, dokumentasi, serta tes hasil belajar untuk mengkaji penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia.<sup>30</sup>

Ketiga, penelitian dilakukan oleh Fadhli Dzil Ikrom, Dien Madina Farinada, dan Siti Julaeha dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Fokus Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar*. Perbedaan utama dalam penelitian ini terletak pada metode yang digunakan. Penelitian ini menerapkan metode deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena, fakta, atau kejadian mengenai karakteristik suatu populasi atau wilayah secara sistematis dan akurat. Sementara itu, dalam jurnal, metode yang digunakan adalah studi kepustakaan (*library research*), yang berfokus pada pengumpulan data dari berbagai sumber, seperti buku, jurnal ilmiah, skripsi, serta referensi lain yang tersedia baik secara daring maupun luring. Selain itu, terdapat perbedaan dalam subjek penelitian. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 2 SD, sedangkan dalam jurnal, tidak disebutkan secara spesifik subjek yang digunakan dalam kajian tersebut. Meskipun terdapat perbedaan dalam

---

<sup>30</sup> Arien Cahyani Putri, Luthfi Fadilah Dan Nur Syamsiyah (2022) dengan judul penelitian penerapan model pembelajaran *role playing* dalam mata pelajaran bahasa indonesia kelas 6 sd di daerah 3T, Jurnal ilmiah program studi pendidikan dan sastra indonesia, Vol. 7 No. 2 2022, 219-235.

metode dan subjek penelitian, terdapat kesamaan dalam teknik pengumpulan data. Kedua penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi, serta tes hasil belajar untuk mengkaji penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia.<sup>31</sup>

Keempat, penelitian dilakukan oleh Natasya Arieni Fasya, Rifana Intan Fauziyah, dan Syailin Nichla Choirin Attalina dengan judul *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Kelas 2 Melalui Penerapan Model Role Playing di SD Negeri 2 Tahunan*. Perbedaan utama dalam penelitian ini terletak pada metode yang digunakan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena, fakta, atau kejadian mengenai karakteristik suatu populasi atau wilayah secara sistematis dan akurat. Sementara itu, dalam jurnal, metode penelitian tidak dijelaskan secara eksplisit, hanya disebutkan bahwa penelitian dilakukan dalam lingkungan kelas. Meskipun terdapat perbedaan dalam pemaparan metode, terdapat kesamaan dalam hal subjek penelitian. Kedua penelitian ini sama-sama melibatkan siswa kelas 2 SD sebagai subjek penelitian. Selain itu, teknik pengumpulan data yang digunakan juga serupa, yaitu melalui observasi, dokumentasi, dan tes hasil belajar terkait penerapan model pembelajaran *Role Playing*.<sup>32</sup>

Kelima, penelitian yang dilakukan memiliki perbedaan dalam metode yang digunakan. Penelitian ini menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu metode penelitian yang bersifat praktis dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas. Pendekatan ini dilakukan oleh guru atau praktisi pendidikan melalui berbagai kegiatan yang

---

<sup>31</sup> Fadhli Dzil Ikrom, Dien Madina Farinada, dan Siti Julaeha, Penerapan Model Pembelajaran *role playing* Untuk Meningkatkan Fokus Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar, universitas primagraha, Vol. 1 No. 2 Agustus 2024.

<sup>32</sup> Natasya Arieni Fasya, Rifana Intan Fauziyah dan Syailin Nichla Choirin Attalinam, Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Kelas 2 Melalui Penerapan Model *Role Playing* SD Negeri 2 Tahunan. Jurnal pendidikan dan sosial humaniora, Vol. 1 No. 2 Mei 2023.

bertujuan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Meskipun terdapat perbedaan dalam metode penelitian, terdapat kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sama-sama membahas penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.<sup>33</sup>



---

<sup>33</sup> Vicky Ihsanada 1290835, INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO, 2017.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan pendekatan kualitatif. Metode penelitian sendiri merupakan teknik yang digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan serta memperoleh informasi yang memiliki tujuan dan manfaat tertentu. Penelitian ini bersifat deskriptif, yaitu jenis penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena, fakta, atau kejadian terkait karakteristik suatu populasi atau wilayah secara sistematis dan akurat. Penelitian deskriptif umumnya tidak berfokus pada pencarian hubungan sebab akibat atau pengujian hipotesis.<sup>34</sup>

Menurut Bodgan dan Taylor, metode penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata tertulis maupun lisan dari individu serta perilaku yang diamati. Penelitian kualitatif memiliki ciri khas bahwa data yang diperoleh disajikan dalam keadaan alami (natural setting) tanpa diubah menjadi simbol atau angka. Sementara itu, penelitian pada dasarnya adalah serangkaian proses sistematis dan terarah untuk mengungkap suatu hal yang belum diketahui, dengan metode yang dapat dipertanggungjawabkan. Berdasarkan jenisnya, penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian lapangan, di mana data dikumpulkan secara langsung dari lokasi penelitian melalui metode Field Research.<sup>35</sup>

Penelitian lapangan merupakan usaha untuk memperoleh dan memahami berbagai informasi yang diperoleh langsung dari lokasi penelitian dengan menggunakan beragam metode. Dalam penelitian ini, data yang

---

<sup>34</sup> Hardani, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu, 2020), hlm. 54.

<sup>35</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 2.

dikumpulkan bisa sangat bervariasi, spesifik, dan dalam beberapa kasus, harus diseleksi berdasarkan pertimbangan peneliti serta cakupan kajiannya.<sup>36</sup>

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian kualitatif, yaitu jenis penelitian yang berfokus pada kehidupan, narasi, perilaku, serta dinamika organisasi, gerakan sosial, dan interaksi sosial. Penelitian kualitatif dilakukan dalam lingkungan alami, mengandalkan manusia sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data, menggunakan pendekatan kualitatif, serta menganalisis data secara induktif. Selain itu, penelitian ini bersifat deskriptif, lebih menekankan pada proses dibandingkan hasil akhir, memiliki batasan studi yang terfokus, serta hasilnya diperoleh melalui kesepakatan antara peneliti dan subjek yang diteliti.<sup>37</sup>

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat penelitian**

SD NU Master Sokaraja (Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama Masyitoh Terpadu) merupakan sebuah lembaga pendidikan dibawah naungan LP Ma'arif NU yang beralamatkan di desa Sokakaraja Banyumas Jawa Tengah. SD NU Master Sokaraja adalah sekolah dasar yang berbasis NU yang mengajarkan ahli sunnah waljama'ah dalam pembelajarannya, seperti MI Muhammadiyah.

### **2. Waktu penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 6 November 2024 sampai 6 Januari 2025 di SD NU Master Sokaraja.

---

<sup>36</sup> Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif* (Makassar: Syakir Media Press), hlm. 59.

<sup>37</sup> Adhi Kusumastuti dan Ahmad Mustamil Khoiron, *Metode Penelitian Kualitatif* (Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo, 2019), hlm. 18.

### C. Objek dan Subjek Penelitian

Adapun obyek dan subyek dalam penelitian ini, yaitu:

#### 1. Objek Penelitian

Objek penelitian merujuk pada isu atau permasalahan yang menjadi fokus kajian. Menurut Sugiyono, objek penelitian dapat diartikan sebagai "atribut, karakteristik, atau nilai yang dimiliki oleh individu, benda, atau aktivitas tertentu yang memiliki variasi tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk dianalisis serta disimpulkan."

Dalam penelitian kualitatif, objek penelitian mencakup situasi sosial yang terdiri dari tiga elemen utama, yaitu lokasi (place), individu yang terlibat (actor), serta kegiatan yang dilakukan (activities).<sup>38</sup> Adapun objek dalam penelitian yaitu implementas *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 pada kurikulum merdeka SD NU Master Sokaraja.

#### 2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merujuk pada pihak atau objek yang menjadi fokus pengamatan sebagai media atau perantara dalam proses penelitian. Dalam penelitian ini, subjek yang diteliti adalah:

##### a. Guru Kelas 2

Guru berperan sebagai pelaksana proses pembelajaran sekaligus evaluator yang memahami peserta didik secara mendalam serta melakukan penilaian secara langsung. Melalui wali kelas, diharapkan penulis dapat memperoleh informasi terkait menurunnya konsentrasi belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Peneliti memilih Kelas 2 karena kelas ini berada di tahap transisi dari taman kanak-kanak ke sekolah dasar serta berada di pertengahan jenjang kelas rendah. Hasan Fauzi, yang bertugas sebagai guru kelas 2 di SD NU Master Sokaraja, menjadi bagian dari penelitian ini.

---

<sup>38</sup> Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Penelitian Gabungan* (Jakarta: Fajar Intrapratama Mandiri, 2014), hal 368

b. Kepala Sekolah

Kepala Sekolah adalah orang yang bertanggung jawab penuh atas segala kegiatan yang berlangsung disekolah/madrasah.

c. Peserta didik

Peserta didik Kelas 2 SD NU Master Sokaraja, sebagai pelaku pembelajaran Bahasa Indonesia kurikulum merdeka dengan metode *role playing*.

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait objek penelitian. Proses ini melibatkan interaksi antara dua pihak atau lebih, di mana pewawancara (interviewer) mengajukan pertanyaan, sementara narasumber (interviewee) memberikan jawaban. Wawancara dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti terstruktur, tidak terstruktur, langsung, maupun tidak langsung. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data yang tidak dapat diakses melalui observasi atau metode lainnya.<sup>39</sup>

Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas 2 tentang implementasi *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 pada kurikulum merdeka SD NU Master Sokaraja, Adapun teknik wawancara yang peneliti gunakan adalah wawancara struktur. Dimana peneliti telah menggunakan pedoman wawancara yang berupa beberapa pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat secara sistematis.

---

<sup>39</sup> Eko Murdiyanto, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta, Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat, 2020), hal 59.

Penelitian ini di lakukan dalam 5 kali pertemuan.

1. Wawancara dengan kepala sekolah pada tanggal 15 November 2024, peneliti melakukan wawancara mengenai sejarah, profil sekolah, sarana dan prasarana di SD NU Master Sokaraja.
  2. Wawancara dengan waka kurikulum pada tanggal 18 November 2024, peneliti melakukan wawancara kurikulum yang digunakan di SD NU Master Sokaraja.
  3. Wawancara dengan guru kelas pada tanggal 26 November 2024, peneliti melakukan wawancara metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum merdeka dikelas 2 SD NU Master Sokaraja.
  4. Penelitian kegiatan belajar peserta didik kelas 2 SD NU Master Sokaraja, pada tanggal 9 dan 17 Desember 2024, mengamati metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.
  5. Wawancara dengan peserta didik pada tanggal 17 Desember 2024 mengenai penerapan *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum merdeka.
2. Observasi

Dalam penelitian kualitatif, teknik observasi menjadi langkah awal yang krusial. Observasi ini umumnya diawali dengan apa yang dikenal sebagai grand tour observation. Dengan metode ini, peneliti mengamati secara langsung objek, keadaan, situasi, proses, atau perilaku yang menjadi fokus penelitian.

Berdasarkan kejadian empiris, indera manusia berperan dalam proses pengamatan, mencakup perasa, peraba, pendengaran, dan penglihatan. Observasi kualitatif memungkinkan eksplorasi konsep dan

kategori dalam setiap kejadian untuk memahami makna subjek penelitian. Tahapan dalam observasi meliputi pemilihan, modifikasi, pencatatan, pengkodean, serta pengumpulan data mengenai perilaku dan situasi tertentu dengan tujuan empiris. Dalam penelitian kualitatif, observasi menjadi teknik dasar yang telah dimulai sejak tahap grand tour observation. Metode observasi yang digunakan melibatkan pengamatan langsung terhadap objek, kondisi, situasi, proses, atau perilaku tertentu.<sup>40</sup>

Observasi merupakan teknik penelitian yang memungkinkan peneliti secara sistematis mengamati pola yang ditetapkan, mencatat perilaku, serta interaksi antarindividu. Dalam proses ini, peneliti harus turun langsung ke lapangan untuk mengamati berbagai aspek yang berhubungan dengan lokasi, lingkungan, individu yang terlibat, waktu kejadian, aktivitas, peristiwa, emosi, serta tujuan yang ingin dicapai.<sup>41</sup>

Dalam pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dikategorikan menjadi *observasi partisipatif* (participant observation) dan *observasi non-partisipatif* (non-participant observation). Dalam observasi non-partisipatif, peneliti tidak terlibat langsung dalam aktivitas yang diamati, melainkan hanya bertindak sebagai pengamat independen tanpa mempengaruhi jalannya peristiwa<sup>42</sup> Observasi dipakai untuk menganalisis implementasi *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 pada kurikulum merdeka SD NU Master Sokaraja.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *non participant observation* dimana peneliti melakukan pengamatan tetapi tidak ikut

---

26. <sup>40</sup> Hasyim Hasanah, "Teknik-Teknik Observasi", *at-Taqaddum*, vol. 8 no. 1, Juli 2016, hlm.

<sup>41</sup> Salim, Syahrums, *Metodologi Penelitian Kualitatif*,... hal. 114

<sup>42</sup> Salim, Syahrums, *Metodologi Penelitian Kualitatif*,...hal. 115

serta secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar, observasi digunakan untuk mengamati bagaimana implementasi *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 pada kurikulum merdeka SD NU Master Sokaraja.

### 3. Dokumentasi

Dalam penelitian kualitatif, dokumentasi berperan sebagai elemen utama atau alat pendukung yang mencakup berbagai bentuk bukti, seperti gambar, catatan tertulis, serta dokumen lain yang berkaitan dengan topik penelitian.<sup>43</sup> Dokumen tertulis dapat berupa jurnal harian, autobiografi, narasi, biografi, peraturan, serta kebijakan. Sementara itu, dokumentasi dalam bentuk visual mencakup foto, video, dan ilustrasi. Karya seni seperti lukisan, patung, serta film juga termasuk dalam kategori ini. Dalam penelitian kualitatif, analisis dokumen digunakan sebagai pelengkap metode observasi dan wawancara.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik dokumentasi untuk memperoleh dokumen-dokumen tertulis dan tidak tertulis dari SD NU Master Sokaraja. Dengan dokumen-dokumen tersebut peneliti mendapatkan data berupa sejarah, visi dan misi, modul ajar, data guru, data peserta didik, kondisi sarana dan prasarana SD NU Master Sokaraja.

### **E. Teknik Analisis Data**

Menurut Sugiyono, analisis data merupakan tahapan dalam mengolah dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, serta dokumentasi. Proses ini melibatkan pengelompokan data ke dalam kategori tertentu, merinci dalam unit-unit yang lebih kecil, menyusun sintesis, mengidentifikasi pola, serta menentukan informasi yang relevan untuk dipelajari. Selain itu, analisis data bertujuan untuk menyusun

---

<sup>43</sup> Eko Murdiyanto, *Metode Penelitian Kualitatif*,... hal 64.

kesimpulan agar lebih mudah dipahami baik oleh peneliti sendiri maupun oleh pihak lain.<sup>44</sup>

Analisis adalah tahapan dalam mengolah data yang telah dikumpulkan untuk memperoleh kesimpulan yang bermakna. Menurut Matthew dan Huberman, proses analisis terdiri dari tiga tahapan utama yang berlangsung secara bersamaan, yaitu proses reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Miles & Huberman mengemukakan bahwa teknik analisis data dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

#### 1) Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data adalah tahap penyaringan informasi dengan cara memilah, merangkum, mengidentifikasi tema, menyusun gagasan, mengelompokkan, serta mencatat memo. Proses ini bertujuan untuk mengatur dan menyusun data sehingga dapat menghasilkan kesimpulan yang jelas, terstruktur, serta dapat dipertanggungjawabkan.<sup>45</sup> Dari data peneliti terkait dengan implementasi *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 pada kurikulum merdeka SD NU Master Sokaraja yang diperoleh dilapangan yang jumlahnya cukup banyak penulis hanya memilih hal-hal yang penting.

#### 2) Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah melalui proses reduksi, langkah berikutnya adalah menyajikan data. Penyajian data merupakan kumpulan informasi yang telah disusun secara sistematis sehingga membantu peneliti dalam menarik kesimpulan. Tujuan utama dari penyajian data ini adalah untuk menjawab pertanyaan penelitian melalui analisis data yang dilakukan.<sup>46</sup>

#### 3) Simpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing atau Verification*)

---

<sup>44</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*,... hlm. 335.

<sup>45</sup> Salim, Syahrur, *Metodologi Penelitian Kualitatif* ,...hal. 148.

<sup>46</sup> Salim, Syahrur, *Metodologi Penelitian Kualitatif*,...hal. 149.

Menarik kesimpulan merupakan proses meninjau kembali hasil yang telah diperoleh dari catatan lapangan atau temuan penelitian.<sup>47</sup> Teknik ini digunakan untuk mengambil sebuah kesimpulan dan verifikasi data dari hasil informasi yang diperoleh di SD NU Master Sokaraja, baik itu secara observasi wawancara maupun dokumentasi. Sehingga dapat diketahui inti dari permasalahan penelitian ini.

#### **F. Teknik Uji Keabsahan Data**

Dalam sebuah penelitian, penting bagi peneliti untuk menguji keabsahan data guna memastikan validitasnya. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini menerapkan uji keabsahan data melalui teknik triangulasi. Teknik ini dapat diartikan sebagai proses pengecekan data dari berbagai sumber, metode, serta waktu yang berbeda. Triangulasi data digunakan untuk memastikan keakuratan informasi yang berkaitan dengan penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas 2 pada kurikulum Merdeka di SD NU Master Sokaraja.

Untuk teknik uji keabsahan data yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan triangulasi sumber, triangulasi teknik, serta dengan triangulasi waktu.

##### **1. Triangulasi Sumber**

Teknik triangulasi sumber digunakan untuk menguji kredibilitas data dengan cara memverifikasi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber. Data yang telah dikumpulkan kemudian dideskripsikan dan dikategorikan berdasarkan kesamaan, perbedaan, serta aspek spesifik dari masing-masing sumber. Proses ini bertujuan untuk merumuskan kesimpulan yang akhirnya dikonfirmasi dengan sumber terkait. Dalam penelitian ini, data diperoleh langsung dari narasumber yang memiliki pemahaman mendalam mengenai penerapan metode Role Playing dalam

---

<sup>47</sup> Salim, Syahrur, *Metodologi Penelitian Kualitatif*,...hal. 150.

pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 pada kurikulum Merdeka di SD NU Master Sokaraja, yaitu Hasan Fauzi selaku guru kelas 2 di sekolah tersebut.

## 2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik berfungsi untuk menguji kredibilitas data dengan melakukan verifikasi terhadap sumber yang sama menggunakan metode atau pendekatan yang berbeda.<sup>48</sup> Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan terkait penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 pada kurikulum merdeka di SD NU Master Sokaraja. Wawancara dilakukan dengan guru kelas 2, kepala madrasah, wakil kepala bidang kurikulum, serta beberapa siswa kelas 2. Selanjutnya, observasi langsung di SD NU Master Sokaraja dilakukan untuk memastikan kesesuaian data dengan kondisi sebenarnya. Data tersebut kemudian diperkuat dengan dokumentasi, baik berupa dokumen pendukung pembelajaran maupun foto sebagai bukti pelaksanaan.

## 3. Triangulasi Waktu

Telah diketahui bahwa waktu memiliki peran penting dalam menentukan kredibilitas suatu data. Data yang diperoleh melalui wawancara di pagi hari, ketika narasumber masih dalam kondisi segar dan bersemangat, cenderung lebih akurat dan valid karena informasi yang disampaikan masih dalam keadaan aktual.<sup>49</sup> Peneliti melaksanakan penelitian memilih waktu pada pagi hari yang dimulai dari pukul 07.00 WIB sampai dengan 11.00 WIB waktu tersebut digunakan untuk melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi.

---

<sup>48</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*,... Hlm. 273-274.

<sup>49</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*,...Hlm. 274

Dalam penelitian ini penulis menggunakan Teknik uji keabsahan data triangulasi data karena dalam pengumpulan data penelitian ini penulis melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **Implementasi strategi *role playing* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 pada kurikulum merdeka di SD NU Master Sokaraja**

Mengacu pada kurikulum merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 SD NU Master Sokaraja bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, serta menulis. Penerapan strategi *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 SD NU Master Sokaraja dengan kurikulum merdeka dapat dilaksanakan melalui tahapan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta target pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan data hasil wawancara dengan guru kelas 2 SD NU Master Sokaraja mengenai implementasi strategi *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka, diperoleh data bahwa implementasi strategi *role playing* ini sudah berjalan dengan baik. Guru melakukan persiapan atau perencanaan sebelum pembelajaran, kemudian guru menyusun Modul Ajar yang mencakup tujuan pembelajaran, aktivitas pembelajaran, serta penilaian. Sebelum proses pembelajaran berlangsung, guru kelas 2 telah menyiapkan Modul Ajar sebagai pedoman dalam mengajar. Modul ini berfungsi sebagai acuan untuk mempermudah jalannya pembelajaran sehingga dapat berlangsung dengan lebih terstruktur dan tertib.<sup>50</sup>

Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan beberapa aspek, untuk memulai proses belajar mengajar seperti tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, kondisi serta karakteristik peserta didik, sifat materi yang akan diajarkan, ketersediaan fasilitas dan media, serta tingkat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Adapun Langkah-langkah

---

<sup>50</sup> Hasil wawancara dengan guru kelas Hasan Fauzi 2 SD NU Master Sokaraja, pada hari sabtu, 26 November 2024 pukul 10.00.

dalam penerapan strategi *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum merdeka sebagai berikut:

1. Langkah-langkah *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Perencanaan pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

Tahap perencanaan merupakan tahap awal dalam melaksanakan tindakan kegiatan. Dari hasil penelitian penulis melakukan penelitian ini di kelas 2. Wali kelas 2 adalah Hasan Fauzi, menyiapkan persiapan untuk mempermudah pelaksanaan kegiatan mengajar. Dalam kelas 2 terdiri dari 10 peserta didik laki-laki dan 16 peserta didik perempuan, di dalam kelas 2 tersebut juga terdiri dari berbagai jenis karakter peserta didik, di antaranya banyak siswa yang aktif, namun juga ada siswa yang kurang aktif dikelas.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti laksanakan pada tanggal 26 November 2024 kepada Hasan Fauzi selaku wali kelas 2, sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran terlebih dahulu guru melakukan persiapan ataupun perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran yang di maksud yaitu langkah-langkah yang disusun oleh guru dalam memenuhi kebutuhan mengajar di dalam kelas guna membantu peserta didiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>51</sup> Dalam hal ini, dapat dilihat bahwa Hasan Fauzi telah melaksanakan perannya sebagai pengelola kelas dimana mempersiapkan perencanaan pembelajaran guna terlaksananya pembelajaran yang baik, tertib, dan kondusif. Hasan Fauzi, selaku wali kelas 2 saat wawancara mengatakan bahwa terkait perencanaan sebelum pembelajaran, sebagai berikut:

---

<sup>51</sup> Hasil wawancara dengan guru kelas Hasan Fauzi 2 SD NU Master Sokaraja, pada hari sabtu, 26 November 2024 pukul 10.00.

“Tentunya tidak hanya menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran berupa modul ajar, tetapi mempersiapkan secara psikologis peserta didik juga tidak kalah penting, dimulai dari pengecekan kehadiran, pengecekan alat tulis dan media lain yang akan dipakai baik oleh peserta didik maupun guru. Mempersiapkan secara psikologis peserta didik diantaranya dengan cara mengkondisikan peserta didik supaya benar-benar siap untuk mengikuti pembelajaran, dengan berbagai permainan yang menggugah konsentrasi peserta didik, setelah dirasa kondusif barulah tema materi dan tujuan pembelajaran disampaikan dan dilanjutkan dengan penyampaian materi inti. Pada saat penyampaian materi selain menggunakan metode yang menyenangkan seperti *role playing* tidak lupa diselingi dengan berbagai permainan untuk menghindari kebosanan peserta didik.”<sup>52</sup>

Dalam perencanaan pembelajaran Bahasa Indonesia, guru harus menyesuaikan tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar yang harus dicapai sesuai dengan kurikulum merdeka. Guru merancang pembelajaran dengan memperhatikan minat, kebutuhan, serta kemampuan siswa. Hal ini melibatkan pemilihan materi yang sesuai, metode yang variatif (seperti *role playing*, diskusi, dan bermain peran), serta penekanan pada kegiatan yang interaktif.

b. Pelaksanaan *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

Implementasi *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 di SD NU Master Sokaraja dengan menggunakan Kurikulum Merdeka dapat dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Berikut adalah langkah-langkah rinci untuk mengimplementasikan strategi *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2:

---

<sup>52</sup> Hasil wawancara dengan guru kelas Hasan Fauzi 2 SD NU Master Sokaraja, pada hari sabtu, 26 November 2024 pukul 10.00.

1. Menentukan tujuan pembelajaran

Menurut Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, serta menulis. Penerapan strategi *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, sehingga peserta didik dapat memahami dengan lebih cepat, tetap antusias, dan tidak mudah merasa bosan.

2. Menyiapkan tema atau skenario pembelajaran

Menentukan tema atau skenario yang sesuai dalam pembelajaran menjadi faktor utama dalam memaksimalkan penggunaan strategi *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Beberapa contoh tema yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 meliputi: Interaksi sehari-hari: Contohnya, percakapan antara pelanggan dan pedagang, atau dialog antara teman yang sedang bermain bersama. Selain interaksi dalam kehidupan sehari-hari guru juga dapat mencontohkan tokoh-tokoh dalam cerita fabel atau dongeng. Mengenai beberapa contoh skenario sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik di kelas 2 sebagai berikut:

- a. Tema: Di pasar. Dalam tema ini peran yang dapat dimainkan adalah penjual, pembeli, dan pembeli yang menawar harga barang.

b. Tema: Bertamu ke rumah teman. Dalam tema ini peserta didik memerankan situasi kunjungan antara dua teman yang saling mengundang dan berbincang.<sup>53</sup>

3. Mempersiapkan peran dan pembagian kelompok

Setelah memilih tema, guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil yang masing-masing memerankan karakter tertentu. Contoh pembagian peran dalam implementasi *role playing* dapat dilakukan dengan cara menggunakan gambar atau kartu nama untuk memudahkan peserta didik memahami peran yang harus dijalankan.<sup>54</sup>

4. Latihan *role playing* dalam pembelajaran

Keterlibatan dan respon peserta didik sangat terlihat pada bagian ini. Guru memberikan waktu selama 15 menit untuk peserta didik dalam Latihan peran masing-masing dalam kelompok. Selama diskusi kelompok terlihat peserta didik menghayati perannya masing-masing, banyak yang latihan akting di kelompoknya dan semangat dalam menghayati peran masing-masing. Latihan ini penting agar peserta didik merasa lebih percaya diri dan dapat berinteraksi dengan lancar dalam peran yang diberikan.

5. penerapan *role playing* dalam pembelajaran

Setelah latihan, guru menyuruh setiap kelompok untuk melakukan *role playing* di depan kelas sesuai dengan peranan yang sudah dibagikan. Dalam hal ini, peserta didik harus berbicara dengan suara yang jelas dan sesuai dengan peran yang

---

<sup>53</sup> Modul ajar kurikulum merdeka Bahasa Indonesia fase A SD kelas 2, BAB 4 Keluargaku Unik, Tema: Keragaman Susunan dan Kebiasaan Keluarga serta Pembagian Tanggung Jawab Antaranggota Keluarga.

<sup>54</sup> Hasil wawancara dengan guru kelas Hasan Fauzi 2 SD NU Master Sokaraja, pada hari sabtu, 26 November 2024 pukul 10.00.

dimainkan, menggunakan kosakata dan kalimat yang sesuai dengan konteks situasi, menghargai giliran berbicara dan bekerja sama dengan anggota kelompok. Disini mulai terlihat keaktifan peserta didik, dimana beberapa kelompok rebutan untuk tampil pertama. Guru memberikaan arahan selama berjalannya *role playing*, agar kelompok lain menyimak dan memberikan umpan balik di akhir bermain peran. Setiap kelompok tampil sesuai dengan skenario sampai dengan kelompok terakhir. Guru dapat memfasilitasi jalannya *role playing* dengan mengarahkan dan memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk menampilkan peran mereka.<sup>55</sup>

#### 6. Diskusi dan refleksi

Setelah implementasi strategi *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia selesai, guru melakukan diskusi dengan peserta didik untuk merefleksikan apa yang telah mereka pelajari. Dengan cara memberikan pertanyaan mengenai peran atau skenario yang telah dilakukan. Diskusi ini bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran peserta didik tentang nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti saling menghargai, berbicara dengan sopan, dan bertanggung jawab.

#### 7. Penilaian

Penilaian ini dapat dilakukan secara informal melalui observasi langsung selama kegiatan *role playing* atau melalui diskusi kelas setelah kegiatan selesai.<sup>56</sup> Penilaian dalam kegiatan ini dilakukan melalui berdasarkan beberapa aspek:

---

<sup>55</sup> Observasi kegiatan belajar peserta didik kelas 2 SD NU Master Sokaraja, pada tanggal 9 dan 17 Desember 2024

<sup>56</sup> Hasil wawancara dengan guru kelas Hasan Fauzi 2 SD NU Master Sokaraja, pada hari sabtu, 26 November 2024 pukul 10.00.

- a. Keterampilan berbicara: Seberapa jelas peserta didik mengungkapkan pendapat dan berbicara dalam peran yang dimainkan.
  - b. Keterampilan mendengarkan: Seberapa baik peserta didik mendengarkan lawan bicaranya dan merespons dengan tepat.
  - c. Kreativitas dan kolaborasi: Seberapa baik peserta didik berkolaborasi dengan teman-temannya dalam peran yang dimainkan.
  - d. Penggunaan kosakata dan tata bahasa: Apakah peserta didik menggunakan kata-kata yang sesuai dengan konteks dan struktur kalimat yang benar.<sup>57</sup>
8. Menjalin keterlibatan orang tua

Mengundang orang tua untuk menyaksikan *role playing* atau memberikan umpan balik juga bisa menjadi bagian dari kegiatan ini. Orang tua dapat mengamati bagaimana anak-anak mereka berkembang dalam keterampilan berbicara dan berinteraksi.

Dengan implementasi strategi *role playing*, pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 pada kurikulum merdeka di SD NU Master Sokaraja dapat menjadi lebih menyenangkan dan efektif, serta membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berbicara dan sosial mereka. Adapun manfaat implementasi *role playing* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 sebagai berikut:

---

<sup>57</sup> Modul ajar kurikulum merdeka Bahasa Indonesia fase A SD kelas 2, BAB 4 Keluargaku Unik, Tema: Keragaman Susunan dan Kebiasaan Keluarga serta Pembagian Tanggung Jawab Antaranggota Keluarga.

1. Peningkatan keterampilan berbicara: *role playing* membantu peserta didik untuk berbicara dengan percaya diri dalam berbagai situasi.
  2. Pengembangan keterampilan sosial: peserta didik belajar bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, dan memecahkan masalah secara bersama-sama.
  3. Pembelajaran berbasis nilai: Dalam konteks SD NU, *role playing* bisa dipadukan dengan nilai-nilai agama dan moral, seperti kejujuran, sopan santun, dan kerjasama.
  4. Mengembangkan kreativitas: peserta didik belajar berpikir kreatif dalam menciptakan dialog dan memahami berbagai situasi.
- c. Evaluasi implementasi *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

Penilaian merupakan tahap krusial dalam mengukur keberhasilan implementasi strategi *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 SD NU Master Sokaraja. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengetahui sejauh mana *role playing* berkontribusi dalam mencapai target pembelajaran yang telah ditentukan serta efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berbicara, mendengarkan, dan berkolaborasi. Proses evaluasi dilakukan dengan menganalisis berbagai aspek yang berkaitan dengan jalannya pembelajaran serta hasil yang dicapai.<sup>58</sup>

Melalui kegiatan evaluasi seorang guru dapat mengetahui kesalahan yang telah dilakukan, kemudian memperbaiki kesalahan tersebut. Dalam hal ini evaluasi yang dilakukan Hasan Fauzi berdasarkan beberapa aspek diantaranya ada aspek keterampilan

---

<sup>58</sup> Hasil wawancara dengan guru kelas Hasan Fauzi 2 SD NU Master Sokaraja, pada hari sabtu, 26 November 2024 pukul 10.00.

berbahasa seperti kemampuan berbicara, mendengarkan, dan penggunaan struktur kalimat, apakah itu semua terasah dengan baik selama penerapan *role playing* atau sebaliknya. Kemudian aspek keterlibatan peserta didik berupa partisipasi aktif peserta didik sudah sejauh mana serta motivasi dan minat peserta didik untuk menggunakan metode ini.

Berdasarkan hasil evaluasi, guru dapat merencanakan tindak lanjut untuk meningkatkan proses pembelajaran ke depan. Evaluasi implementasi strategi *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 di SD NU Master Sokaraja memberikan gambaran yang jelas mengenai keberhasilan dan tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Evaluasi ini membantu guru untuk memahami sejauh mana kegiatan *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara, mendengarkan, dan bekerja sama peserta didik, serta penerapan nilai-nilai moral dalam interaksi sosial mereka. Dengan evaluasi yang cermat, guru dapat melakukan perbaikan dan pengembangan strategi yang lebih efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ke depannya.<sup>59</sup>

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, Hasan Fauzi sebagai guru kelas 2 SD NU Master Sokaraja telah melaksanakan evaluasi pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dirancang pada tahap perencanaan. Hal ini terbukti dengan adanya perubahan pada peserta didik, di mana awalnya mereka kesulitan mengingat materi atau sering lupa, tetapi setelah penerapan strategi *role playing*, mereka lebih mudah memahami dan mengingat pelajaran. Selain itu, hasil tes berupa tugas atau pekerjaan rumah (PR) menunjukkan peningkatan nilai peserta didik. Jika sebelumnya banyak yang

---

<sup>59</sup> Observasi kegiatan belajar peserta didik kelas 2 SD NU Master Sokaraja, pada tanggal 9 dan 17 Desember 2024

memperoleh nilai di bawah KKM, setelah strategi *role playing* diterapkan, hampir seluruh siswa mendapatkan nilai di atas KKM. Hal ini membuktikan bahwa strategi tersebut membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Dalam proses evaluasi pembelajaran, guru tidak hanya menilai hasil belajar peserta didik, tetapi juga menilai keseluruhan proses yang dijalani oleh pendidik dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasan Fauzi melakukan penilaian mencakup tiga aspek utama, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pada aspek sikap, penilaian dilakukan berdasarkan perilaku atau tindakan yang ditunjukkan oleh peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Sedangkan pada aspek pengetahuan, guru melakukan evaluasi dalam bentuk tes tertulis setelah pembelajaran selesai, seperti pemberian tugas atau pekerjaan rumah (PR), serta tes lisan yang dilakukan saat pembelajaran dengan menunjuk siswa untuk menjawab pertanyaan. Sementara itu, dalam aspek keterampilan, guru menilai berdasarkan tugas portofolio dan praktik yang dilakukan peserta didik pada implementasi strategi *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.<sup>60</sup>

---

<sup>60</sup> Observasi kegiatan belajar peserta didik kelas 2 SD NU Master Sokaraja, pada tanggal 9 dan 17 Desember 2024

**Tabel 1**

implementasi *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas 2 SD NU

Master Sokaraja



- d. Faktor-faktor yang mempengaruhi implementasi *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

Implementasi strategi *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah dari segi kemampuan guru dalam keterampilan mengelola kelas dan kreativitas guru. Dari segi kesiapan peserta didik dalam hal kemampuan bahasa peserta didik dan kepercayaan diri peserta didik. Dan dari segi materi pembelajaran yaitu keterkaitan dengan Kurikulum dan tingkat kesulitan materi serta ketersediaan waktu. Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut, implementasi strategi *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas 2 dapat dilakukan dengan lebih efektif, sehingga meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik secara lebih menyenangkan dan interaktif.<sup>61</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, Hasan Fauzi selaku guru kelas 2 SD NU Master Sokaraja Banyumas

<sup>61</sup> Hasil wawancara dengan guru kelas Hasan Fauzi 2 SD NU Master Sokaraja, pada hari sabtu, 26 November 2024 pukul 10.00.

belum sepenuhnya mengoptimalkan tahapan pelaksanaan pembelajaran. Hal ini terlihat dari implementasi strategi *role playing* yang masih belum sepenuhnya dijalankan. Namun, dalam tahap perencanaan, pelaksanaan kegiatan inti, serta tahap penutup, ia telah menjalankan tugasnya dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan serta kemampuan peserta didik. Dengan penerapan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam modul ajar yang disusun, strategi yang dicantumkan telah selaras dengan strategi yang diterapkan selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu strategi yang digunakan adalah *role playing*. Karena strategi pembelajaran merupakan cara untuk mencapai tujuan, maka tidak terbatas pada satu jenis strategi saja. Dalam praktiknya, strategi pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan interaksi antara guru dan peserta didik, sehingga muncul berbagai variasi metode yang masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan.<sup>62</sup>

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, Hasan Fauzi menerapkan strategi *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka. Berdasarkan wawancara dengan beliau selaku guru kelas 2, strategi ini dipilih karena sesuai dengan dunia anak yang identik dengan bermain. Dengan menerapkan strategi *role playing*, hasil belajar peserta didik meningkat, dan mereka menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi serta lebih fokus terhadap pembelajaran di kelas dibandingkan dengan strategi ceramah. Implementasi strategi ini juga membuat peserta didik lebih aktif dan memahami materi dengan lebih baik. Sebaliknya, jika hanya menggunakan metode ceramah, peserta didik

---

<sup>62</sup> Observasi kegiatan belajar peserta didik kelas 2 SD NU Master Sokaraja, pada tanggal 9 dan 17 Desember 2024

kelas 2 cenderung merasa bosan dan bahkan sering kali kehilangan fokus, seperti berjalan-jalan di dalam kelas.<sup>63</sup>

## 2. Penerapan kurikulum merdeka dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

Dengan mengikuti kebijakan yang sesuai dengan arahan pemerintah, sejak launching kurikulum merdeka bulan Maret 2022 SD NU Master Sokaraja mengikuti arahan dari awal. Kemudian di tahun berikutnya pada tahun 2023 kelas 1, kelas 2, kelas 4 dan kelas 5. Kemudian yang sekarang sudah merata semua dari kelas 1-6. Pada proses pembelajaran, tahap awal yang dilakukan adalah tahap persiapan, yang mencakup perencanaan berdasarkan Kurikulum Merdeka. Di SD NU Master Sokaraja, setiap pertemuan pembelajaran telah dilengkapi dengan modul ajar yang disusun oleh guru sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Dalam hal ini SD NU Master Sokaraja telah menerapkan Kurikulum Merdeka karena sekolah dan tenaga pendidiknya telah dipersiapkan untuk mengimplementasikan kurikulum tersebut.<sup>64</sup> Untuk penerapannya guru kemudian menyusun modul ajar sebagai panduan dalam proses pembelajaran. Dalam modul ajar yang disusun oleh Hasan Fauzi, terdapat berbagai komponen penting, termasuk komponen umum yang mencakup jenis satuan dan jenjang pendidikan, fase dan kelas, mata pelajaran, penanda kebutuhan khusus (khusus untuk SLB), judul modul ajar, deskripsi umum, identitas penulis, serta gambar sampul (opsional). Selain itu, modul ini juga mencantumkan tujuan pembelajaran, rancangan penggunaan, materi pembelajaran, asesmen, dan referensi. Kegiatan pembelajaran dalam modul ajar ini mencakup tahap pendahuluan, isi, dan penutup, serta dilengkapi dengan proses penilaian dan evaluasi, sumber belajar, alat, dan fasilitas pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran.

---

<sup>63</sup> Hasil wawancara dengan guru kelas Hasan Fauzi 2 SD NU Master Sokaraja, pada hari sabtu, 26 November 2024 pukul 10.00.

<sup>64</sup> Hasil wawancara dengan kepala sekolah pada hari jum'at 15 November 2024 pukul 08.00

Menurut peneliti, implementasi strategi *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 pada Kurikulum Merdeka di SD NU Master Sokaraja memiliki dampak signifikan terhadap efektivitas serta hasil belajar peserta didik. Peningkatan prestasi peserta didik bergantung pada faktor internal peserta didik sendiri dan peran aktif guru sebagai pendidik. Oleh karena itu, guru perlu berkontribusi secara aktif dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Selain itu, guru juga harus mampu menyesuaikan strategi pengajaran dengan kondisi kelas agar pembelajaran lebih efektif. Pendekatan yang intensif terhadap peserta didik juga diperlukan untuk mengidentifikasi dan mengatasi kesulitan belajar yang mereka hadapi secara individu. Karena pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 pada Kurikulum Merdeka di SD NU Master Sokaraja mengedepankan pendekatan yang fleksibel dan berfokus pada pengembangan kompetensi peserta didik secara menyeluruh.

Dengan mengikuti prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka, yang memberikan kebebasan bagi guru untuk menyesuaikan materi pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik, pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan kognitif serta sosial-emosional peserta didik. Kurikulum Merdeka menekankan pada pengembangan karakter, pemahaman konsep, dan kompetensi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 SD NU Master Sokaraja, hal-hal berikut menjadi fokus utama:

- a. Memahami materi secara lebih mendalam melalui praktek percakapan dan drama, tujuan dari materi yang dibahas jauh lebih mengena ketika di barengi dengan praktek, seperti contoh ketika mengungkapkan ungkapan santun berupa kata tolog, permisi, dan

terimakasih. Dengan teori peserta didik bisa membayangkan, tapi dengan praktek peserta didik bisa memahami materi yang sebenarnya.

- b. Melatih peserta didik untuk senantiasa menerapkan materi yang sudah dipelajari, karena sebaik apapun materi pelajaran yang telah dipelajari jika tanpa praktek dan penerapan di dunia nyata maka akan hanya sebatas teori tanpa manfaat yang jelas.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Implementasi *Role Playing* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka di Kelas 2 SD NU Master Sokaraja Kabupaten Banyumas,” dapat disimpulkan bahwa strategi *role playing* merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan strategi ini meningkatkan hasil belajar peserta didik, meningkatkan minat mereka terhadap mata pelajaran, serta membantu pemahaman materi dengan lebih baik. Selain itu, strategi pembelajaran *role playing* juga mendorong semangat belajar peserta didik, yang berdampak positif pada pencapaian akademik mereka. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di kelas 2 SD NU Master Sokaraja.

Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 pada Kurikulum Merdeka di SD NU Master Sokaraja telah dijalankan secara optimal oleh guru. Hal ini terlihat dari pelaksanaan yang mengikuti tahapan *role playing* dengan baik, di mana guru terlebih dahulu menjelaskan teknik pelaksanaannya dan menentukan peserta didik yang akan memainkan peran. Selanjutnya, guru menyampaikan cerita yang akan diperankan oleh peserta didik, kemudian setelah sesi bermain peran selesai, guru memberikan komentar, menyimpulkan, serta memberikan masukan untuk perbaikan di sesi berikutnya. Sebelum pembelajaran dimulai, guru juga memberikan arahan mengenai tujuan yang ingin dicapai dalam penerapan *role playing*. Metode *role playing* yang telah dicantumkan dalam modul ajar juga diterapkan dalam proses pembelajaran, dengan

upaya guru untuk memastikan bahwa pelaksanaannya sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka.

### **B. Keterbatasan penelitian**

Dalam proses melakukan penelitian ini, terdapat keterbatasan yang mungkin dapat mempengaruhi hasil penelitian, yaitu:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada analisis penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 pada Kurikulum Merdeka saat proses belajar mengajar berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan yang mengeksplorasi implementasi strategi *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 dalam konteks di luar kegiatan belajar mengajar.
2. Kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini didasarkan pada hasil analisis data yang telah dikumpulkan. Oleh karena itu, disarankan adanya penelitian lanjutan mengenai implementasi strategi *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka di kelas 2 dengan pendekatan penelitian yang berbeda, cakupan sampel yang lebih luas, serta penggunaan instrumen penelitian yang lebih beragam dan komprehensif.

### **C. Saran**

Agar tujuan pembelajaran dan kelancaran proses belajar mengajar dalam implementasi *role playing* aspek Bahasa Indonesia kelas 2 SD NU Master Sokaraja Kabupaten Banyumas dapat tercapai secara optimal, diperlukan inovasi dan kreativitas baik dari guru maupun pihak sekolah. Oleh karena itu, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai implementasi strategi *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka kelas

2 SD NU Master Sokaraja Kabupaten Banyumas, disarankan beberapa langkah untuk lebih mengoptimalkan penerapannya.

Setelah melakukan penelitian ini, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah

Kepala sekolah memberikan dukungan kepada guru dalam mengembangkan pembelajaran dengan menerapkan strategi *role playing* guna meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah serta sebagai upaya perbaikan untuk masa depan.

2. Bagi guru

Guru sebaiknya mempertimbangkan strategi pembelajaran *role playing* sebagai salah satu alternatif dalam proses mengajar, karena strategi ini terbukti dapat meningkatkan pemahaman peserta didik serta mendorong keberanian mereka dalam berbicara di depan kelas. Selain itu, penerapan strategi ini juga dapat memberikan wawasan bagi guru mengenai efektivitas bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi motivasi bagi para pendidik lainnya untuk mengadopsi berbagai strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

3. Bagi peserta didik

Selama proses belajar mengajar, penting untuk meningkatkan keterlibatan serta kekompakan antar peserta didik agar suasana belajar menjadi lebih nyaman. Jika hal ini dapat diterapkan dengan baik oleh peserta didik, maka guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi serta menjalankan perannya secara optimal.

4. Bagi wali murid

Diharapkan kepada wali murid untuk mendukung kegiatan belajar-mengajar di SD NU Master Sokaraja.

5. Bagi pembaca

Diharapkan peneliti dapat lebih mengembangkan penelitian ini dengan lebih baik apabila melakukan studi terkait penerapan metode role playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka di kelas 2 SD NU Master Sokaraja.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adhi Kusumastuti dan Ahmad Mustamil Khoiron, *Metode Penelitian Kualitatif* (Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo, 2019), hlm. 18.
- Aan Yusuf Khunaifi, *Analisis Kritis Undang Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003*, vol 13, Jurnal Ilmiah Iqra', 2019, hal 86.
- Arien Cahyani Putri, Luthfi Fadilah Dan Nur Syamsiyah (2022) dengan judul penelitian penerapan model pembelajaran *role playing* dalam mata pelajaran bahasa indonesia kelas 6 sd di daerah 3T, Jurnal ilmiah program studi pendidikan dan sastra indonesia, Vol. 7 No. 2 2022, 219-235.
- Ainia, D. K, “Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara dan Relevansinya bagi Pengembangan Pendidikan Karakter”, *Jurnal Filsafat Indonesia*, vol.3 no. 3, 2022, hlm.95-101.
- Novan Ardy Wiyani, Merdeka Belajar untuk Menumbuhkan Kearifan Lokal Berbasis Nilai Pancasila pada Lembaga PAUD, *Journal of Social Studies and Humaniora* Vol. 1, No. 2, Desember 2022: 63-74.
- Cerianing Putri Pratiwi, “Analisis keterampilan membaca pemula siswa sekolah dasar : studi kasus pada siswa kelas 2 sekolah dasar”, *Jurnal Pendidikan Edutama*, Vol. 1, 2020. Hlm. 129-130.
- Catur Menik Wijayanti, Novan Ardy Wiyani, MANAJEMEN PROGRAM PENGENALAN MAKANAN KHAS DAERAH SEBAGAI MEDIA INTERNALISASI NILAI PANCASILA DALAM KURIKULUM MERDEKA DI TK KELURAHAN SOKANEGARA, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* Volume 7 Nomor 1, Februari 2024
- Esensi Praktis belajar dan pembelajaran. *Bandung: Humaniora*.  
Kadarwati, A., & Malawi, I. (2017).
- Eko Murdiyanto, *Metode Penelitian Kualitatif*, ( Yogyakarta, Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat, 2020).

- Fadhli Dzil Ikrom, Dien Madina Farinada, dan Siti Julaeha, Penerapan Model Pembelajaran *role playing* Untuk Meningkatkan Fokus Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar, universitas primagraha, Vol. 1 No. 2 Agustus 2024.
- Fitriana Eliska, Skripsi: *Pengaruh Strategi Role Playing Terhadap hasil belajar IPS kelas V di MI Al-Khoiriyah Kangkung Bandar Lampung*, (Bandara Lampung: UIN Raden Intan, 2018), hal 22
- Hasil wawancara dengan guru kelas dan siswa kelas 2 SD NU Master Sokaraja, pada hari selasa, 23 september 2024 pukul 08.00
- Hasil observasi pada hari selasa 23 september pukul 09.15 WIB di ruang kepala madrasah
- Hasyim Hasanah, “Teknik-Teknik Observasi”, *at-Taqaddum*, vol. 8 no. 1, Juli 2016, hlm. 26
- Helmiati, Model Pembelajaran (Yogyakarta: Aswaja Perindo, 2012), hlm. 58-60.
- Hubungan Pelaksanaan Pengelolaan Kelas Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kecamatan Tembilihan. *Mitra PGMI*, 6(1), 28-37.
- Hardani, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu, 2020), hlm. 54.
- Ilmanuddin, I., & Siregar, R. S. (2019). Implementasi Metode Role Playing Pada Pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 1(1), 17-30.
- Inayati, U. (2022). Konsep dan implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran abad ke 21 di SD/MI. *ICIE: Internasional Conference on Islamic Education*, 2.
- Jennej J. Rawung, Risal M. Merentek (2022) dengan judul penelitian Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar, dosen prodi PGSD FIP Universita

- Negeri Manado, jurnal ilmiah wahana pendidikan, November, 2022 8 (22), 60-64.
- Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/mi*. Prenada Media. Pratiwi, N., & Mardiah, M. (2020).
- Modul ajar kurikulum merdeka Bahasa Indonesia fase A SD kelas 2, BAB 4 Keluargaku Unik, Tema: Keragaman Susunan dan Kebiasaan Keluarga serta Pembagian Tanggung Jawab Antaranggota Keluarga.
- Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Penelitian Gabungan* (Jakarta: Fajar Intrapratama Mandiri, 2014)
- Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hal 208-209.
- Novan Ardy Wiyani, Konsep Merdeka Belajar bagi Anak Usia Dini Menurut Ki Hajar Dewantara, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, Vol. 5, No.1, Mei2022, pp. 79-98
- Natasya Arieni Fasya, Rifana Intan Fauziyah dan Syailin Nichla Choirin Attalinam, Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Kelas 2 Melalui Penerapan Model *Role Playing* SD Negeri 2 Tahunan. *Jurnal pendidikan dan sosial humaniora*, Vol. 1 No. 2 Mei 2023.
- Observasi kegiatan belajar peserta didik kelas 2 SD NU Master Sokaraja, pada tanggal 9 dan 17 Desember 2024
- Pratiwi, N., & Mardiah, M. (2020). Hubungan Pelaksanaan Pengelolaan Kelas Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kecamatan Tembilahan. *Mitra PGMI*, 6(1), 28-37.
- Pyayitno, *Dasar Teori dan Praktis Pendidikan* (Jakarta: Grasindo, 2009), 6–7.
- Purwaningrum dan dkk, *Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka*, 4./
- Rina Rizki Amalia, Emiliya Fatmawati, Samsudin, Zakiyah Nurul Hidayah, NALISIS KOMPETENSI PADA MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA DALAM PERSPEKTIF RANAH KOGNITIF PADA KELAS IV DI MADRASAH

IBTIDAIYAH (MI), Jurnal Pendidikan Dasar Islam Vol-1, No1 Desember 2023

Rina Rizki Amalia, Abdul Wachid Bambang Suharto, PENDIDIKAN DI LAGGER ONDERWIJS MENURUT H.O.S COKROAMINOTO DAN RELEVANSINYA DENGAN KURIKULUM MERDEKA DI MADRASAH IBTIDAIYAH, Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, Vol. 15, No. 02 (Juli -Desember) 2023

Sanjaya, Wina. 2006. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana, Prenada Media Group.

Sadiyah, H. (2018). Bermain peran (role play) dalam pembelajaran maharah al-kalam di PKPBA UIN Maliki Malang. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 3 (2), 1-29.

Salim dan Syahrums, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Citapustaka Media, 2012)

Syamsul Bahri, "Pengembangan Kurikulum Dasar dan Tujuannya", *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, vol. 1 no. 1, Juli 2014, hlm. 15.

Suparlan, Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Dasar* Volume 4, Nomor 2, September 2020; 245-258

Siti Hizzatul Arfiah DKK, Efforts to Improve Student Learning Outcomes Using Curriculum Based LKPD Independence in Language Learning Indonesia is in the High Class VI Mutiara Street Science Primary School Kuala Langkat, Vol2 No1 2023Page55-60.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 2.

Vicky Ihsanada 1290835, INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO, 2017.

Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: Kencana, 2015), 8.

Wahyudin Nur Nasution, *Strategi Pembelajaran*, (Medan: Perdana Publishing, 2017),  
hal 3

Yan Ekawati, Novan Ardy Wiyani, *Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Musim Pandemi Covid-19 di MI Ma'arif NU Karangasem Purbalingga*, *Jurnal Kependidikan*, Vol. 8 No. 2 November 2020.

Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif* (Makassar: Syakir Media Press),  
hlm. 59.



## LAMPIRAN

### Lampiran 1

#### TRANSKIP WAWANCARA

Identitas Narasumber		
Nama	:	Dani Sistriani, M. Pd
Jabatan	:	Kepala Sekolah
Jenis Kelamin	:	Perempuan
Pertanyaan	:	Bagaimana sejarah berdirinya SD NU Master Sokaraja?
Jawaban	:	Jadi SD NU Master itu berdiri sejak tahun 2017, pertama langsung buka 3 rombel (satu Angkatan itu 3 kelas). Kemudian akhirnya tahun 2018 kita sudah terprediksi, waktu berdirinya sekolah kita sudah ngurus surat izin operasional bulan maret. Maret April Mei Juni Juli, Kita sudah mulai membuka pendaftaran siswa baru. Tahun 2018 kita sudah melakukan Akreditasi sekolah. Di tahun 2023 akreditasi sekolah yang awalnya A skrng sudah lengkap A (96) alhamdulillah bisa bertahan. Untuk istilahnya, latar belakang sekolah yang pertama adanya cita-cita untuk mendirikan Lembaga Pendidikan khususnya yang beraliran NU, yang memiliki kualitas model pembelajaran yang bagus dan berbeda dengan yang lain. Kata berbeda disini

		dalam artinya kita memiliki program unggulan yang nantinya harapannya itu bisa jadi ciri khusus dalam pencapaian peserta didik.
Pertanyaan	:	Bagaimana perbedaan dan keunikan SD NU dengan MI atau SD Negeri?
Jawaban	:	Sebenarnya SD NU ataupun MI NU semuanya bisa terintegrasi karena NU tidak hanya milik departemen agama atau kementerian agama, disini kita lebih kepada NU ini adalah Apresiasi kita karena pendiri dan semua unsur yang ada di dalam sekolah ini adalah NU. Kenapa kita sematkan di nama sekolah ? itu kita ingin memberikan kejelasan norma. Dengan kita menegaskan argumennya itu ingin memberikan kepada calon peserta didik bahwa yang masuk kesini boleh dari mana saja tetapi orang tua itu harus paham disini mendidik secara landasan NU.
Pertanyaan	:	Apa saja visi-misi dan keunggulan di SD NU Master Sokaraja?
Jawaban	:	Mencetak generasi islam berpaham Ahlussunnah Wal Jama'ah Nahdyihah yang berkarakter, beradab dan berjiwa entrepreneur. Program Unggulan SD ini adalah kelas baca tulis dan tahfidz qur'an (BTTQ), pengenalan dan pengembangan multiple language, pengenalan IT sejan dini, serta focus pada

		<p>penanaman Pendidikan karakter dan entrepreneur. SD NU Master memakai 3 bahasa yaitu Bahasa arab, Bahasa inggris dan Bahasa jawa. Artinya Bahasa inggris itu masuk dalam intrakulikuler juga sekarang di kurikulum merdeka SD/MI sudah ada Pelajaran Bahasa inggris khususnya untuk kelas 4, 5 dan 6, tetapi sejak tahun 2017 sudah ada Pelajaran Bahasa inggris. Kemudian pelajaran bahasa Arab dan bahasa Jawa. bahasa Jawa ini juga kita masukkan ke dalam program unggulan di sini masuk sebagai program multi language. Ada parenting kelas dan konseling kita bekerja sama dengan para ahli, psikolog, ataupun dengan ahli ahli parenting. Khususnya dalam mengawal tumbuh kembang anak. Ada outdoor learning kita tidak berpusat pada pembelajaran di dalam kelas tetapi kita sering melakukan pembelajaran di luar kelas seperti outing class. Kita juga di sini ada pembelajaran IT dari kelas 1 - kelas 6.</p>
<p>Pertanyaan</p>	<p>:</p>	<p>Apakah SD ini sudah memakai kurikulum Merdeka secara merata ?</p>
<p>Jawaban</p>	<p>:</p>	<p>Kami mengikuti kebijakan sesuai dengan arahan pemerintah, sejak launching kurikulum merdeka bulan Maret 2022 kita mengikuti arahan dari awal. Kemudian di tahun berikutnya pada tahun 2023 itu kelas 1, kelas 2, kelas 4 dan kelas 5. Kemudian yang sekarang sudah merata semua dari kelas 1 -</p>

		kelas 6.
Pertanyaan	:	Pendapat ibu pergantian kurikulum 2013 ke kurikulum Merdeka itu gimana bu ?
Jawaban	:	<p>Pada intinya sebenarnya esensi kurikulum itu sama semuanya cuma namanya saja yang berbeda atau istilah-istilahnya. Di kurikulum 2013 pun lama berpihak pada murid di kurikulum merdeka pun sama pembelajaran itu selebihnya berpihak pada murid. Kemudian capaian-capaian pembelajaran dulu di kurikulum 2013 disebut dengan indikator pencapaian, kompetensi inti, kompetensi dasar. Sekarang tinggal diganti dengan capaian pembelajaran. Kalau kami tidak pernah bingung dengan pergantian kurikulum, bagi kami apapun yang disajikan yang terpenting di dalam pembelajaran itu harus menyenangkan dan berpihak pada murid. Berpihak pada murid itu dalam artian kita harus mengetahui dan memahami karakter peserta didik dengan lebih ke intelegen, penguasaan kemampuan daya serapnya, bahkan dengan kondisi peserta didik. Kemudian menyenangkan, kita harus menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak memprioritaskan hasil tetapi memprioritaskan proses. Bagaimana anak-anak itu dapat berkembang secara maksimal dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan memahami konsep-konsep itu murid mempunyai bekal di kehidupan yang akan</p>

		datang sehingga bagi kami dalam memberikan pembelajaran titik beratnya yaitu pada pengalaman pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.
Pertanyaan	:	Tujuan penerapan kurikulum Merdeka ini gimana ?
Jawaban	:	Ya inti dari kurikulum kemerdekaan itu kan pembelajaran berpihak pada murid mungkin targetnya itu pada pencapaian anak. Dengan kami melakukan model pembelajaran baik di kurikulum merdeka ataupun di kurikulum 2013 itu kami menarik kesimpulan yang terpenting itu. Tujuannya agar pencapaian bisa berkembang secara maksimal baik sehingga ada progres.
Pertanyaan	:	Menyusun TP, ATP dan MA itu gimana bu ?
Jawaban	:	Jadi awal mulanya kita ambil dulu CP, dari banyaknya CP Kita sesuaikan dulu dengan peserta didik di sekolah itu yang harus didahulukan. Nanti satu semester mau berapa yang diambil, misalnya nanti semester 1 berapa semester 2 berapa. Nanti kalau cp-nya sudah terambil kita buatlah alur tujuan pembelajarannya, contohnya bahasa Indonesia peserta didik diharapkan dapat memahami bahasa lisan dan tulisan (misalnya untuk kelas 2). Jadi nanti dari capaian pembelajaran turun ke alur tujuan pembelajaran sampai kepada tujuan pembelajaran dan hingga akhir modul ajar.

Pertanyaan	:	Bagaimana hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran?
Jawaban	:	<p>Hambatannya hampir sama jadi gini kan kita tuh petugas lapangan atau disebut guru artinya sebenarnya kita tuh pasti sudah punya rencana tetapi dengan keterbatasannya waktu, saat apa yang akan direncanakan itu harus tertuang dalam bentuk tertulis itu tidak semua orang dapat menuangkan ke dalam tulisan. Sehingga sebenarnya hampir sama di mana-mana adalah kendala administrasi seperti sekarang sangat dimudahkannya dengan adanya AI, nah kami tidak menabuhkan itu artinya guru boleh saja mengambil dari berbagai sumber tetapi dipastikan harus sesuai dengan keadaan peserta didik sehingga nanti untuk beberapa konten muatannya itu disesuaikan dengan apa yang akan disampaikan kepada peserta didik di sini. Karena memang sesuatu yang harus dibuktikan seperti dokumentasi tertulis, foto, video itu sangat merepotkan bagi guru, sudah sesuai dengan alur yang dibuat saja itu sudah luar biasa. Peserta didik kondusif dan sebagainya itu tidak jarang kita menyiapkan modul ajar sebelum melakukan pembelajaran tetapi saat di kelas tiba-tiba ada anak yang berantem. Di kurikulum yang sekarang dokumentasi foto video itu termasuk beberapa bukti dan itu sudah kita lakukan. Bagi kami itu adalah sebuah kendala, artinya kendala itu bukan berarti</p>

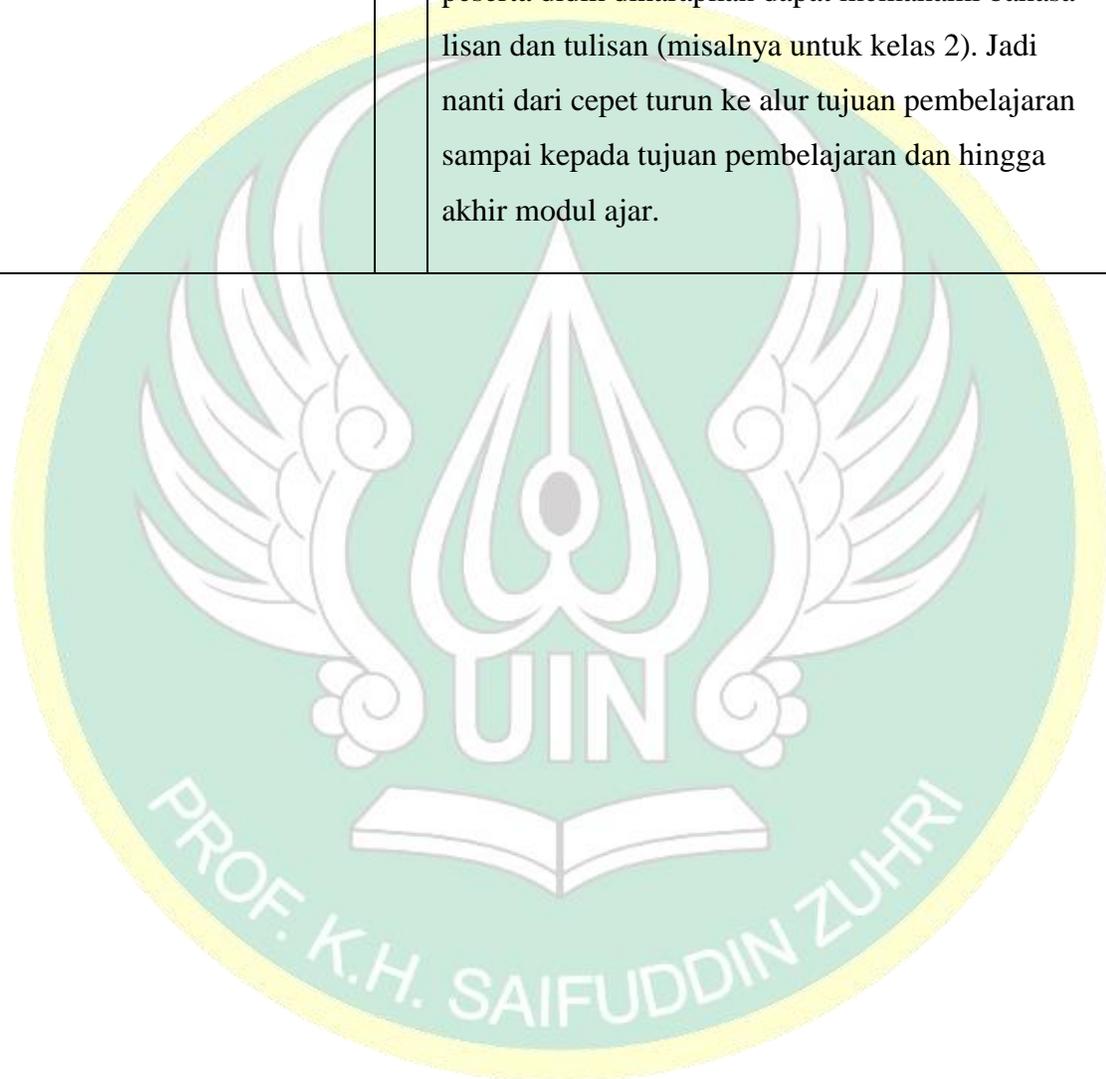
		<p>kami tidak melakukan tetapi kami akhirnya mencari solusi misalnya, di hari-hari tertentu kita mengagendakan untuk membuat video. Karena untuk sekarang seperti saat akreditasi sekolah itu guru dan kepala sekolah itu sekarang dibutuhkannya dokumentasi.</p>
Pertanyaan	:	<p>Dengan Kurikulum Merdeka ini apa saja yang perlu di evaluasi ?</p>
Jawaban	:	<p>Kalau dievaluasi itu tergantung pemahaman guru, artinya begini kalau di sini kami sepakati bersama bahwa esensinya adalah berpihak pada murid baik itu cara penyajian, kurikulum dan sebagainya. Sehingga murid akan kita prioritaskan. Tetapi ada beberapa rekan-rekan (semoga tidak di sekolah ini) dengan dibutuhkannya dokumentasi diantaranya foto dan video guru lebih memprioritaskan terhadap dokumentasi itu, kalau sekolah swasta itu tidak terlalu penting tapi untuk sekolah negeri contohnya untuk membuat e-kinerja guru, untuk membuat laporan dan sebagainya itu jadi sebuah prioritas sehingga guru akhirnya tidak berpihak pada murid tetapi berpihak pada pribadi. Kemudian peningkatan kompetensi guru, kalau di kurikulum merdeka salah satu peningkatan kompetensi guru adalah pelatihan tujuannya bagus tetapi akhirnya guru itu prioritasnya menjadi geser dari berpihak pada murid menjadi berpihak pada diri sendiri.</p>

<i>Identitas Narasumber</i>		
Nama	:	Cherul Anam, S.Pd.I
Jabatan	:	Waka kurikulum
Jenis Kelamin	:	Laki-laki
Pertanyaan	:	Kebijakan sekolah terkait strategi yang digunakan guru dalam pembelajaran?
Jawaban	:	Kami mengikuti kebijakan sesuai dengan arahan pemerintah, sejak launching kurikulum merdeka bulan Maret 2022 kita mengikuti arahan dari awal. Kemudian di tahun berikutnya pada tahun 2023 itu kelas 1, kelas 2, kelas 4 dan kelas 5. Kemudian yang sekarang sudah merata semua dari kelas 1 - kelas 6.
Pertanyaan	:	Dari penerapan kurikulum merdeka menurut bapak apa perbedaan dengan kurikulum 2013?
Jawaban	:	Pada intinya sebenarnya esensi kurikulum itu sama semuanya cuma namanya saja yang berbeda atau istilah-istilahnya. Di kurikulum 2013 pun lama berpihak pada murid di kurikulum merdeka pun sama pembelajaran itu selebihnya berpihak pada murid.

		<p>Kemudian capaian-capaian pembelajaran dulu di kurikulum 2013 disebut dengan indikator pencapaian, kompetensi inti, kompetensi dasar. Sekarang tinggal diganti dengan capaian pembelajaran. Kalau kami tidak pernah bingung dengan pergantian kurikulum, bagi kami apapun yang disajikan yang terpenting di dalam pembelajaran itu harus menyenangkan dan berpihak pada murid. Berpihak pada murid itu dalam artian kita harus mengetahui dan memahami karakter peserta didik dengan lebih ke intelegen, pegen kemampuan daya serapnya, bahkan dengan kondisi peserta didik. Kemudian menyenangkan, kita harus menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak memprioritaskan hasil tetapi memprioritaskan proses. Bagaimana anak-anak itu dapat berkembang secara maksimal dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan memahami konsep-konsep itu murid mempunyai bekal di kehidupan yang akan datang sehingga bagi kami dalam memberikan pembelajaran titik beratnya yaitu pada pengalaman pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.</p>
<p>Pertanyaan</p>	<p>:</p>	<p>Apa kendala yang ditemukan dalam penerapan kurikulum merdeka?</p>
<p>Jawaban</p>	<p>:</p>	<p>ambatannya hampir sama jadi gini kan kita tuh petugas lapangan atau disebut guru artinya sebenarnya kita tuh pasti sudah punya rencana</p>

		<p>tetapi dengan keterbatasan nya waktu, saat apa yang akan direncanakan itu harus tertuang dalam bentuk tertulis itu tidak semua orang dapat menuangkan ke dalam tulisan. Sehingga sebenarnya hampir sama di mana-mana adalah kendala administrasi seperti sekarang sangat dimudahkannya dengan adanya AI, nah kami tidak menabuhkan itu artinya guru boleh saja mengambil dari berbagai sumber tetapi dipastikan harus sesuai dengan keadaan peserta didik sehingga nanti untuk beberapa konten muatannya itu disesuaikan dengan apa yang akan disampaikan kepada peserta didik di sini. Karena memang sesuatu yang harus dibuktikan seperti dokumentasi tertulis, foto, video itu sangat merepotkan bagi guru, sudah sesuai dengan alur yang dibuat saja itu sudah luar biasa. Peserta didik kondusif dan sebagainya itu tidak jarang kita menyiapkan modul ajar sebelum melakukan pembelajaran tetapi saat di kelas tiba-tiba ada anak yang berantem. Di kurikulum yang sekarang dokumentasi foto video itu termasuk beberapa bukti dan itu sudah kita lakukan</p>
<p>Pertanyaan</p>	<p>:</p>	<p>Langkah-langkah dan persiapan sekolah dalam menghadapi kurikulum merdeka</p>
<p>Jawaban</p>	<p>:</p>	<p>Jadi awal mulanya kita ambil dulu CP, dari banyaknya CP Kita sesuaikan dulu dengan peserta didik di sekolah itu yang harus didahulukan. Nanti</p>

	<p>satu semester mau berapa yang diambil, misalnya nanti semester 1 berapa semester 2 berapa. Nanti kalau cp-nya sudah terambil kita buatlah alur tujuan pembelajarannya, contohnya bahasa Indonesia peserta didik diharapkan dapat memahami bahasa lisan dan tulisan (misalnya untuk kelas 2). Jadi nanti dari cepet turun ke alur tujuan pembelajaran sampai kepada tujuan pembelajaran dan hingga akhir modul ajar.</p>
--	--

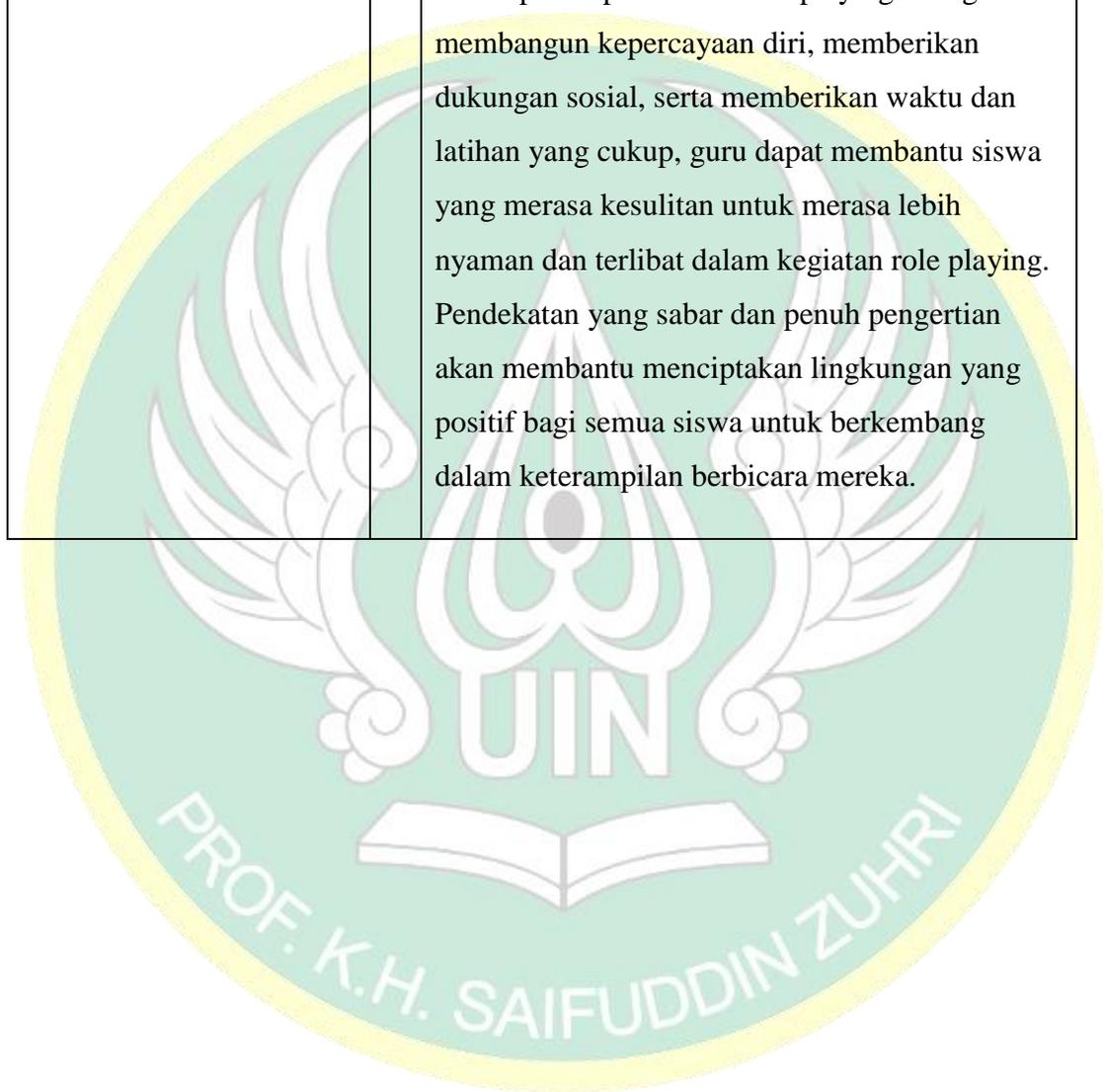


<i>Identitas Narasumber</i>	
Nama	: Hasan Fauzi S.Pd
Jabatan	: Guru Kelas
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Pertanyaan	: Bagaimana gambaran penerapan model Role playing untuk meningkatkan kemampuan berbicara Siswa kelas 2 SD NU Master Sokaraja?
Jawaban	: <p>Persiapan dan Penjelasan</p> <p>Guru menjelaskan tujuan dari kegiatan role playing, menentukan tema yang sesuai dengan materi pelajaran dan pembagian peran.</p> <p>Latihan Role Playing</p> <p>Sebelum mulai berperan, guru mengajarkan beberapa ungkapan atau kalimat yang sering digunakan dalam tema kemudian latihan dialog.</p> <p>Pelaksanaan Role Playing</p> <p>Setiap kelompok melakukan role playing sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Siswa diharapkan bisa berbicara lancar dengan teman sekelompok dan mengungkapkan pikiran atau perasaan mereka sesuai dengan peran yang dimainkan.</p>

		<p>Penilaian dan Umpan Balik</p> <p>Setelah role playing selesai, guru memberikan umpan balik kepada setiap kelompok tentang apa yang sudah baik dan apa yang perlu diperbaiki, baik dari segi kelancaran berbicara, ekspresi wajah, dan cara berinteraksi. Kemudian guru memberikan penghargaan atau pujian untuk kelompok yang berhasil melaksanakan peran dengan baik, sehingga menambah rasa percaya diri siswa.</p> <p>Refleksi</p> <p>Setelah kegiatan role playing, guru dapat mengadakan sesi diskusi dengan siswa mengenai pengalaman mereka selama kegiatan tersebut. Siswa bisa berbagi apa yang mereka pelajari dan bagaimana mereka merasa lebih percaya diri untuk berbicara.</p>
Pertanyaan	:	Siapa saja yang terlibat dalam penerapan Model Role Playing pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 SD NU Master Sokaraja?
Jawaban	:	Guru, murid, dan wali murid (membantu latihan dirumah)
Pertanyaan	:	Bagaimana hasil penerapan model Role Playing dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas 2 SD NU Master Sokaraja?

Jawaban	:	Penerapan model role playing di kelas 2 SD NU Master Sokaraja dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam aspek kelancaran berbicara, penggunaan kosakata, kepercayaan diri, dan keterampilan berinteraksi sosial. Selain itu, kegiatan ini menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, yang pada gilirannya mendukung perkembangan keterampilan komunikasi mereka secara keseluruhan.
Pertanyaan	:	bagaimana reaksi dan perubahan siswa setelah guru menerapkan model Role Playing pada pembelajaran Bahasa Indonesia?
Jawaban	:	Secara keseluruhan, setelah penerapan model role playing, perubahan yang terjadi pada siswa sangat positif. Mereka lebih percaya diri, antusias, dan aktif dalam berbicara, serta meningkatkan keterampilan komunikasi sosial mereka. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mendengarkan, berinteraksi, dan menggunakan kosakata yang lebih kaya. Perubahan ini berdampak pada perkembangan keterampilan berbicara mereka yang lebih baik dalam jangka panjang.
Pertanyaan	:	bagaimana usaha Bapak/ibu untuk memecahkan permasalahan dari penerapan model Role Playing yang mungkin bagi sebagian siswa susah untuk

		dilakukan?
Jawaban	:	Guru memiliki peran yang sangat penting dalam mengatasi kesulitan yang dialami sebagian siswa dalam penerapan model role playing. Dengan membangun kepercayaan diri, memberikan dukungan sosial, serta memberikan waktu dan latihan yang cukup, guru dapat membantu siswa yang merasa kesulitan untuk merasa lebih nyaman dan terlibat dalam kegiatan role playing. Pendekatan yang sabar dan penuh pengertian akan membantu menciptakan lingkungan yang positif bagi semua siswa untuk berkembang dalam keterampilan berbicara mereka.



Identitas Narasumber		
Nama	:	Yoorra Sachi Amoorra
Jabatan	:	Peserta didik kelas 2 SD NU Master Sokaraja
Jenis Kelamin	:	perempuan
Pertanyaan	:	Apakah adik paham dengan pelajaran yang di sampaikan pak guru?
Jawaban	:	Iya kak, saya paham
Pertanyaan	:	Bagaimana perasaan adik saat mengikuti pelajaran ini?
Jawaban	:	Seneng banget kak



## Lampiran 2

### TRANSKIP OBSERVASI

#### 1. Observasi 1

Tanggal: 9 Oktober 2024

dimulai dengan tawasul, doa sebelum belajar, do'a Qur'an hal ini bertujuan agar selama pembelajaran senantiasa dapat rahmat dari Allah SWT, setelah berdo'a guru melakukan absensi dan dilanjutkan mengulang materi sebelumnya, setelah itu guru menyampaika materi yang akan dipelajari, guru menyuruh peserta didik untuk membaca materi perparagraf secara bergantian, selanjutnya guru menyuruh untuk membuka lembar cerita di buku siswa, kemudia guru mengajak siswa untuk mempraktikkan tokoh yang ada dalam cerita secara bergantian dan dilanjutkan dengan evaluasi, sebelum menutup pelajaran guru memberikan membagi kelompok dan peran untuk latihan kemudian maju didepan kelas minggu depan terkait cerita tersebut.

#### 2. Observasi 2

Tanggal: 17 november 2024

Pada awal masuk guru membuka pembelajaran lalu siswa berdo'a dimulai dengan tawasul, doa sebelum belajar, do'a Qur'an hal ini bertujuan agar selama pembelajaran senantiasa dapat rahmat dari Allah SWT, setelah berdo'a guru melakukan absensi dan dilanjutkan mengulang materi sebelumnya, setelah itu guru menanyakan tentang peran-peran yang sudah dibagikan kepada peserta didik, setelah itu guru menyuruh peserta didik untuk maju sesuai kelompok dan peran masing-masing dan dilanjutkan dengan evaluasi, setelah guru melukan evaluasi guru menambahkan sedikit materi untuk hari ini kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab sebelum menutup pelajaran.

**Lampiran 3**



**Wawancara dengan Bu Dani Selaku Kepala Sekolah SD NU Master Sokaraja**



**Wawancara dengan Bapak Hasan Fauzi guru kelas 2 SD NU Master Sokaraja**



**Kegiatan pembelajaran kelas 2 SD NU Master Sokaraja**



## Lampiran 4

# MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BAHASA INDONESIA FASE A SD KELAS 2

## INFORMASI UMUM

### A. IDENTITAS MODUL

<b>Penyusun</b>	:	<b>Hasan Fauzi, S.Pd.</b>
<b>Instansi</b>	:	<b>SD NU Master Sokaraja</b>
<b>Tahun Penyusunan</b>	:	<b>Tahun 2024</b>
<b>Jenjang Sekolah</b>	:	<b>SD</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	:	<b>Bahasa Indonesia</b>
<b>Fase / Kelas</b>	:	<b>A / II (Dua)</b>
<b>Bab 4</b>	:	<b>Keluargaku Unik</b>
<b>Tema</b>	:	<b>Keragaman Susunan dan Kebiasaan Keluarga serta Pembagian Tanggung Jawab Antaranggota Keluarga.</b>
<b>Elemen</b>	:	<b>Menyimak</b>
<b>Capaian Pembelajaran</b>	:	<b>3. Peserta didik mampu bersikap menjadi penyimak yang baik. Peserta didik mampu memahami pesan lisan dan informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi.</b>
		<b>Membaca dan Memirsa</b>
<b>Elemen</b>	:	<b>4. Peserta didik mampu bersikap menjadi pembaca dan pengamat yang baik. Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang diri dan lingkungan, narasi imajinatif, dan puisi anak. Peserta didik mampu menambah kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang diamati dengan bantuan ilustrasi.</b>
<b>Capaian Pembelajaran</b>	:	

### **Berbicara dan Mempresentasikan**

- Elemen** :
- Capaian Pembelajaran** :
5. Peserta didik mampu melafalkan teks dengan tepat, berbicara dengan santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mampu bertanya tentang sesuatu, menjawab, dan menanggapi komentar orang lain (teman, guru, dan orang dewasa) dengan baik dan santun dalam suatu percakapan. Peserta didik mampu mengungkapkan gagasan secara lisan dengan bantuan gambar dan/atau ilustrasi. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar, serta menceritakan kembali teks narasi yang dibacakan atau dibaca dengan topik diri dan lingkungan.

### **Menulis**

- Elemen** :
- Capaian Pembelajaran** :
6. Peserta didik mampu menunjukkan keterampilan menulis permulaan dengan benar (cara memegang alat tulis, jarak mata dengan buku, menebalkan garis/huruf, dll.) di atas kertas dan/atau melalui media digital. Peserta didik mengembangkan tulisan tangan yang semakin baik. Peserta didik mampu menulis teks deskripsi dengan beberapa kalimat sederhana, menulis teks rekon tentang pengalaman diri, menulis kembali narasi berdasarkan teks fiksi yang dibaca atau didengar, menulis teks prosedur tentang kehidupan sehari-hari, dan menulis teks eksposisi tentang kehidupan sehari-hari.

**6 Minggu**

**Alokasi Waktu** :

### **B. KOMPETENSI AWAL**

- Kompetensi awal yang harus dimiliki oleh peserta didik sebelum mempelajari

topik ini adalah kemampuan dan pemahaman keragaman susunan dan kebiasaan keluarga serta pembagian tanggung jawab antar anggota keluarga.

### C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
- Berpikir kritis,
- Mandiri,
- Kreatif,
- Bergotong royong, dan
- Berkebinekaan global

### D. SARANA DAN PRASARANA

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Bahasa Indonesia, Aku Bisa! Buku Siswa SD Kelas II, Penulis: Widjati Hartiningtyas; Eni Priyanti.
- Foto keluarga peserta didik;
- Gambar atau video tentang baju adat, rumah adat, upacara perayaan, atau makanan tradisional;
- sumber pembelajaran atau buku bacaan lain tentang keunikan keluarga:  
*Sirama-rama* <http://literacycloud.org/stories/725-sirama-rama/>  
*Fao Si Pelompat Batu* <http://repositori.kemdikbud.go.id/17736/>

### E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal

### F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- Minimum 15 Peserta didik, Maksimum 25 Peserta didik

### G. MODEL PEMBELAJARAN

- Tatap muka.

## KOMPONEN INTI

### A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Alur Tujuan Pembelajaran Bab Ini :

- Melalui membaca, peserta didik dapat membedakan informasi yang bersifat fakta dan opini pada cerita;
- Melalui menulis, peserta didik dapat membuat beberapa kalimat berisi informasi menggunakan kata kunci sesuai topik;
- Melalui berdiskusi bersama teman, peserta didik dapat melaksanakan kesepakatan giliran berbicara, menanggapi komentar, dan bertanya tentang tugas

dalam keluarga masing-masing.

### Alur Konten Capaian Pembelajaran :

#### Membaca

- Menjelaskan kata-kata baru pada cerita dengan menggunakan petunjuk visual.

#### Bahas Bahasa

- Menuliskan kalimat aktif dan pasif dengan kombinasi subjek, predikat, dan objek.

#### Membaca

- Membedakan informasi yang bersifat fakta dan opini pada cerita.

#### Menulis

- Menuliskan beberapa kalimat yang berisi informasi menggunakan kata kunci sesuai topik.

#### Berdiskusi

- Menilai kesesuaian antara ilustrasi dengan teks cerita.

#### Membaca

- Membaca kata yang terdiri atas kombinasi v-kv, kv-kv , dan kvk yang sering ditemui.

#### Menulis

- Menuliskan ulang beberapa kata kunci atau frasa dari tabel ke dalam paragraf sederhana.

#### Berdiskusi

- Melaksanakan kesepakatan giliran berbicara, menanggapi komentar, dan bertanya ketika berdiskusi kelompok.
- Mempresentasikan cerita dengan suara yang jelas dan penekanan pada intonasi untuk menarik minat pendengar.

#### Mengamati

- Mengidentifikasi perbedaan dalam foto.

#### Menulis

- Menulis paragraf sederhana menggunakan kata kunci pada bacaan.

### Alur Tujuan Pembelajaran :

#### Membaca

- F. Melalui membaca bersama guru, peserta didik dapat menjelaskan kata-kata

baru pada cerita dengan menggunakan petunjuk visual.

### **Bahas Bahasa**

- G. Melalui latihan berulang, peserta didik dapat menuliskan kalimat aktif dan pasif dengan kombinasi subjek, predikat, dan objek.

### **Membaca**

- H. Melalui membaca, peserta didik dapat membedakan informasi yang bersifat fakta dan opini pada cerita.

### **Menulis**

- I. Melalui menulis, peserta didik dapat membuat beberapa kalimat berisi informasi menggunakan kata kunci sesuai topik.

### **Berdiskusi**

- J. Melalui berdiskusi bersama teman, peserta didik dapat menilai kesesuaian antara ilustrasi dengan teks cerita.

### **Membaca**

- K. Melalui membaca tabel “Tugas Keluargaku” bersama teman, peserta didik dapat membaca kata yang terdiri atas kombinasi v-kv, kv-kv, dan kvk yang sering ditemui.

### **Menulis**

- L. Melalui membaca tabel, peserta didik dapat menuliskan ulang beberapa kata kunci atau frasa dari tabel yang dibaca ke dalam paragraf sederhana.

### **Berdiskusi**

- M. Melalui berdiskusi bersama teman, peserta didik dapat melaksanakan kesepakatan giliran berbicara, menanggapi komentar, dan bertanya tentang tugas dalam keluarga masing-masing.
- N. Melalui berbicara, peserta didik dapat mempresentasikan cerita tentang keunikan keluarganya dengan suara jelas dan penekanan intonasi untuk menarik minat pendengar.

### **Mengamati**

- O. Melalui pengamatan terhadap beberapa foto, peserta didik dapat mengidentifikasi perbedaan di antaranya dan menghubungkan foto dengan deskripsi yang tepat.

### **Menulis**

- P. Melalui latihan menulis, peserta didik dapat membuat paragraf sederhana

dengan menggunakan kata kunci pada bacaan.

## **B. PEMAHAMAN BERMAKNA**

- Peserta didik akan belajar tentang berbagai macam kebiasaan keluarga;
- Peserta didik akan belajar tentang sapaan atau panggilan kepada anggota keluarga yang beragam;
- Peserta didik akan belajar tentang susunan keluarga yang berbeda-beda;
- Peserta didik akan belajar tentang pembagian tanggung jawab di keluarga;
- Peserta didik akan belajar tentang kata kerja aktif dan pasif;
- Peserta didik akan belajar tentang kalimat aktif dan pasif.

## **C. PERTANYAAN PEMANTIK**

- Apa panggilan untuk orang tua kalian?
- Apakah keluarga kalian memiliki perayaan atau kebiasaan khas?

## **D. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

### **Kegiatan Pembelajaran 1 s/d 6**

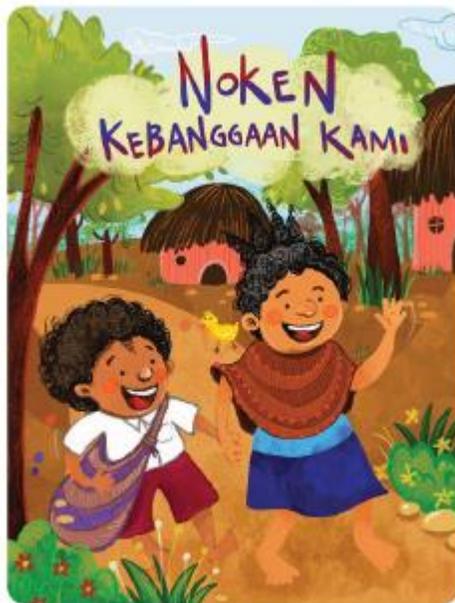


### **Siap-Siap Belajar**

**F. Tanyakan kepada para peserta didik tentang panggilan mereka untuk orang tua masing-masing.**

**G. Minta para peserta didik menceritakan perayaan/kebiasaan khas keluarga mereka. Misalnya keluarga Made melakukan sembahyang hari purnama; keluarga Butet mengenakan ulos untuk acara resmi; keluarga Vanessa menyajikan mi jika ada anggota keluarga yang berulang tahun.**

**H. Kemudian, dampingi peserta didik mengamati gambar sampul. Tanyakan tentang latar belakang tempat dalam cerita.**



#### Inspirasi Kegiatan

Jika peserta didik-peserta didik di kelas Anda memiliki latar belakang budaya yang beragam, perbedaan akan mudah dikenali dan disebutkan. Namun jika tidak, tunjukkan gambar/tontonlah video yang menunjukkan keragaman tradisi. Bentuk visual adalah sarana yang efektif untuk mengenalkan hal-hal baru.

#### Kegiatan Pendahuluan

- I. Guru membuka pembelajaran sesuai dengan kesepakatan kelas dan melakukan pengkondisian siswa untuk siap belajar yang terdiri dari : berdoa sebelum memulai kegiatan, memberi salam pada guru, dan guru memeriksa kehadiran siswa di kelas.
- J. Guru memberikan informasi pada siswa terkait Capaian dan Alur Pembelajaran pada hari itu.
- K. Guru memberikan motivasi kepada siswa terkait keragaman susunan dan kebiasaan keluarga serta pembagian tanggung jawab antar anggota keluarga.

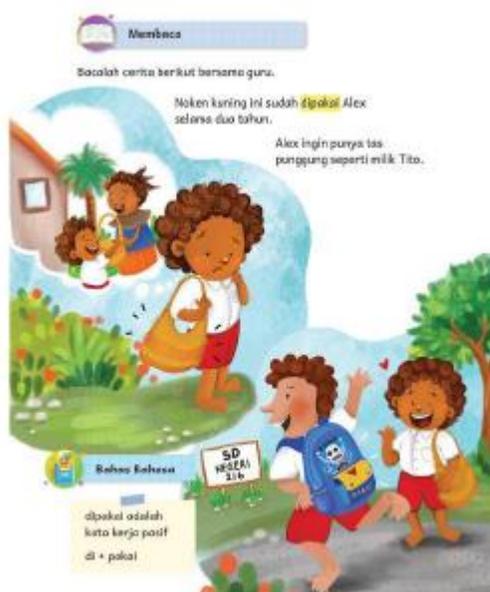
## Kegiatan Inti



### Membaca

#### Alur Konten Capaian Pembelajaran

Menjelaskan kata-kata baru pada cerita dengan menggunakan petunjuk visual.



**L. Bimbing peserta didik untuk membaca cerita Noken Kebanggaan Kami.**

**M. Beri peserta didik waktu untuk mengamati ilustrasi cerita di setiap halaman.**

**N. Tanyakan kepada para peserta didik tentang arti kata merajut, mengurai, dan memilin.**

**O. Dapatkah mereka menebak artinya hanya dengan mengamati ilustrasi cerita dan membaca kalimat pendukung?**

**P. Jelaskan definisi kata-kata tersebut menurut KBBI:**

A. merajut: membuat rajut

B. mengurai: menjadikan lepas terbuka, melonggarkan

C. memilin: memintal dengan jari atau telapak tangan; menjepit dengan jari, lalu

memutar

### Inspirasi Kegiatan

#### Kegiatan Perancah:

Bila peserta didik kesulitan menebak arti kata-kata tersebut, cobalah untuk memperagakannya.

#### Kegiatan Pengayaan:

Minta peserta didik mencari kata benda yang bisa dipadankan dengan kata kerja tersebut. Misal: mengurai rambut, memilin kain, dan merajut topi.



### Kosakata Baru

Jelaskan arti kosakata baru kepada peserta didik.

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>

Definisi Kata Menurut KBBI:

- **noken** : tas tradisional papua yang terbuat dari serat kayu
- **mendiang** : orang yang telah mati
- **usang** : sudah lama, sudah rusak, sudah aus, sudah kuno



### Berlatih

Kunci Jawaban

1. Noken
2. Usang
3. Mendiang

**Q.Minta para peserta didik untuk mengerjakan soal latihan agar mereka memahami makna kosakata baru.**



### Bahas Bahasa

### Alur Konten Capaian Pembelajaran

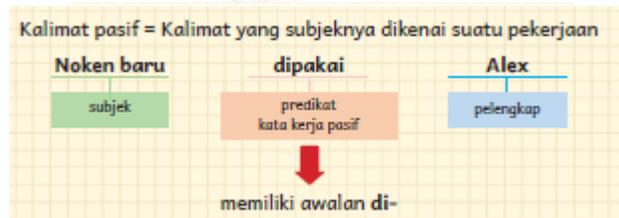
Menuliskan kalimat aktif dan pasif dengan kombinasi subjek, predikat, dan objek.

**R.** Ingatkan peserta didik tentang awalan “di-” yang mereka pelajari pada bab sebelumnya.

**S.** Jelaskan bahwa kata kerja yang diberi awalan “di-” disebut kata kerja pasif dan digunakan untuk membentuk kalimat pasif.

**T.** Jelaskan juga bahwa kata kerja yang biasanya diberi awalan “me-” disebut kata kerja aktif dan digunakan untuk membentuk kalimat aktif.

**U.** Minta peserta didik untuk membaca ulang cerita *Noken Kebanggaan Kami*, lalu mencari satu kalimat aktif dan satu kalimat pasif.



### Inspirasi kegiatan

#### Kegiatan Perancah:

Guru menulis beberapa contoh kalimat sederhana di papan tulis, kemudian mendampingi peserta didik mengidentifikasi kalimat aktif dan pasif.

#### Kegiatan Pengayaan:

Minta peserta didik berlatih mengubah kalimat aktif di dalam cerita menjadi kalimat pasif dan sebaliknya.

### Tip Pembelajaran

- Sediakan lima kartu kalimat berisi kalimat pasif dan lima kartu kalimat berisi kalimat aktif. Kelima kalimat tersebut harus saling berhubungan. Misal: Adik menyapu lantai - Lantai disapu adik.
- Susun kesepuluh kartu secara acak menghadap ke bawah. Minta sepuluh peserta didik untuk masing-masing mengambil satu kartu. Lalu minta peserta didik untuk membaca kartu mereka dalam hati.
- Minta peserta didik yang memegang kartu kalimat aktif berdiri di sisi kanan papan tulis, sedangkan peserta didik yang memegang kartu kalimat pasif berdiri di sisi kiri papan tulis. Pastikan setiap peserta didik berdiri di tempat yang tepat
- Setelahnya minta peserta didik bergantian membaca lantang kartu mereka. Kemudian beri kedua kelompok waktu untuk memasangkan kartu kalimat aktif dan kartu kalimat pasif.



### Menulis

**V. Sesudahnya, minta peserta didik menulis dua kalimat aktif dan dua kalimat pasif di buku mereka.**



## Membaca

### Alur Konten Capaian Pembelajaran

Membedakan informasi yang bersifat fakta dan opini pada cerita.



Kalimat	Opini	Fakta
Menurut Alex, noken buatan mama bagus sekali.		
Noken dibuat dari kulit pohon genema.		
Mama pernah bilang, noken tidak mudah rusak.		
Noken kuning sudah dipakai Alex selama dua tahun.		

**W.** Jelaskan kepada peserta didik bahwa fakta adalah keadaan yang merupakan kenyataan atau sesuatu yang benar-benar terjadi, sedangkan opini adalah pendapat seseorang. Pendapat seseorang belum tentu benar dan bisa saja berbeda dengan pendapat orang lain

**X.** Minta peserta didik membaca cerita *Noken Kebanggaan Kami* sekali lagi sebelum menjawab pertanyaan pada asesmen formatif.

### Kunci Jawaban

1. Opini
2. Fakta
3. Opini
4. Fakta



## Menulis

### Alur Konten Capaian Pembelajaran

Menuliskan beberapa kalimat yang berisi informasi menggunakan kata kunci sesuai topik.





**Y. Dampingi peserta didik menemukan cara pembuatan noken di dalam cerita *Noken Kebanggaan Kami*.**

**Z. Minta peserta didik menuliskan ulang langkah-langkah pembuatan noken secara urut menggunakan kata kunci yang ada di Buku Siswa.**

Kunci Jawaban:

1. Siapkan lembaran kulit kayu genemo.
2. Keringkan kulit kayu
3. Urai serat kayu menjadi benang.
4. Pilin benang hingga cukup lunak.
5. Rajut benang menjadi tas.



### Berdiskusi

#### Alur Konten Capaian Pembelajaran

Menilai kesesuaian antara ilustrasi dengan teks cerita.

Berdiskusilah dengan tiga teman kalian.  
Perhatikan gambar pertama pada cerita di atas.  
Apakah gambar tersebut sudah sesuai dengan cerita?  
Jelaskan alasan kalian.  
Lalu, laporkan hasil diskusi kalian kepada guru

AA. Minta peserta didik membentuk kelompok yang terdiri dari empat anak.

BB. Beri mereka waktu untuk berdiskusi mengenai ilustrasi pertama pada cerita *Noken Kebanggaan Kami* dan teks yang terdapat di Buku Siswa.

CC. Setelahnya, minta setiap kelompok untuk membagikan hasil diskusi masing-masing.



### Membaca

#### Alur Konten Capaian Pembelajaran

Membaca kata yang terdiri atas kombinasi v-kv, kv-kv, dan kvk yang sering ditemui.

- Minta peserta didik memilih seorang teman untuk membaca bersama.
- Beri para peserta didik waktu untuk membaca tabel.
- Pastikan pemahaman mereka tentang penanda waktu di bagian atas tabel.



### Menulis

#### Alur Konten Capaian Pembelajaran

Menuliskan ulang beberapa kata kunci atau frasa dari tabel ke dalam paragraf sederhana.

Bacalah tabel di atas sekali lagi.

Tuliskan tugas Sasi sepanjang hari ke dalam empat kalimat.

Gunakan kalimat aktif. Sertakan juga penanda waktu yang jelas.

**DD.** Minta peserta didik menuliskan ulang informasi mengenai tugas Sasi ke dalam paragraf berisi empat kalimat.

**EE.** Jelaskan bahwa paragraf adalah gugus kalimat yang memiliki satu ide pokok.

**FF.** Tunjukkan satu contoh paragraf sederhana dan tunjukkan ide pokok dari paragraf tersebut.

### Contoh Paragraf

Tugas Ibu

Pada pagi hari ibu bertugas mencuci baju. Kemudian, ibu akan bekerja di siang hari. Pada sore hari, ibu biasanya menyetrika. Pada malam hari, ibu akan memasak untuk seluruh anggota keluarga.

#### Tip Pembelajaran

Anda juga bisa membuat alternatif kegiatan berupa menyusun kalimat. Buatlah empat kartu yang menunjukkan tugas anggota keluarga Sasi dalam sehari. Setiap kartu berisi satu tugas yang dituliskan dalam satu kalimat. Letakkan keempat kartu tersebut secara acak. Kemudian minta peserta didik mengurutkan kartu-kartu tersebut menjadi sebuah paragraf.

Contoh:

***Kartu 1***

Pada pagi hari ibu bertugas mencuci baju.

***Kartu 2***

Kemudian, ibu akan bekerja di siang hari.

***Kartu 3***

Pada sore hari, ibu biasanya menyetrika.

***Kartu 4***

Pada malam hari, ibu akan memasak untuk seluruh anggota keluarga.

### Kesalahan Umum

Guru lupa mengingatkan kembali tentang cara membuat kalimat aktif sebelum memulai aktivitas ini.



### Berdiskusi

#### Alur Konten Capaian Pembelajaran

Melaksanakan kesepakatan giliran berbicara, menanggapi komentar, dan bertanya ketika berdiskusi kelompok.



- GG.** Minta peserta didik membentuk kelompok yang terdiri dari empat anak.
- HH.** Minta peserta didik berdiskusi mengenai pembagian tugas di keluarga masing-masing.
- II.** Berkelilinglah untuk mengamati jalannya diskusi tiap-tiap kelompok. Catatlah cara peserta didik menanggapi komentar teman, menunggu giliran berbicara, dan bertanya.



## Berbicara

Berapa jumlah adik dan kakak kalian?  
Apakah ayah dan ibu kalian tinggal bersama kalian?  
Adakah kerabat lain yang tinggal bersama kalian?

**JJ.** Sebelum memulai kegiatan ini, tuliskan surat kepada orang tua agar mengizinkan peserta didik membawa satu foto keluarga ke sekolah.

**KK.** Beri peserta didik kesempatan untuk menunjukkan foto keluarga masing-masing sambil menceritakan tentang orang tuanya, jumlah saudara kandungnya, dan siapa saja yang tinggal di rumahnya.

**LL.** Pada akhir kegiatan ini, tekankan bahwa susunan keluarga bisa berbeda satu sama lain. Besar atau kecil sama istimewanya. Beberapa keluarga tinggal bersama-sama. Keluarga yang lain bisa saja tinggal terpisah karena satu dan lain hal. Namun, mereka tetap saling menyayangi.

**MM.** Jika karena satu dan lain hal peserta didik tidak dapat membawa foto cetak keluarga mereka, izinkan peserta didik menggambar keluarga mereka dan bercerita dengan menggunakan gambar tersebut.

### Tip Pembelajaran

Jika waktu memungkinkan, adakan sesi tanya-jawab agar peserta didik dapat mengetahui lebih banyak tentang kebiasaan keluarga teman-temannya. Tekankan akan pentingnya saling menghargai perbedaan antarkeluarga. Jagalah suasana agar semua peserta didik bisa menjawab dengan nyaman.



## Mengamati

### Alur Konten Capaian Pembelajaran

Mengidentifikasi perbedaan dalam foto.

Amatilah ketiga foto di bawah ini.  
Dapatkan kalian menyebutkan perbedaannya!  
Pasangkan penjelasan berikut dengan foto yang tepat!

Raisa dan Isana adalah anak kembar. Mereka disusui oleh kakak dan nenek. Esok dan besok mereka berbelanja di luar kota.



Uwak adalah anak tunggal. Dia tinggal bersama dengan ibunya.



Mestie adalah anak sulung. Dia memiliki satu adik laki-laki dan satu adik perempuan. Mereka tinggal bersama ayah dan ibu.



**NN. Mintalah peserta didik memperhatikan ketiga foto keluarga di Buku Siswa dan menyebutkan perbedaannya.**

**OO. Lalu, minta peserta didik memasangkan deskripsi singkat dengan foto yang tepat.**

**PP. Beri peserta didik kesempatan untuk menambahkan deskripsi yang berkaitan dengan foto selain yang sudah ada di Buku Siswa.**





## Menulis

### Alur Konten Capaian Pembelajaran

Menulis teks eksposisi sederhana menggunakan kata kunci pada bacaan.

Amati foto di atas sekali lagi.

Susunan anggota keluarga bisa beragam.

Panggilan antaranggota keluarga juga beragam.

Begitu pula dengan kebiasaan tiap keluarga.

Oleh karena itu, setiap keluarga adalah unik.

Tuliskan tentang keluarga kalian dalam lima kalimat.

Gunakan pertanyaan berikut sebagai bantuan.

Berapa jumlah kakak atau adik kalian?

Bagaimana kalian menyapa ayah dan ibu kalian?

Siapa saja yang tinggal di rumah kalian?

Apa kebiasaan khas keluarga kalian?

Dalam kegiatan ini, kalian belajar menulis paragraf sederhana dengan menggunakan kata kunci pada bacaan.

**QQ.** Minta peserta didik untuk menulis tentang keluarga masing-masing sebanyak lima kalimat.

**RR.** Berikut adalah daftar kata kunci yang bisa dipakai: orang tua, kakak, adik, diasuh, tradisi.

**SS.** Guru boleh menentukan kata kunci lain dari bacaan di Buku Siswa atau yang berhubungan dengan topik keluarga.

**TT.** Tuliskan kata kunci di papan tulis sebelum anak-anak mulai menulis.



## Menirukan dan Melakukan

### Alur Konten Capaian Pembelajaran

Menyimak instruksi sederhana dan melakukannya.

- UU.** Bentuk dua kelompok yang masing-masing terdiri dari enam peserta didik.
- VV.** Satu peserta didik dalam masing-masing kelompok akan berperan menjadi pemimpin. Sisanya akan berperan menjadi anggota dan berbaris memanjang di belakang pemimpin.
- WW.** Karena keterbatasan waktu, mungkin tidak semua peserta didik bisa berperan menjadi pemimpin. Agar adil, minta setiap kelompok melakukan hom pim pa atau suit untuk menentukan pengisi peran ini.
- XX.** Kedua kelompok akan berbaris berhadapan. Kedua pemimpin akan saling berpegangan tangan dan mengangkat tinggi lengan mereka, membentuk sebuah gerbang.
- YY.** Para anggota akan berjalan mengelilingi pemimpin mereka sambil lewat di bawah gerbang. Ketika melakukan ini, semua peserta didik bersama-sama menyanyikan lagu “Ular Naga”.

*Ular naga panjangnya bukan kepalang  
Menjalar-jalar selalu kian kemari  
Umpan yang lezat itulah yang dicari  
Ini dianya yang terbelakang.*

- ZZ.** Ketika lagu berhenti, kedua pemimpin menurunkan lengan untuk menangkap siapa pun yang sedang lewat di bawah gerbang.
- AAA.** Si anak yang tertangkap diminta duduk atau keluar dari permainan.
- BBB.** Satu putaran waktu bermain adalah lima menit. Kelompok yang

memiliki jumlah anggota lebih banyak pada akhir waktu bermain adalah pemenangnya.

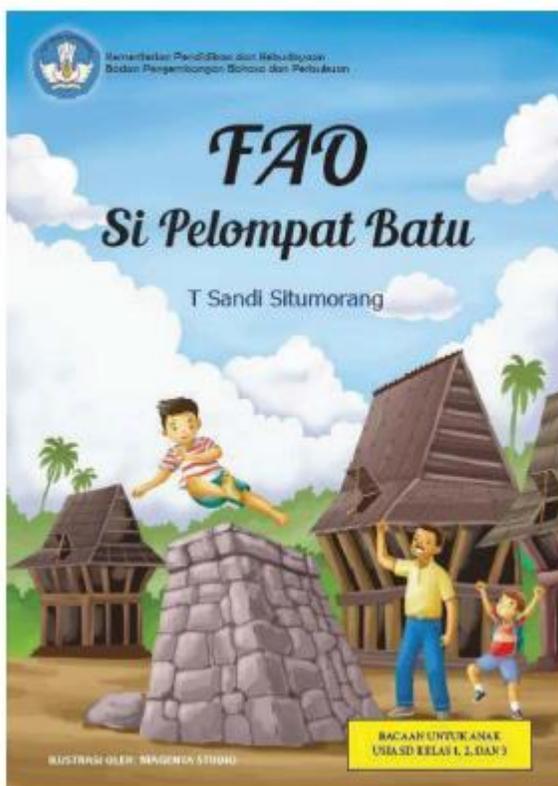
CCC. Jika memungkinkan, mainkan permainan ini di sebuah tempat yang lapang.

DDD. Anda bisa menyesuaikan jumlah pemain sesuai dengan situasi dan jumlah peserta didik di kelas Anda.



### Jurnal Membaca

EEE. Tulislah surat kepada orang tua untuk mengunduh buku *Fao si Pelompat Batu* di <http://repositori.kemdikbud.go.id/17736/>



FFF. Setelah membaca, peserta didik menulis jurnal di buku tulis masing-masing.

Judul Buku	
Nama Penulis	
Nama Ilustrator	
Di mana Fao tinggal?	
Apa tujuan Fao berlatih lompat tali setiap hari?	
Mengapa lompat batu menjadi hal yang penting bagi laki-laki Nias?	
Sebutkan dua fakta yang ada di dalam cerita.	

### Kegiatan Penutup

**GGG.** Menyimpulkan pembelajaran bahwa dengan meminta siswa untuk mengungkapkan pendapatnya terkait dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.

**HHH.** Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam

## E. ASESMEN / PENILAIAN

### Asesmen dan Instrumen Penilaian

#### 1. Asesmen Diagnosis

Asesmen Diagnosis dilakukan pada minggu-minggu awal tahun pembelajaran untuk memetakan kemampuan para peserta didik sehingga mereka mendapatkan pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Pada bulan pertama, guru kelas dua idealnya telah dapat memetakan peserta didik yang dapat mengenal huruf, mengenal suku kata, mengenal kata, serta membaca dan menulis

kalimat sederhana.

Berikut ini adalah contoh soal Asesmen Diagnosis. Anda bisa membuat soal sesuai dengan kompetensi yang Anda anggap perlu untuk diketahui sebagai guru kelas dua pada awal tahun pembelajaran.

### **Asesmen Diagnosis Kelas Dua**

#### ***Contoh soal pengenalan huruf***

Memasangkan huruf kapital dengan huruf kecil yang sesuai.

B – b

M - m

#### ***Contoh soal pengenalan suku kata***

Lengkapi titik-titik dengan suku kata yang sesuai.



\_\_\_ la

\_\_\_ da

**Contoh soal pengenalan kata**  
Lingkarilah kata yang benar.

	tapi	topi	toko
	kepala	kemeja	kereta

#### ***Contoh soal menulis kalimat sederhana***

Peserta didik diminta menulis namanya.

Peserta didik diminta menulis warna kesukaannya dengan kalimat lengkap, misalnya: Aku suka warna biru.

#### ***Contoh soal membaca kalimat sederhana***

Aku senang main sepeda.

Adik kalian berapa orang?\*

## Instrumen Penilaian

**Tabel 4.1. Pemetaan Asesmen Diagnosis pada Awal Tahun**

No.	Nama Peserta Didik	Aspek yang Diamati/Dinilai					Total Skor
		Pengenalan Huruf	Pengenalan Suku Kata	Pengenalan Kata	Menulis Kalimat Sederhana	Membaca Kalimat Sederhana	
1	Haidar						
2	Halwa						
3	Nusaybah						

1: Kurang (dapat menjawab sebagian kecil soal dengan benar)

2: Cukup (dapat menjawab separuh bagian soal dengan benar)

3: Baik (dapat menjawab sebagian besar soal dengan benar)

4: Sangat Baik (dapat menjawab semua soal dengan benar)

Peserta didik yang memperoleh nilai 1 akan mendapatkan pendampingan dalam bentuk kegiatan perancah, sementara peserta didik yang memperoleh nilai 4 akan mendapatkan kegiatan pengayaan.

## 2. Asesmen Formatif

Asesmen formatif hanya dilakukan pada beberapa Alur Konten Capaian Pembelajaran yang memiliki tanda seperti di samping.

Kegiatan lain dilakukan sebagai latihan; tidak diujikan.

## Instrumen Penilaian

**Tabel 4.2 Contoh Pemetaan Peserta Didik Berdasarkan Kemampuan Membedakan Fakta dan Opini**

Nomor	Nama Peserta	Kemampuan Mengidentifikasi Fakta
-------	--------------	----------------------------------

	<b>Didik</b>	<b>dan Opini dalam Cerita</b>
1	Haidar	1
2	Halwa	3
3	Handoyo	2
4	Nusaybah	4

Nilai

1: Kurang

2: Cukup

3: Baik

4: Sangat Baik

**Rubrik**

**Tabel 4.3 Contoh Rubrik Penilaian Membedakan Fakta dan Opini**

	<b>Kemampuan Mengidentifikasi Fakta dan Opini dalam Cerita</b>
<b>Kurang</b>	Kurang mampu mengidentifikasi pernyataan yang merupakan fakta dalam cerita sehingga hanya menjawab satu pertanyaan dengan benar.
<b>Cukup</b>	Cukup mampu mengidentifikasi pernyataan yang merupakan fakta dalam cerita sehingga mampu menjawab dua pertanyaan dengan benar.
<b>Baik</b>	Mengidentifikasi pernyataan yang merupakan fakta dalam cerita dengan baik sehingga mampu menjawab tiga pertanyaan dengan benar.
<b>Sangat Baik</b>	Mengidentifikasi pernyataan yang merupakan fakta dalam cerita dengan sangat baik sehingga mampu menjawab

keempat pertanyaan dengan benar.

### Instrumen Penilaian

**Tabel 4.4 Contoh Pemetaan Peserta Didik Berdasarkan Kemampuan Menulis Kalimat**

Nomor	Nama Peserta Didik	Kemampuan Menulis Kalimat Menggunakan Kata Kunci
1	Haidar	1
2	Halwa	2
3	Handoyo	3
4	Nusaybah	4

Nilai

1: Kurang

2: Cukup

3: Baik

4: Sangat baik

### Rubrik

**Tabel 4.5 Contoh Rubrik Penilaian Menulis Kalimat**

	Kemampuan Menulis Kalimat Menggunakan Kata Kunci
<b>Kurang</b>	Menulis satu kalimat berisi informasi yang benar tentang cara pembuatan noken menggunakan kata kunci yang disarankan.
<b>Cukup</b>	Menulis dua kalimat berisi informasi yang benar tentang cara pembuatan noken menggunakan kata kunci yang disarankan dan urutannya sesuai dengan yang ada pada kunci jawabannya.

<b>Baik</b>	Menulis tiga sampai empat kalimat berisi informasi yang benar tentang cara pembuatan noken menggunakan kata kunci yang disarankan dan urutannya sesuai dengan yang ada pada kunci jawabannya
<b>Sangat Baik</b>	Menulis lima kalimat berisi informasi yang benar tentang cara pembuatan noken menggunakan kata kunci yang disarankan dan urutannya sesuai dengan yang ada pada kunci jawabannya.

**Kesalahan Umum**

Pengenalan peserta didik terhadap ciri-ciri tempat umum bisa saja berbeda di tiap daerah.  
Silakan sesuaikan soal dengan lingkungan belajar peserta didik. Berikanlah tiga petunjuk untuk setiap pertanyaan.

**Instrumen Penilaian**

**Tabel 4.6 Contoh Pemetaan Peserta Didik Berdasarkan Kemampuan Berdiskusi**

Nomor	Nama Peserta Didik	Menunggu Giliran Bicara	Menanggapi Komentar	Bertanya
1	Haidar	2	3	3
2	Halwa	4	1	1
3	Handoyo	1	2	2
4	Nusaybah	3	4	4

Nilai

1: Kurang

2: Cukup

3: Baik

4: Sangat baik

### Rubrik

**Tabel 4.7 Contoh Rubrik Penilaian Berdiskusi**

	<b>Menunggu Giliran Bicara</b>	<b>Menanggapi Komentar</b>	<b>Bertanya</b>
<b>Kurang</b>	Sering menyela temannya yang sedang berbicara dan tidak memberi kesempatan bagi yang lain untuk berbicara.	Tidak menanggapi komentar teman sama sekali.	Tidak bertanya kepada teman meskipun ada sesuatu yang belum dipahami.
<b>Cukup</b>	Sesekali menyela temannya yang sedang berbicara.	Menanggapi komentar teman dengan bahasa yang kurang santun sehingga bisa membuat temannya tersinggung.	Bertanya kepada teman, tetapi tidak sesuai dengan konteks.
<b>Baik</b>	Menunjukkan kemampuan yang baik dalam menunggu giliran untuk berbicara.	Menanggapi komentar teman dengan bahasa yang cukup santun	Bertanya kepada teman sesuai konteks, tetapi tidak menggunakan kata tanya.
<b>Sangat Baik</b>	Menunjukkan	Menanggapi	Bertanya kepada

	kemampuan yang sangat baik dalam menunggu giliran untuk berbicara di sepanjang diskusi.	komentar teman dengan bahasa yang sangat santun.	teman sesuai konteks menggunakan kata tanya dan intonasi yang tepat.
--	---	--	--

#### Tip Pembelajaran

- Agar Anda memiliki waktu dan perhatian yang cukup untuk menilai peserta didik dengan baik, bagilah kegiatan ini ke dalam beberapa sesi.
- Beri masing-masing kelompok waktu selama lima menit untuk berdiskusi, agar Anda punya keleluasaan waktu untuk melakukan penilaian.

### 3. Asesmen Sumatif

Asesmen dilakukan pada akhir semester untuk mengetahui capaian peserta didik pada akhir tahun ajaran. Jenis dan format Asesmen Sumatif dapat merujuk pada AKM (Asesmen Kompetensi Minimum). Asesmen Sumatif untuk kelas dua mencakup penilaian kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.



#### Jurnal Membaca



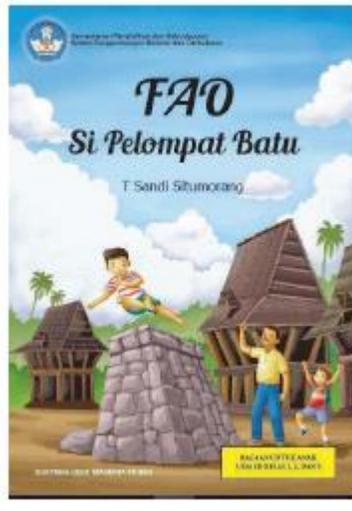
Sudahkah kalian membaca buku hari ini?

Mintalah orang tua kalian mengunduh buku berjudul *Fao si Pelompat Batu*.

Buku tersebut bercerita tentang anak bernama Fao.

Ia ingin menjadi seorang pelompat batu.

Bagaimana cara Fao berlatih?



Bacalah sendiri buku tersebut.

Bila mengalami kesulitan, mintalah bantuan orang tua.

Kemudian, salinlah jurnal berikut di buku kalian.

<b>Judul Buku</b>	
<b>Nama Penulis</b>	
<b>Nama Ilustrator</b>	
<b>Di mana Fao tinggal?</b>	
<b>Apa tujuan Fao berlatih lompat tali setiap hari?</b>	
<b>Mengapa lompat batu menjadi hal yang penting bagi laki-laki Nias?</b>	
<b>Sebutkan dua fakta yang ada di dalam cerita.</b>	



## F. REFLEKSI



### Refleksi

**III.** Pada bagian ini peserta didik mengisi refleksi tentang hal-hal yang telah dipelajari di sepanjang bab. Sebagai guru, Anda bisa menambahkan poin-poin yang dirasa perlu.

**JJJ.** Jika memungkinkan, perbanyak lembar refleksi untuk masing-masing peserta didik. Jika tidak, minta peserta didik menyalin di buku tulis masing-masing.

Izinkan peserta didik berkreasi dengan menggambari sisa ruang putih yang tersedia di lembaran tersebut.

**KKK.** Jika ada peserta didik yang mengisi kolom “Masih Perlu Belajar Lagi”, berikan kepadanya kegiatan pengayaan yang menyenangkan. Jika perlu, komunikasikan dengan orang tua.

## REFLEKSI PEMBELAJARAN

### A. Memetakan Kemampuan Peserta didik

1. Pada akhir bab ini Anda telah memetakan peserta didik sesuai dengan kemampuan masing-masing dalam:

**FFF. Berbicara dengan volume yang tepat sesuai konteks dan tempat berbicara;**

**GGG. Menyimpulkan nama tempat berdasarkan informasi perinci di dalam bacaan;**

**HHH. Menuliskan “di” sebagai kata depan dan kata kerja;**

**III. Menuliskan cerita dengan struktur awal, tengah, dan akhir yang sederhana.**

Informasi ini menjadi acuan untuk merumuskan strategi pembelajaran pada bab berikutnya.

2. Rumuskan kemampuan peserta didik tersebut dalam data pemetaan sebagai berikut.

1: Kurang

2: Cukup

3: Baik

4: Sangat Baik

**Tabel 4.8 Contoh Pemetaan Peserta Didik Berdasarkan Kompetensi yang Diajarkan di Bab 4**

No.	Nama Peserta Didik	Membedakan Informasi yang Bersifat Fakta dan Opini pada Cerita	Menuliskan Beberapa Kalimat yang Berisi Informasi Menggunakan Kata Kunci sesuai Topik	Melaksanakan Kesepakatan Giliran Berbicara, Menanggapi Komentar, dan Bertanya Ketika Berdiskusi Kelompok
1	Haidar	4	4	1
2	Halwa	3	3	3

3	Handoyo	2	2	2
4	Nusaybah	1	1	1

**B. Merefleksi Strategi Pembelajaran: Apa yang Sudah Baik dan Perlu Ditingkatkan.**

Beri tanda centang.

**Tabel 4.9 Contoh Refleksi Strategi Pembelajaran di Bab 4**

No.	Pendekatan/Strategi	Selalu	Kadang-kadang	Tidak Pernah
1	Saya menyiapkan media dan alat peraga yang disarankan sebelum memulai pembelajaran.			
2	Saya melakukan kegiatan pendahuluan dan mengajak para peserta didik berdiskusi agar mereka lebih mudah memahami tema yang akan dibahas.			
3	Saya meminta peserta didik mengamati gambar sampul cerita sebelum membacakan isi cerita.			
4	Saya mendorong peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan berdiskusi agar melatih cara berpikir yang kritis.			
5	Saya mengelaborasi tanggapan seluruh peserta didik dalam kegiatan berdiskusi.			
6	Saya menggunakan tip pembelajaran dan inspirasi kegiatan sehingga dapat mengajar peserta didik dengan kemampuan yang berbeda secara efektif			

	dan efisien			
7	Saya memperhatikan reaksi peserta didik dan menyesuaikan strategi pembelajaran dengan rentang perhatian dan minat peserta didik.			
8	Saya telah melibatkan peserta didik dengan kebutuhan khusus dalam semua kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan kebutuhan dan keunikan mereka.			
9	Saya memilih dan menggunakan media dan alat peraga pembelajaran yang relevan, di luar yang disarankan Buku Guru ini.			
10	Saya telah menyesuaikan materi pembelajaran, penggunaan lagu, permainan, dengan materi yang tersedia di daerah saya.			
11	Saya telah menggunakan pengetahuan peserta didik, termasuk bahasa daerah yang dikuasai, untuk menjembatani pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran dan kosakata baru dalam bab ini.			
12	Saya mengumpulkan hasil pekerjaan peserta didik sebagai Asesmen Formatif peserta didik.			
13	Saya membaca Jurnal Menulis peserta didik dan memberikan umpan balik secara tertulis.			

14	Saya mengajak para peserta didik merefleksikan pemahaman dan keterampilan mereka pada akhir pembelajaran bab.			
----	---	--	--	--

**Tabel 4.10 Contoh Refleksi Guru di Bab 4**

Keberhasilan yang saya rasakan dalam mengajarkan Bab ini:

.....

Kesulitan yang saya alami dan akan saya perbaiki untuk bab berikutnya:

.....

Kegiatan yang paling disukai peserta didik:

.....

Kegiatan yang paling sulit dilakukan peserta didik:

.....

Rencana strategi yang akan saya lakukan untuk pembelajaran berikutnya:

.....

Sumber lain yang saya gunakan untuk mengajarkan bab ini:

.....



Asyik!

Bab 4 sudah selesai.

Apa saja yang sudah kalian pelajari?

Salinlah tabel berikut di buku tulis kalian.

Kemudian isi dengan tanda centang, ya.

No.	Tentang Bab 4 “Keluargaku Unik”	Sudah Bisa	Masih Perlu Belajar
1	Saya bisa menyebutkan keragaman dalam keluarga.		
2	Saya bisa menulis kalimat aktif.		
3	Saya bisa menulis kalimat pasif.		
4	Saya bisa menjelaskan arti kata-kata baru dengan bantuan ilustrasi.		
5	Saya bisa membedakan fakta dan opini.		
6	Saya bisa menuliskan langkah-langkah pembuatan noken.		
7	Saya bisa menilai kesesuaian gambar dengan cerita.		
8	Saya bisa berdiskusi dalam kelompok dengan baik.		
9	Saya bisa bercerita tentang keluarga saya.		
10	Saya bisa menulis cerita sederhana tentang keluarga saya.		

## G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

### Inspirasi kegiatan

#### Kegiatan Perancah:

Guru menulis beberapa contoh kalimat sederhana di papan tulis, kemudian mendampingi peserta didik mengidentifikasi kalimat aktif dan pasif.

#### Kegiatan Pengayaan :

- Minta peserta didik berlatih mengubah kalimat aktif di dalam cerita menjadi kalimat pasif dan sebaliknya.

#### Remedial :

- Remedial dilakukan dengan diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang siswa yang belum mencapai CP.

## LAMPIRAN

### A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

#### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :

Kelas :

Petunjuk!



Berlatih

Berlatihlah menggunakan kosakata baru.

- Sepulang dari Papua, Tante Tuti membawakanku sebuah \_\_\_\_\_.



2. Budi memakai sepatu yang sama setiap hari sehingga sepatunya tampak \_\_\_\_\_.



3. Wajah Made sangat mirip dengan \_\_\_\_\_ ayahnya



Membaca

Fakta adalah hal yang benar-benar terjadi.

Opini adalah pendapat seseorang.

Bacalah cerita *Noken Kebanggaan Kami* sekali lagi.

Kemudian, beri centang pada kolom yang sesuai.



Kalimat	Opini	Fakta
Menurut Alex, noken buatan Mama bagus sekali.		
Noken dibuat dari kulit pohon genemo.		
Mama pernah bilang, noken tidak mudah rusak.		
Noken kuning sudah dipakai Alex selama dua tahun.		



### Menulis

Tuliskan ulang cara membuat noken di buku tulis kalian.

Gunakan kata-kata kunci berikut ini.

Perhatikan contoh langkah pertama.



**CARA MEMBUAT NOKEN**

Langkah 1: Siapkan lembaran kulit kayu Genemo

Langkah 2: Keringkan

Langkah 3: pilin

Langkah 4: rajut

Langkah 5: urai

Dalam kegiatan ini, kalian belajar menulis kalimat berisi informasi menggunakan kata kunci sesuai topik.

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)**

**Nama :**

**Nama kelompok :**

**Kelas :**

**Petunjuk!**

 **Berdiskusi**

Berdiskusilah dengan tiga teman kalian.

Perhatikan gambar pertama pada cerita di atas.

Apakah gambar tersebut sudah sesuai dengan cerita?

Jelaskan alasan kalian.

Lalu, laporkan hasil diskusi kalian kepada guru



Berdiskusi



Berdiskusilah dengan tiga teman kalian.

- Apakah keluarga kalian berbagi tugas di rumah?
- Apakah tugas di rumah kalian hanya dikerjakan oleh satu orang?
- Apa saja tugas kalian di rumah?
- Apakah menurut kalian, tugas kalian terlalu berat?

Dalam kegiatan ini kalian belajar menunggu giliran bicara, menanggapi komentar teman, dan bertanya ketika berdiskusi

## B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- c. Guru dan peserta didik mencari berbagai informasi tentang keragaman susunan dan kebiasaan keluarga serta pembagian tanggung jawab antaranggota keluarga dari berbagai

media atau website resmi dibawa naungan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi.

- d. Buku Panduan Guru dan Siswa Bahasa Indonesia | Keluargaku Unik untuk SD Kelas II : Kemendikbudristek 2021.

## C. GLOSARIUM

### GLOSARIUM

**alur konten capaian pembelajaran:** elemen turunan dari capaian pembelajaran yang menggambarkan pencapaian kompetensi secara berjenjang

**alat peraga:** alat bantu yang digunakan guru dalam pembelajaran agar materi yang diajarkan mudah dipahami oleh peserta didik

**asesmen:** upaya untuk mendapatkan data dari proses dan hasil pembelajaran untuk mengetahui pencapaian peserta didik di kelas pada materi pembelajaran tertentu

**asesmen diagnosis:** asesmen yang dilakukan pada awal tahun ajaran guna memetakan kompetensi para peserta didik agar mereka mendapatkan penanganan yang tepat

**asesmen formatif:** pengambilan data kemajuan belajar yang dapat dilakukan oleh guru atau peserta didik dalam proses pembelajaran

**asesmen sumatif:** penilaian hasil belajar secara menyeluruh yang meliputi keseluruhan aspek kompetensi yang dinilai dan biasanya dilakukan pada akhir periode belajar

**capaian pembelajaran:** kemampuan pada akhir masa pembelajaran yang diperoleh melalui serangkaian proses pembelajaran

**eco brick:** botol plastik yang diisi dengan sampah plastik hingga padat

**fakta:** hal (keadaan, peristiwa) yang merupakan kenyataan; sesuatu yang benar-benar ada atau terjadi

**fiksi:** cerita rekaan (roman, novel, dan sebagainya)

**gawai:** alat elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis

**grafik:** lukisan pasang surut suatu keadaan dengan garis atau gambar (tentang turun naiknya hasil, statistik, dan sebagainya)

**intonasi:** ketepatan pengucapan dan irama dalam kalimat agar pendengar memahami makna kalimat tersebut dengan benar

**kata ajaib:** sebutan untuk ungkapan santun yang wajib dikenal dan digunakan peserta didik dalam kesehariannya

**kartu Snellen:** poster yang berisi deretan huruf untuk mendeteksi tajam penglihatan seseorang

**kompetensi:** kemampuan atau kecakapan seseorang untuk mengerjakan pekerjaan tertentu

**membaca nyaring:** membacakan buku atau kutipan dari buku kepada orang lain secara nyaring dengan tujuan untuk menarik minat membaca

**nonfiksi:** teks yang berdasarkan kenyataan atau fakta

**perancah:** teknik pemberian dukungan belajar secara terstruktur dan bertahap agar peserta didik dapat belajar secara mandiri

**peta berpikir:** diagram dengan struktur hierarkis yang digunakan untuk menyajikan informasi atau pemikiran secara visual

**pojok baca kelas:** bagian dari kelas yang dilengkapi dengan rak buku berisikan buku-buku pengayaan sesuai jenjang untuk dibaca peserta didik selama berada di kelas

**presentasi:** penyajian atau pertunjukan

**proyek kelas:** tugas pembelajaran yang kompleks dan melibatkan beberapa kegiatan untuk dilakukan peserta didik secara kolaboratif dengan serangkaian proses mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan

**sampah anorganik:** sampah yang terdiri atas benda tidak hidup

**sampah organik:** berkaitan dengan zat yang berasal dari makhluk hidup seperti hewan atau tumbuhan

**teks deskripsi:** teks yang melukiskan sesuatu sesuai dengan keadaan sebenarnya sehingga pembaca dapat melihat, mendengar, mencium, dan merasakan apa yang dilukiskan itu sesuai dengan citra penulisnya

**teks eksposisi:** teks yang bertujuan untuk memberikan informasi tertentu, misalnya maksud dan tujuan sesuatu

## D. DAFTAR PUSTAKA

### DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Christine. 2004. *Menjadi Teman yang Baik*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Bingham, Jane. 2006. *Semua Bisa Sedih*. Solo: Tiga Serangkai.
- Dewayani, Sofie. 2017. *Menghidupkan Literasi di Ruang Kelas*. Yogyakarta: Penerbit PT Kanisius.
- Fisher, Douglas, dkk. 2019. *This is Balanced Literacy*. Thousand Oaks: Corwin.
- Fountas, Irene C. & Gay Su Pinnell. 2010. *The Continuum of Literacy Learning. Grades PreK to 8*. New Portsmouth: Heinemann.
- Gudgel, Dan. 2019. *Screen Use for Kids*. <https://www.aao.org/eye-health/tips-prevention/screen-use-kids>. Diakses pada tanggal 11 Februari 2021.
- Imron, Maurilla. 2019. *Eco bricks*. <https://zerowaste.id/manajemen-sampah/ecobricks/>. Diunduh pada tanggal 11 Februari 2021
- Kaiser, Barbara & Judy Sklar Rasminsky. 2007. *Challenging Behaviour in Young Children*. New York City: Pearson.
- McGraw-Hill Reading Wonders. 2014. *Balanced Literacy Guide*. New York City: McGraw Hill Education.
- Mukamal, Reena. 2019. *20 Things to Know About Children's Eyes and Vision*. <https://www.aao.org/eye-health/tips-prevention/tips-children-eyes-vision>. Diunduh pada tanggal 11 Februari 2021.
- Nofu, Blandina Damayanti. 2018. "*Analisis Perilaku Menyeberang Jalan Anak Sekolah di Yogyakarta*" (skripsi). Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Pusat Asesmen dan Pembelajaran. 2020. *Modul Asesmen Diagnosis di Awal Pembelajaran*. Jakarta: Pusmenjar Kemendikbud RI.
- Rasinski, Timothy dkk. (Eds.). 2012. *Fluency Instruction: Research-Based Best Practices*. New York: The Guilford Press.
- Robb, Laura. 2003. *Teaching Reading in Social Studies, Science, and Math*. New York City: Scholastic Teaching Resources.

## Lampiran 5



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 638553  
www.fbk.uinsatnu.ac.id

Nomor : B.m.4411/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/09/2024

19 September 2024

Lamp. : -

Hal : **Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan**

Kepada  
Yth. Kepala Sekolah SD NU Master Sokaraja  
di Tempat

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka proses pengumpulan data penyusunan skripsi mahasiswa kami:

1. Nama : Apri candra kusuma
2. NIM : 1917405155
3. Semester : 11 (Sebelas)
4. Jurusan / Prodi : Pendidikan Guru MI
5. Tahun Akademik : 2024/2025

Memohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu untuk kiranya berkenan memberikan ijin observasi pendahuluan kepada mahasiswa kami tersebut. Adapun observasi tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Objek : Guru kelas
2. Tempat / Lokasi : SD NU Master Sokaraja
3. Tanggal Observasi : 20-09-2024 s.d 04-10-2024

Kemudian atas ijin dan perkenan Bapak/ Ibu, kami sampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

An. Dekan  
Ketua Jurusan Pendidikan  
Madrasah



Abu Dharin

## Lampiran 6



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU CABANG BANYUMAS  
SD NU MASTER SOKARAJA  
KORWILCAM DINDIK KECAMATAN SOKARAJA  
Alamat: Jl. Krida Mandala Sokaraja Tengah, Kec. Sokaraja, Kode Pos 53181  
e-mail: [sdnuaster@matf.com](mailto:sdnuaster@matf.com)

Nomor : 017/1.17/SDNU/X/2024 03 Oktober 2024  
Lampiran : -  
Perihal : Pemberian Ijin Observasi

Kepada  
Yth. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
DI Tempat

**Assalamu'alaikum Warrohmatullohi Wabarakatuh.**

Dengan Hormat

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SD NU Master Sokaraja menerangkan bahwa :

Nama : Apri Candra Kusuma  
NIM : 1917405155  
Semester : 11 (Sebelas)  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru MI  
Tahun Akademik : 2024/2025

Berdasarkan surat yang kami terima dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Guru MI UIN Saizu Purwokerto, Mahasiswa tersebut telah kami setujui dan kami ijinakan untuk mengadakan observasi di lingkungan sekolah SD NU Master Sokaraja.

Demikian, terimakasih atas perhatiannya.

**Wassalamu'alaikum Warrohmatullohi Wabarakatuh.**



Sokaraja, 03 Oktober 2024

Kepala Sekolah,

Mami Sistriani, M.Pd.

**Lampiran 7**





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 636634 Faksimili (0281) 636553  
www.fik.uinmaszu.ac.id

Nomor : B.m.5894/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/11/2024

05 November 2024

Lamp. : -

Hal : **Permohonan Ijin Riset Individu**

Kepada  
Yth. Kepala SD NU Master Sokaraja  
Kec. Sokaraja  
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

1. Nama : Apri candra kusuma
2. NIM : 1917405155
3. Semester : 11 (Sebelas)
4. Jurusan / Prodi : Pendidikan Guru MI
5. Alamat : Kedung paruk, ledug, kembaran, Banyumas
6. Judul : IMPLEMENTASI STRATEGI ROLE PLAYING PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 2 PADA KURIKULUM MERDEKA DI SD NU MASTER SOKARAJA

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Objek : Kepala Sekolah, Waka Kurikulum, Guru, Siswa
2. Tempat / Lokasi : SD NU Master Sokaraja
3. Tanggal Riset : 06-11-2024 s/d 06-01-2025
4. Metode Penelitian : Kualitatif

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.  
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan  
Ketua Jurusan Pendidikan  
Madrasah



Abu Dhanin

## Lampiran 8

 LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU PCNU KAB. BANYUMAS  
SD NU MASTER SOKARAJA  
Jl. Krida Mandala Sokaraja Tengah, Kec. Sokaraja Kab. Banyumas 53181  
Telp: (0281) 944 1181 Email: sdnmaster@gmail.com

Nomor : 5/L.PM/33.25/SD-01/B/1/2024 Sokaraja, 13 Rajab 1446 H  
Lampiran : - 13 Januari 2025 M  
Perihal : **Balasan Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth.  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto  
di Tempat

*Assalamu'alaikum Warohmatullohi Wabarokatuh.*

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah kepada kita semua. Sholawat dan salam semoga selalu tercurah kepada junjungan Nabi besar kita Nabi Agung Muhammad SAW. Aamiin.

Memperhatikan permohonan izin penelitian tugas akhir tertanggal 5 November 2024 seperti didalam surat. sehubungan dengan hal tersebut, kami memberitahukan atas nama :

Nama : Apri Candra Kusuma  
NIM : 1917405155  
Jenjang/Program Studi : Sarjana/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar telah menyelesaikan penelitian di SD NU Master Sokaraja pada tanggal 6 November 2024 s.d 6 Januari 2025 guna melengkapi data pada penyusunan Skripsi yang berjudul "**Implementasi Strategi Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 Pada Kurikulum Merdeka di SD NU Master Sokaraja**".

Demikian surat pemberitahuan ini, atas perhatiannya disampaikan terima kasih.

*Wallohulmuwaffiq Illa Aqwamith-thoriq*  
*Wassalamu'alaikum Warohmatullohi Wabarokatuh.*

Sokaraja, 13 Rajab 1446 H  
13 Januari 2025 M

  
Kepala  
Dani Sistriani, M.Pd  
NID. 0401201700101

**Lampiran 9**



## Lampiran 10



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinsaizu.ac.id

### **SURAT KETERANGAN**

**No.1352/UN.19/WD.I.FTIK/PP.05.3/3/2025**

Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik, menerangkan bahwa :

N a m a : APRI CANDRA KUSUMA  
NIM : 1917405155  
Prodi : PGMI

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif dan dinyatakan **LULUS** pada :

Hari/Tanggal : 05 Maret 2025  
Nilai : 59 (C)

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Purwokerto, 11 Maret 2025  
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Prof. Dr. Suparjo, M.A.  
NIP. 19730717 199903 1 001

## Lampiran 11



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinsaizu.ac.id

**SURAT KETERANGAN**  
**SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH**  
No. 4100 /Un.19/Koor.PGMI/PP.05.3/10/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Korodinator Prodi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul:

**IMPLEMENTASI STRATEGI ROLE PLAYING PADA PEMBELAJARAN**  
**BAHASA INDONESIA KELAS 2 PADA KURIKULUM MERDEKA DI SD NU**  
**MASTER SOKARAJA**

Sebagaimana disusun oleh:

Nama : Apri Candra Kusuma  
NIM : 1917405155  
Prodi : PGMI

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : Kamis, 17 Oktober 2024

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 18 Oktober 2024

Mengetahui,  
Kordinator Prodi



*Bendri Purbo Waseso*  
Bendri Purbo Waseso, M.Pd.I  
NIP. 198912052019031011

## Lampiran 12



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
UPT PERPUSTAKAAN  
NPP: 3302272F1000001**

Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto 53126

Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553 Website: <http://lib.uinsaizu.ac.id>, Email: [lib@uinsaizu.ac.id](mailto:lib@uinsaizu.ac.id)

### SURAT KETERANGAN SUMBANGAN BUKU

Nomor : B-1016/Un.19/K.Pus/PP.08.1/3/2025

Yang bertandatangan dibawah ini menerangkan bahwa:

Nama : APRI CANDRA KUSUMA  
NIM : 1917405155  
Program : SARJANA / S1  
Fakultas/Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Guru  
Madrasah Ibtidaiyah

Telah menyumbangkan (menghibahkan) buku ke Perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dengan Judul, Pengarang, Tahun dan Penerbit ditentukan dan atau disetujui oleh Kepala Perpustakaan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Purwokerto, 14 Maret 2025



Kepala,

Indah Wijaya Antasari

## Lampiran 13

 **MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA**  
**STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT**  
Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsaizu.ac.id | www.bahasa.uinsaizu.ac.id | +62 (281) 635624

وزارة الشؤون الدينية بجمهورية اندونيسيا  
جامعة الاستاذ كياي الحاج سيف الدين زهري الاسلامية الحكومية بوروكرتو  
الوحدة لتنمية اللغة

**CERTIFICATE**  
الشهادة  
No.B-4960/Un.19/K.Bhs/PP.009/7/2024

This is to certify that  
Name : **Apri candra Kusuma**  
Place and Date of Birth : **Kalirejo , 09 April 1999**  
Has taken  
with Computer Based Test,  
organized by Language Development Unit on : **07 Juli 2023**  
with obtained result as follows :

منحت إلى  
الاسم  
محل وتاريخ الميلاد  
وقد شارك/ت الاختبار  
على أساس الكمبيوتر  
التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ  
مع النتيجة التي تم الحصول عليها على النحو التالي:

Listening Comprehension: **53**    Structure and Written Expression: **49**    Reading Comprehension: **44**  
فهم المسموع    فهم العبارات والتراكيب    فهم المقروء

Obtained Score : **487**    المجموع الكلي

The test was held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.    تم إجراء الاختبار بجامعة الاستاذ كياي الحاج سيف الدين زهري الاسلامية الحكومية بوروكرتو.

Purwokerto, 22 Juli 2024  
The Head of Language Development Unit,  
رئيسة الوحدة لتنمية اللغة

EPTUS  
English Proficiency Test of UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

IGLA  
Institusi al-Qudrah 'ala al-Lughah al-'Arabiyyah

Muflihah, S.S., M.Pd.  
NIP.19720923 200003 2 001

## Lampiran 14

 **MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA**  
**STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT**  
Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsaizu.ac.id | www.bahasa.uinsaizu.ac.id | +62 (281) 635624

وزارة الشؤون الدينية جمهورية إندونيسيا  
جامعة الأستاذ كياي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروبرتو  
الوحدة لتنمية اللغة

**CERTIFICATE**  
الشهادة  
No B-2431/Un.19/K.Bhs/PP.009/7/2023

This is to certify that  
Name : **Apri candra Kusuma**  
Place and Date of Birth : **Kalirejo , 09 April 1999**  
Has taken : **IQLA**  
with Computer Based Test,  
organized by Language Development Unit on : **06 Juli 2023**  
with obtained result as follows :

منحت إلى  
الاسم  
محل وتاريخ الميلاد  
وقد شارك/ت الاختبار  
على أساس الكمبيوتر  
التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ  
مع النتيجة التي تم الحصول عليها على النحو التالي:

**Listening Comprehension: 65** فهم المسوع  
**Structure and Written Expression: 65** فهم العبارات والتركيب  
**Reading Comprehension: 56** فهم المقروء  
**Obtained Score : 62** المجموع الكلي

The test was held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto. تم إجراء الاختبار بجامعة الأستاذ كياي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروبرتو.

Purwokerto, 06 Juli 2023  
The Head of Language Development Unit,  
رئيسة الوحدة لتنمية اللغة

Muflihah, S.S., M.Pd.  
NIP.19720923 200003 2 001

EPTUS  
English Proficiency Test of UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI IQLA  
Integrasi al-Qur'an 'ala al-Lughah al-'Arabiyyah

Dipindai dengan CamScanner



Lampiran 15

 |  **LPPM**   
Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat **KAMPUS**

# Sertifikat

Nomor Sertifikat : 0541/K.LPPM/KKN.53/03/2024

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)  
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa : **APRI CANDRA KUSUMA**  
NIM : **1917405155**

Telah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan ke-53 Tahun 2024,  
dan dinyatakan **LULUS** dengan nilai **90 (A)**.

*Certificate Validation*

**ZUHRI**

## Lampiran 16

# SERTIFIKAT

## APLIKASI KOMPUTER

KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO  
**UPT TEKNOLOGI INFORMASI DAN PANGKALAN DATA**  
Alamat: Jl. Jend. Ahmad Yani No. 40A Teip. 0281-635624 Website: www.iainpurwokerto.ac.id Purwokerto 53126



**IAIN PURWOKERTO**

No. IN.17/UPT-TIPD/8934/I/2022

**SKALA PENILAIAN**

SKOR	HURUF	ANGKA
86-100	A	4.0
81-85	A-	3.6
76-80	B+	3.3
71-75	B	3.0
65-70	B-	2.6

Diberikan Kepada:

**APRI CANDRA KUSUMA**  
NIM: 1917405155  
Tempat / Tgl. Lahir: Kalirejo, 09 April 1999

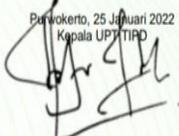
Sebagai tanda yang bersangkutan telah menempuh dan **LULUS** Ujian Akhir Komputer pada Institut Agama Islam Negeri Purwokerto Program **Microsoft Office®** yang telah diselenggarakan oleh UPT TIPD IAIN Purwokerto.

**MATERI PENILAIAN**

MATERI	NILAI
Microsoft Word	80 / B+
Microsoft Excel	75 / B
Microsoft Power Point	79 / B+



Purwokerto, 25 Januari 2022  
Kepala UPT TIPD



**Dr. H. Fajar Hardoyono, S.Si, M.Sc**  
NIP. 19801215 200501 1 003

PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

Lampiran 17



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
 Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
 www.uinsaizu.ac.id

**BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Apri Candra Kusuma  
 NIM : 1917405155  
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Pembimbing : Dr. M.A. Hermawan, M.S.I  
 Judul : Implementasi strategi *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 pada kurikulum merdeka di SD NU Master Sokaraja

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1	Kamis 26 septem ber 2024	Bimbingan Bab I, latar belakang		
2	Senin 14 oktober 2024	Bimbingan Bab I, Rumusan masalah dan tujuan		
3	Kabu 6 November 2024	Bimbingan Bab II, kerangka teoritik. Dan (any) integrasikan role playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia		
4	senin 18 November 2024	Penerapan role playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia		
5	senin 23 Desember 2024	Bimbingan Bab III, metode dan jenis penelitian		
6	Kabu 18 Januari 2025	Bimbingan Bab III, teknik penelitian dan analisis data		
7	senin 3 Maret 2025	Bimbingan Bab IV, penelitian dan pembahasan.		
8	senin 10 Maret 2025	Penerapan role playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia		
9.	kamis 13 Maret 2025	Bab V kesimpulan dan saran.		

Dibuat di : Purwokerto  
 Pada tanggal : 13 Maret 2025

Dosen Pembimbing

**Dr. M.A. Hermawan, M.S.I.**  
 NIP.19712142011011003

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

1. Nama : Apri Candra Kusuma
2. NIM : 1917405155
3. Tempat/Tgl. Lahir : Kalirejo, 09 April 1999
4. Alamat Rumah : Sukosari kec. Kalirejo Lampung Tengah
5. Nama Ayah : Bawono
6. Nama Ibu : Sri Suarni
7. Nama Adik : Bagus Priyo Prasetyo

### B. Riwayat Pendidikan

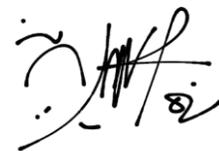
#### 1. Pendidikan Formal

- a. SD N 1 Sukosari (2011)
- b. SMP Ma`arif 10 Bangunrejo (2014)
- c. MA Ma`arif 8 Bangunrejo (2017)
- d. Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto (2019)

#### 2. Pendidikan Non Formal

- a. Pondok Pesantren Al-Hidayat Bangunrejo
- b. Pondok Pesantren Al-Barokah Poncowarno
- c. Pondok Pesantren Bani Malik Kedung Paruk Ledug, kec. Kembaran, kab. Banyumas

Purwokerto, 13 Maret 2025



Apri Candra Kusuma