



Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 6 SD di Daerah 3T

Arien Cahyani Putri¹, Luthfi Fadilah², Nur Syamsiyah³

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

arien.cahyani20@mhs.uinjkt.ac.id¹, luthfi.fad20@mhs.uinjkt.ac.id²,
nur.syamsiyah@uinjkt.ac.id³

DOI: <https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.38>

First received: 03-07-2022

Final proof received: 29-09-2022

ABSTRAK

Penelitian ini membahas permasalahan rendahnya mutu pendidikan di daerah 3T yang disebabkan oleh ketidaksesuaian model pembelajaran dengan kemampuan anak, kondisi lingkungan, fasilitas, media, dan bahan ajar. Maka dari itu, perlu digunakan model pembelajaran *role playing* khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar daerah 3T yang mampu menyesuaikan kondisi di daerah 3T. Model *role playing* bisa memanfaatkan media di lingkungan sekitar yang dapat membantu siswa mengikuti proses belajar di sekolah yang minim sarana dan prasarana. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui kondisi pendidikan di Sekolah Dasar daerah 3T dan penerapan model pembelajaran *role playing* di daerah 3T dalam materi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 6 SD. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, pengumpulan data melalui teknik wawancara dengan mahasiswa yang menjadi relawan pengajar di daerah 3T dan studi kepustakaan. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa ketiga sekolah yang berada di daerah 3T mempunyai persamaan dan perbedaan masalah yang menjadi faktor penyebab rendahnya kualitas pendidikan Sekolah Dasar di daerah 3T. Faktor-faktor yang telah diidentifikasi yaitu, jarak tempat tinggal guru, kualitas guru, sarana dan prasarana, kemampuan membaca siswa, aliran listrik di sekolah, kesadaran masyarakat, dan bahan ajar. Model *role playing* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 6 SD bisa digunakan kepada siswa di daerah 3T. Dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara bertahap yang diawali dengan pengenalan mengenai model tersebut kepada siswa.

Kata kunci: model pembelajaran *role playing*; Bahasa Indonesia; sekolah dasar; daerah 3T

ABSTRACT

This study discusses the problem of the low quality of education in the 3T area caused by the incompatibility of the learning model with children's abilities, environmental conditions, facilities, media, and teaching materials. Therefore, it is necessary to use a role playing learning model, especially in Indonesian subjects at the elementary school level in the 3T area, which can adapt to conditions in the 3T area. Role playing models can take advantage of media in the surrounding environment to help students follow the learning process in schools that lack facilities and infrastructure. This study aims to determine the condition of education in Elementary Schools in the 3T area and apply the role playing learning model in the 3T area in the subject matter of Indonesian class 6 of elementary school. This study uses a qualitative descriptive method, data collection through interviews with students who become teaching volunteers in the 3T area and literature study. This study indicates that the three schools located in the 3T area have similarities and differences in problems that are the factors causing the low quality of elementary school education in the 3T area. The factors that have been identified are the distance from where the teacher lives, the quality of the teacher, facilities and infrastructure, students' reading ability, electricity in schools, public awareness, and teaching materials. The role playing model in Indonesian class 6 SD can be used for students in the 3T area. In its implementation, it must be carried out in stages, starting with introducing the model to students.

Keywords: role playing learning model; Indonesian Language; primary school; 3T area

1. PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan proses perolehan ilmu yang bisa didapatkan oleh setiap individu yang tidak terikat oleh waktu dan tempat. Dalam pembelajaran terdapat keterkaitan antara masing-masing komponen guna mencapai suatu tujuan pendidikan. Menurut Rusman (2017:2), komponen pembelajaran terdiri dari tujuan, materi, metode, dan evaluasi pembelajaran. Apabila ada komponen yang tidak terdapat dalam kegiatan pembelajaran, maka para pendidik dan peserta didik tidak akan mengetahui arah serta tolak ukur keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Seperti yang diungkapkan Knirk & Gustafson (dalam Lefudin, 2014:14), setiap pembelajaran telah dirancang oleh pendidik untuk mendukung seseorang dalam mengeksplorasi kemampuannya dengan melalui langkah pembuatan rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Di setiap jenjang pendidikan terdapat jenis bidang pembelajaran seperti IPA, IPS, Agama, Matematika, dan lain-lain yang sesuai dengan silabus kurikulum di setiap tingkatannya. Di antara banyaknya mata pelajaran, Bahasa Indonesia menjadi suatu hal yang wajib dipelajari oleh seluruh warga Indonesia. Seperti yang dikemukakan oleh Alek dan Achmad (dalam Samsiyah, 2016:5-9), bahasa Indonesia memiliki kedudukan sebagai bahasa Negara, bahasa Persatuan, bahasa Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Seni, dan

sebagai bahasa Pembangunan. Oleh sebab itu, di setiap pendidikan terdapat mata pelajaran Bahasa Indonesia yang memiliki target untuk mewujudkan sumber daya manusia berkualitas dalam memenuhi kebutuhan masyarakat Indonesia.

Kurikulum 2013 menekankan tiga aspek penilaian, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Penekanan dalam Kurikulum 2013 tidak lagi pada ranah kognitif atau hafalan saja, tetapi didasarkan dalam rangka mengembangkan siswa yang produktif, kreatif, afektif, dan inovatif (Anwas, 2013:496). Kurikulum 2013 melatih kreativitas, rasa ingin tahu, dan juga kerja sama dengan berupaya menggunakan kemampuan logika serta analisis para siswa. Pengembangan dan keseimbangan antara pengetahuan, sikap, dan keterampilan sangat diperlukan siswa agar mereka dapat menerapkannya di berbagai situasi sekolah, khususnya dalam kehidupan bermasyarakat. Kurikulum ini juga menghargai setiap sifat heterogen dan kecerdasan lain pada siswa. Maka dari itu, setiap siswa bisa menunjukkan kemampuan dan keterampilannya tanpa merasa terabaikan di kelas.

Dalam pelaksanaan Kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia disediakan dengan menggunakan pendekatan berbasis teks, yaitu dalam bentuk teks tertulis maupun teks lisan (Khair, 2018:90). Dengan menggunakan pendekatan ini, para siswa diharapkan untuk memahami setiap jenis teks dan siswa dapat mempertunjukkan struktur isi dan bahasanya.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan berbasis teks akan kurang diminati siswa apabila guru hanya memberikan teori tanpa praktik, apalagi di tingkat Sekolah Dasar anak-anak memerlukan pembelajaran yang aplikatif, kreatif, inovatif, dan bervariasi agar mereka tidak jenuh dengan apa yang dipelajarinya. Menurut Basri (2017:39), pada materi cerita pendek terkadang banyak menimbulkan perbedaan penafsiran terhadap pemahaman tentang tema, sehingga dibutuhkan metode yang memberikan wujud nyata untuk mempermudah pemahaman siswa. Misalnya, pada materi Dongeng dipraktikkan dengan memperagakan peran tokoh dalam teks tersebut, kemudian siswa mengetahui secara langsung nilai dan makna terkandung yang bisa menumbuhkan kepekaan sosial siswa. Dengan metode tersebut atau yang dikenal dengan model *role playing*, siswa tidak sekedar membaca teks, tetapi juga mengasah keterampilan berbicara dan menyimak.

Siswa Sekolah Dasar lebih memahami materi jika pembelajarannya melibatkan peran individu secara langsung dengan berkelompok. Di samping itu, belajar secara berkelompok memiliki tujuan untuk mengeksplorasi hubungan antar manusia (nilai, sikap, perasaan, dan strategi pemecahan masalah) yang disertai bahan pendukung (kostum, musik, dan properti lainnya). Oleh sebab itu, pada tahapan perkembangan dan pertumbuhan anak usia Sekolah Dasar (6-13 tahun) diperlukan perhatian penuh dari orang tua dan guru. Di usia tersebut seorang anak harus berinteraksi secara aktif untuk mengenal lingkungan sekitar yang membentuk karakter dalam diri anak. Menurut Trianingsih (2016:201), anak pada tahap usia Sekolah Dasar mulai menyadari bahwa mereka mempunyai karakteristik dan kemampuan yang berbeda dengan temannya. Maka dari itu, guru memiliki peran memotivasi anak untuk tetap percaya diri dan menuntunnya agar bisa belajar bersama walaupun tiap anak memiliki kemampuan yang berbeda satu dengan lainnya. Sehingga, pendidik dalam mengimplementasikan model pembelajaran

menyesuaikan dengan lingkup materi, kemampuan peserta didik, serta lingkungan belajarnya.

Model pembelajaran *role playing* termasuk ke dalam variasi model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif berkontribusi kepada siswa yang memiliki perbedaan kondisi dan latar belakang untuk bertindak saling bergantung atas tugas belajar bersama dan belajar menghargai (Al-Tabany, 2017:111). Dengan hal tersebut, para siswa dapat mengenal karakteristik teman sebayanya dan mengasah kemampuan bersosialisasi.

Model *role playing* atau bermain peran bisa digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar, sebab pada tahapan tersebut para siswa cenderung menyukai bermain bersama temannya sehingga model ini akan membekas dalam ingatan anak dan meninggalkan kesan yang kuat. Dengan mengimplementasikan model pembelajaran *role playing* di kelas, peserta didik dapat melakukan peran karakter pada suatu peristiwa lampau, sekarang, atau masa yang akan datang (Kristin, 2018:172). Sehingga, guru bisa memanfaatkan kondisi anak yang sedang aktif bermain ke dalam model pembelajaran *role playing* di mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan mengajak para peserta didik untuk memerankan secara langsung pada materi tertentu yang akan diulas dalam pembelajaran. Model *role playing* tidak hanya mendorong siswa untuk berkolaboratif, tetapi siswa juga dituntut untuk kreatif dan dapat memecahkan suatu masalah. Hal tersebut sesuai dengan penanaman nilai utama mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa dalam K13 yang mengusung pendidikan karakter. Marlina (2013:30) mengungkapkan bahwa tiap mata pelajaran mempunyai nilai karakter tersendiri yang ditanamkan pada setiap peserta didik, seperti mata pelajaran Bahasa Indonesia yang memiliki nilai utama kritis, kreatif dan inovatif, berfikir logis, bertanggung jawab, dan percaya diri.

Konsep Kurikulum 2013 sudah baik dalam berbagai aspek, namun saat diimplementasikan masih terdapat kekurangan, terutama keterlambatan distribusi pedoman pembuatan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang membuat para guru kesulitan dalam menerapkan dan menjalankan kegiatan proses belajar. Sarana dan prasarana di beberapa sekolah juga belum memadai untuk melaksanakan pembelajaran Kurikulum 2013, terutama di daerah 3T (Terdepan, Terluar, Tertinggal). Masyarakat yang bertempat tinggal di daerah 3T masih banyak yang belum memperoleh pendidikan yang sebanding dengan daerah perkotaan (Syafii, 2018:155). Hal ini dikarenakan sulitnya akses perjalanan menuju sekolah yang membutuhkan lebih banyak waktu, cakupan jaringan seluler yang buruk sehingga siswa kesulitan untuk mengakses informasi pembelajaran di internet, belum meratanya buku ajar siswa, rendahnya kualitas pendidik, serta lingkungan dan tempat belajar yang belum mendukung. Walaupun terdapat banyak keterbatasan dalam menjalankan pembelajaran di daerah 3T, seorang pendidik harus kreatif saat menjalankan kewajibannya dengan memanfaatkan benda-benda sekitar sebagai media pembelajaran di dalam atau di luar kelas. Kemudian, dengan belum meratanya buku ajar siswa serta sarana dan prasarana yang belum memadai, guru bisa mengaplikasikan model pembelajaran *role playing* yang memanfaatkan solidaritas masyarakat daerah 3T untuk berkolaborasi dalam proses pembelajaran.

Model *role playing* tidak mengutamakan penggunaan media elektronik dalam proses belajarnya, karena model ini bisa menggunakan properti alam sekitar untuk bermain peran saat pembelajaran. Dan untuk buku ajar yang belum merata, pemberian materi akan berpusat pada guru (*teacher centered*), meskipun hal ini tidak sesuai dengan pembelajaran Kurikulum 2013 yang mengarahkan kepada *student centered learning*. Maka dari itu, supaya pembelajaran tidak terus-menerus bergantung pada guru, siswa harus terjun langsung dalam memerankan sesuatu yang mengarah pada pembahasan materi, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mana banyak materi bisa diimplementasikan ke dalam model *role playing*. Namun, dalam mengupayakan pendidikan yang terintegrasi dengan IPTEK, guru bisa memanfaatkan media elektronik seperti gawai dan laptop yang di dalamnya sudah terunduh materi dan video pembelajaran untuk diperlihatkan kepada siswa daerah 3T sebagai perkenalan bagaimana model *role playing* dilaksanakan pada materi yang terkait tanpa harus menggunakan jaringan internet. Meskipun cara tersebut tidak efektif karena hanya menggunakan media elektronik dari guru, tetapi dengan cara inilah siswa di daerah 3T dikenalkan secara perlahan dengan teknologi pendidikan yang secara langsung meningkatkan pengetahuan dalam menghadapi teknologi. Menurut Abidin (dalam Zulkarnaen dan Handoyo, 2019:22), pendidikan di Indonesia harus menitikberatkan pada tiga penguasaan yaitu, penguasaan jaringan, teknologi, dan inovasi di samping pemerolehan sumber daya alam yang melimpah.

Permasalahan lain terkait implementasi K13 mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan memakai pendekatan berbasis teks, yaitu siswa SD di daerah 3T masih terbata-bata dalam membaca teks. Pernyataan tersebut berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa relawan pengajar di daerah 3T. Hal ini menyebabkan ketertinggalan materi dan standar kompetensi siswa dalam silabus kelas 6 SD Kurikulum 2013 tidak dapat dicapai karena terdapat banyak faktor penghambat pada saat proses pembelajaran. Sehingga, siswa daerah 3T tidak bisa menggunakan model pembelajaran berbasis masalah, inkuiri, berbasis proyek, dan penemuan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa dengan berbasis teks. Menurut Khair (2018:91), pembelajaran bahasa dengan berbasis teks diawali dari kegiatan yang bertahap, yaitu pendidik membangun konteks, kegiatan pemodelan, membangun teks secara bersama, dan membangun teks secara individu atau mandiri. Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia tingkat SD di daerah 3T tidak sepenuhnya mengikuti silabus Kurikulum 2013 yang ditetapkan oleh pemerintah pusat, karena pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia di daerah 3T menyesuaikan kondisi siswa dan lingkungannya. Misalnya, pendidik lebih memfokuskan untuk mengajari siswa dalam membaca huruf, kalimat, dan sebagainya, karena kemampuan membaca siswa masih tergolong rendah.

Akibat beberapa faktor yang menyebabkan ketertinggalan materi Bahasa Indonesia yang harus dipelajari oleh siswa sekolah dasar di daerah 3T, maka peneliti ingin menjabarkan penerapan model *role playing* pada materi Pidato dan Karangan Fiksi sebagai dua di antara materi Bahasa Indonesia kelas 6 SD yang terdapat dalam materi pelajaran tematik K13. Hal ini dikarenakan model *role playing* bisa menggunakan media audiovisual yang diupayakan oleh guru dan dipraktikkan cara pemeranannya, serta bisa

mengatasi permasalahan siswa yang masih terbata dalam membaca dengan memerankan secara langsung terkait materi tersebut. Dengan begitu siswa di daerah 3T bisa mengikuti beberapa materi yang terdapat di K13 sebagai upaya peningkatan keterampilan dan pengetahuan siswa walaupun tidak secara keseluruhan materi diajarkan.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini merumuskan dua masalah yaitu, (1) bagaimana kondisi pendidikan sekolah dasar di daerah 3T?; dan (2) bagaimana cara mengaplikasikan model pembelajaran *role playing* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 6 SD di daerah 3T?. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam materi Bahasa Indonesia kelas 6 SD di daerah 3T berdasarkan Kurikulum 2013 pada dua materi pelajaran yaitu Pidato dan Karangan Fiksi.

Menurut Shaftel (dalam Basri, 2017: 42) terdapat tahapan *role playing* yang bisa digunakan sebagai panduan dalam pembelajaran: (1) memberi dorongan kepada peserta didik dan menghangatkan situasi; (2) menunjuk partisipan/peran; (3) mengatur tahap-tahap peran; (4) mempersiapkan pengamat; (5) pemeranan; (6) diskusi dan evaluasi; (7) pemeranan ulang; (8) diskusi dan evaluasi tahap kedua; dan (9) membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan. Dari kutipan tersebut, peneliti menjadikan acuan sebagai tahapan penerapan model *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 6 SD di daerah 3T.

Beberapa penelitian yang terkait dengan bahasan yang mengenai penerapan model pembelajaran *role playing* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 6 SD di daerah 3T adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Dian Cahya Ningrum pada tahun 2020 yang berjudul “Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah”. Penelitian tersebut memfokuskan pada permasalahan masih rendahnya hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah. Penelitian ini menggunakan metode operasional variabel, yaitu variabel bebas mengenai model bermain peran, dan variabel terikat mengenai hasil belajar. Penelitian ini menggunakan siswa kelas VC sebagai subjek yang berjumlah 25 orang dan pembelajaran bahasa Indonesia digunakan sebagai objek. Pengumpulan data dalam penelitian ini melakukan metode dengan cara dokumentasi, tes, dan observasi dengan teknik kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa adanya perkembangan hasil belajar siswa terhadap Bahasa Indonesia yang dapat ditinjau dari bertambahnya motivasi ketuntasan belajar siswa dari rata-rata persentase pada siklus yang dianalisis (Ningrum, 2020).

Penelitian lain yang terkait dengan bahasan penerapan model pembelajaran *role playing* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 6 SD di daerah 3T yaitu penelitian yang dilakukan oleh Meti Safitri dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN Cempaka 1 Putih Tahun Ajaran 2014-2015”. Fokus permasalahan dalam penelitian tersebut yaitu sejauh mana metode *role playing* berpengaruh terhadap motivasi siswa SDN Cempaka Putih I dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah pra-eksperimental. Penelitian ini menggunakan seluruh siswa kelas VA SDN Cempaka Putih I. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan teknik angket dan observasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan beberapa

langkah, yaitu editing, skoring, tabulating, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa adanya perbedaan signifikan antara motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan metode *role playing* dengan yang tidak menggunakannya (Safitri, 2015).

Dari tinjauan dua penelitian di atas, terdapat perbedaan dengan penelitian ini, diantaranya adalah dari aspek pembahasan penelitian: (1) penggunaan model *role playing* mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat kelas 6 SD; (2) pemanfaatan properti alam sebagai media pembelajaran; (3) Keberadaan sekolah di daerah pedalaman (3T); dan (4) data penelitian diambil dari hasil wawancara mahasiswa relawan pengajar di daerah 3T dan studi pustaka.

Persamaan yang terdapat dalam kedua penelitian di atas dengan penelitian ini, diantaranya yaitu: (1) objek penelitian pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD; dan (2) penggunaan model *role playing* dalam pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

Metode deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini dengan menjabarkan hasil analisis secara narasi mengenai kondisi pendidikan di 3 sekolah dasar yang berada di daerah 3T dan cara pengaplikasian dua subtema materi Bahasa Indonesia kelas 6 SD Kurikulum 2013 di daerah 3T dengan menggunakan model *role playing*.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara (*interview*) dengan mahasiswa relawan pengajar di daerah 3T dan studi pustaka. Tujuan dilakukannya wawancara untuk melengkapi data dan upaya perolehan sumber data yang akurat dan tepat (Prasanti, 2018:17). Informan penelitian dipilih berdasarkan teknik purposive sampling. Peneliti mewawancarai 3 orang mahasiswa angkatan 2020/2021 sebagai informan dan dipilih berdasarkan yang pernah melaksanakan program relawan mengajar di daerah 3T pada tingkat SD.

1. Nh, menempuh program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan pernah menjadi relawan selama satu bulan di SDN Kutakarang 1.
2. Ra, menempuh program studi Psikologi dan pernah menjadi relawan selama satu bulan di SDN Kutakarang 3 Filial.
3. El, menempuh program studi Pendidikan Bahasa Arab dan pernah menjadi relawan selama satu bulan di SDN 2 Sorongan Filial.

Studi kepustakaan menjadi teknik pengumpulan data kedua setelah wawancara, yaitu dilakukan dengan menelaah berbagai sumber buku, jurnal, dan internet yang berhubungan dalam penelitian ini.

3. PEMBAHASAN

Kondisi Pendidikan Sekolah Dasar di Daerah 3T

Sebagaimana yang telah dipaparkan dalam pendahuluan, dapat dijelaskan bahwa kondisi pendidikan Sekolah Dasar di daerah 3T masih jauh dari kata sempurna. Salah satu bukti bahwa rendahnya kondisi pendidikan Sekolah Dasar di daerah 3T yaitu belum berkembangnya mutu pendidikan yang ada di Sumba. Hal ini disebabkan karena

kurangnya fasilitas perpustakaan, bangunan sekolah, masyarakat masih memiliki pemikiran yang terbelakang mengenai pendidikan, orang tua siswa, terbatasnya kolega ketenagakerjaan di sekolah, dan juga keluarga memiliki permasalahan ekonomi (Danga, 2018: 237). Maka dari itu, sebelum menerapkan model pembelajaran harus meninjau berbagai aspek dari kondisi sekolah di daerah 3T.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, peneliti dapat memaparkan tentang kondisi pendidikan sekolah dasar di daerah 3T. Dalam penelitian ini, peneliti telah mendapatkan hasil mengenai rendahnya kualitas pendidikan sekolah dasar di daerah 3T.



Gambar 1: Kondisi ruang kelas di SDN Kutakarang 1.

Nh, sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan pernah menjadi relawan selama satu bulan di SDN Kutakarang 1, menyampaikan bahwa ada beberapa faktor yang menjadi penyebab rendahnya pendidikan di sekolah tersebut. Berikut penuturan hasil wawancaranya.

“SDN Kutakarrang 1 masih memiliki kualitas pendidikan yang rendah karena sekolah tersebut berada di daerah pedalaman maka masyarakat dan pemerintah masih kurang pemerhatian, kualitas guru juga banyak yang tidak diperhatikan, dan banyaknya wali murid yang tidak mementingkan pendidikan itu sendiri.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas, Nh berpendapat sekolah yang berada di daerah 3T kurang diperhatikan oleh pemerintah sehingga program pelatihan serta penyebaran guru di daerah 3T belum mencapai target maksimal. Bahkan orang tua/wali murid memiliki kesadaran yang rendah akan pentingnya menjalani pendidikan pada anak-anaknya. Hal tersebut yang membuat rendahnya mutu pendidikan di daerah 3T. Selain kurangnya pemerhatian pemerintah, kesadaran masyarakat, dan kualitas seorang guru, sarana dan prasarana di SDN Kutakarang 1 pun kurang memadai untuk melaksanakan pembelajaran. Nh juga mengungkapkan kemampuan membaca di SDN Kutakarang 1 masih terbilang sangat rendah, yang seharusnya pada kelas 6 SD sudah lancar dalam membaca, namun kenyataannya siswa masih terbata-bata dalam membaca teks. Berikut penuturan selanjutnya.

“Di sekolah yang saya ajar, fasilitas ruang kelas sudah lengkap, ada 6 ruangan tetapi dengan kondisi kurang layak, tidak ada kamar mandi, lapangan, dan sarana lain yang mestinya ada di sekolah pada umumnya. Kemudian, lampu yang ada di dalam kelas tidak diperbaharui dan tidak ada tempat untuk menyambungkannya dengan listrik. Namun, terdapat stopkontak dengan aliran listrik yang menyala. Lalu, kasus siswa di sana itu buta hurufnya merata. Kelas 1-6 dapat dikatakan kritis dengan kemampuan bacanya. Bahkan kelas 6 masih terbata-bata. Hal ini membuat pembelajaran tematik yang seharusnya diajarkan kepada mereka jadi tidak diajarkan, karena saya memilih untuk menghindari itu sebab mereka benar-benar tidak bisa membaca atau masih belum lancar, maka saya memfokuskan untuk mengajari mereka cara membaca terlebih dahulu.”

Didapatkan informasi dari hasil wawancara di atas bahwa relawan guru di SDN Kutakarang 1 tidak menggunakan silabus Kurikulum 2013 dalam pembelajaran, karena kondisi siswa yang tidak bisa mengikuti alur dan tahapan pembelajaran sesuai dengan silabus K13 yang disebabkan siswa tidak bisa membaca dan masih terbata-bata. Sedangkan dalam K13 siswa sekolah dasar dituntut untuk memahami struktur isi dan bahasa dalam teks. Nh juga menyampaikan bahwa siswa tidak mempunyai modul bahan baca dan buku bahan ajar. Di bawah ini penuturannya.

“Tidak, janganakan modul bahan baca, buku bahan ajar pun mereka tidak memilikinya.”

Selain Nh, terdapat informan lain yang merupakan mahasiswa program studi Psikologi. Ra memiliki pendapat yang berbeda mengenai kualitas guru yang diceritakan oleh Nh. Ra menyampaikan bahwa di tempat yang ia ajar yaitu SDN Kutakarang 3 Filial, guru sangat memahami karakteristik dan kebutuhan siswa. Berikut penuturannya.

“Guru-guru di sana memahami betul karakter anak-anak dan kebutuhan setiap siswanya, jadi menurut saya kualitas pengajaran yang diberikan sudah bagus walaupun tidak semuanya sarjana”.

Dari penuturan Ra tersebut, dapat diperjelas bahwa guru begitu memperhatikan kondisi serta kebutuhan setiap siswanya, sebab mereka dapat memahami mengenai masing-masing karakter siswa dan kebutuhan apa saja yang diperlukan walaupun guru tersebut tidak memiliki gelar sarjana. Perbedaan selanjutnya dari segi sarana dan prasarana. Berikut yang diungkapkan oleh Ra.

“Di sana hanya ada 4 ruang kelas, 1 bilik perpustakaan, belum ada ruang guru, belum ada jendela, pintu, meja dan bangku yang layak, baru 2 kelas saja yang sudah di tembok dengan halus, masih beralasan tanah bukan lantai, bendera yang selalu dimakan tikus, tinta refill, dan kurangnya bahan ajar yang layak, kurang lebih seperti itu”.



Gambar 2: Kondisi ruang kelas di SDN Kutakarang 3 Filial.

Kondisi sarana dan prasarana yang diungkapkan Ra di atas berbeda dengan penuturan Nh, yaitu di SDN Kutakarang 3 Filial belum lengkap fasilitas ruang kelas yang seharusnya tiap tingkatan kelas harus memiliki ruangan tersendiri dan belum ada ruang guru. Kondisi seperti ini tentu sangat memprihatinkan, sebab siswa membutuhkan kenyamanan untuk mengikuti pembelajaran secara kondusif. Selain itu, Ra juga menambahkan bahwa di SDN Kutakarang 3 Filial masih terbatas dalam penggunaan daya listrik. Berikut penuturannya.

“Terbatas sekali, hanya ada 1 stopkontak di tiap kelasnya, itu pun harus disambungkan ke kabel lain jika ingin menggunakan alat elektronik lainnya.”

Informan ketiga yaitu El, mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Arab. El merupakan relawan yang telah mengabdikan selama satu bulan di SDN 2 Sorongan Filial. El menceritakan permasalahan yang sama dengan Ra yaitu masalah sarana dan prasarana yang sangat kurang memadai. Di bawah ini penuturannya.

“Karena sekolah tersebut di daerah 3T maka sangat minim sarana dan prasarana. Seperti tidak adanya perpustakaan, toilet, keran air, bahkan sarana dan prasarana yang belum memenuhi standar kelayakan sekolah pada umumnya”.



Gambar 3: Kondisi ruang kelas di SDN 2 Sorongan Filial.

Tak cukup sampai di situ, El pun menuturkan bahwa SDN 2 Sorongan Filial tidak memiliki ruang kelas yang lengkap. Dengan demikian, terkadang Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dilakukan secara bersama antar kelas yang disesuaikan dengan kemampuan siswa.

“Di sekolah SDN 2 Sorongan filial hanya memiliki dua ruang kelas dan terkadang KBM dicampur sesuai dengan kemampuan mereka”.

Permasalahan yang diungkapkan oleh EL sejalan dengan yang diungkapkan oleh Adiko dan Nurhayati dalam penelitiannya mengenai “Implementasi Kurikulum 2013 pada Kawasan 3T di Kabupaten Gorontalo Utara” bahwa terdapat beberapa kendala yang terdapat dalam Kegiatan Belajar Mengajar antara lain seperti keterlambatan buku pegangan peserta didik, minimnya waktu yang digunakan selama menyampaikan proses pembelajaran karena kebanyakan waktu terbuang untuk mengkondisikan peserta didik, serta kondisi pendidik yang kelelahan akibat waktu yang dihabiskan dalam pembelajaran bisa sampai 8 jam dalam satu kali pertemuan (Adiko dan Nurhayati, 2019).

SDN 2 Sorongan Filial tidak memiliki aliran listrik. Aliran listrik di sekolah tersebut diputus karena tidak ada yang mengurus untuk pembayarannya.

“Tidak ada, di sana tidak ada listrik karena belum lama ini diputus karena tidak ada yang bertanggungjawab untuk membayar listrik di sekolah tersebut. Oleh sebab itu, ketika kami mengabdikan kesulitan untuk mengisi daya laptop atau handphone karena tidak adanya aliran listrik di sekolah”.

Permasalahan kualitas dan kuantitas guru pun terdapat di SDN 2 Sorongan Filial, penyebab utamanya disebabkan oleh jarak yang jauh antara rumah guru dan sekolah. Berikut ini penuturannya.

“Dikarenakan jarak rumah guru yang lumayan jauh, dan hanya ada guru satu satunya di sekolah tersebut. guru di sana jarang datang ke sekolah. Alhasil, pembelajaran dimulai setiap 3-4 kali/minggu nya”.

Dengan melihat penuturan El tersebut, menyatakan bahwa pembelajaran di SDN 2 Sorongan Filial belum dilaksanakan secara efektif. Para siswa belum bisa bersekolah secara tetap dan konsisten, karena hanya mengandalkan guru yang akan datang. Permasalahan terkait kualitas guru merupakan masalah yang cukup penting dalam menentukan prestasi belajar siswa, hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Hattie (dalam Neolaka 2019: 189) bahwa 63% mutu pembelajaran sangat ditentukan oleh pendidikan guru, sedangkan sisanya ditentukan oleh subansi lain di sekolah, dengan demikian peningkatan prestasi belajar siswa akan semakin tinggi jika pendidikan guru pun tinggi.

Dari hasil wawancara dengan 3 informan relawan di daerah 3T, peneliti mengidentifikasi bahwa kondisi pendidikan serta mutu pendidikan Sekolah Dasar di daerah 3T masih jauh dari kata meningkat. Ketiga informan memiliki persamaan dan perbedaan terhadap masalah pembelajaran di sekolah masing-masing yang dikelompokkan berdasarkan tabel di bawah ini.

Tabel 1: Kerangka Pemikiran Peneliti, 2021

	SDN Kutakarang 1	SDN Kutakarang 3 Filial	SDN 2 Sorongan Filial
Jarak tempat tinggal siswa dengan sekolah	a. a. Setiap siswa relatif, ada yang dekat dan jauh. b. b. Jarang ditemukan siswa yang terlambat karena antusias mereka ke sekolah.	a. Setiap siswa relatif. Hampir 90% jaraknya jauh. b. Jarang ditemukan siswa yang terlambat karena disiplin tepat waktu.	a. Setiap siswa relatif. b. Siswa sangat disiplin soal waktu.
Jarak tempat tinggal guru dengan sekolah	a. Setiap guru relatif, ada yang dekat dan jauh. b. Banyak ditemukan guru yang terlambat.	a. Hanya 1 guru yang menetap di daerah sekitar sekolah.	a. Relatif jauh. b. Guru jarang datang ke sekolah.
Kualitas guru	a. Kurang berkualitas. b. Mengajar hanya karena tuntutan kerja.	a. Cukup berkualitas b. Guru memahami karakter dan kebutuhan setiap siswa c. Tidak semua guru lulusan sarjana.	a. Kurang berkualitas.
Sarana dan prasarana	a. Ruang kelas lengkap (6 ruangan). b. Kondisi kelas kurang layak. c. Tidak ada kamar mandi. d. Tidak ada lapangan.	a. Ruang kelas belum lengkap (4 ruangan). b. 1 bilik perpustakaan c. Tidak ada ruang guru d. Tidak ada jendela, pintu, meja, dan bangku yang layak. e. Dinding kelas hanya 2 ruang yang ditembok halus f. Lantai masih tanah bukan keramik	a. Ruang kelas belum lengkap (2 ruangan). b. Tidak ada kamar mandi. c. Tidak ada perpustakaan. d. Tidak ada tempat sampah. e. Pojok baca
Kemampuan membaca siswa	a. Kelas 1-6 masih buta huruf. b. Beberapa siswa kelas 6 terbata-bata dalam membaca.	a. Terdapat 40% siswa kelas 6 yang terbata-bata dalam membaca. b. Terdapat 20% yang belum bisa menyambung kalimat	a. Siswa kelas 6 masih terbata-bata dalam membaca. b. 40% siswa kelas 6 lancar dalam membaca
Aliran listrik di sekolah	a. Lampu di ruangan kelas tidak menyala. b. Terbatasnya stopkontak dan aliran listrik yang hampir menyala dengan sempurna.	a. Terbatas, hanya ada 1 stopkontak saja.	a. Tidak ada aliran listrik yang disebabkan oleh masalah pembayaran.
Kesadaran masyarakat terhadap pendidikan	Rendah	Rendah	Rendah
Modul bahan baca dan buku bahan ajar	Hanya guru yang memiliki	Hanya guru yang memiliki	Hanya guru yang memiliki

Dapat disimpulkan dari hasil wawancara dengan Nh, Ra, dan El bahwa secara umum beberapa faktor yang menyebabkan ketertinggalan pembelajaran atau pendidikan di sekolah daerah 3T yaitu: (1) kurangnya pemerhatian dari masyarakat dan pemerintah; (2) rendahnya kualitas pendidik; (3) kurangnya kesadaran orang tua dan wali murid terhadap pendidikan; (4) sarana dan prasarana belum memadai; (5) kemampuan membaca siswa masih sangat rendah; dan (6) belum meratanya pendistribusian buku

ajar. Faktor-faktor itu menyebabkan sekolah tersebut tidak mengikuti pembelajaran sesuai silabus Kurikulum 2013. Kondisi pendidikan di sekolah SDN Kutakarang 1, SDN Kutakarang 3 Filial, dan SDN 2 Sorongan Filial yang termasuk daerah 3T sejalan dengan penelitian yang dilakukan Rahmawati (2022), bahwa permasalahan pendidikan di Indonesia khususnya daerah 3T yaitu (1) distribusi tidak merata; (2) minimnya kompetensi; (3) kurangnya jumlah pengajar; dan (4) rendahnya kualifikasi pada standar mutu.

Setelah mendapatkan informasi mengenai kondisi pendidikan di sekolah daerah 3T, peneliti mendiskusikan bagaimana jika sekolah tersebut menerapkan model pembelajaran *role playing* sesuai dengan teori Shaftel. Diketahui dari keterangan yang diungkap oleh Nh bahwa model pembelajaran *role playing* bisa diterapkan dengan memanfaatkan keterbatasan sarana dan prasarana yang ada, tetapi ketika berlangsungnya penerapan model *role playing* kurang kondusif karena hanya ada satu media penayang video, yaitu gawai. Merujuk pada salah satu tahapan *role playing* yang diungkapkan oleh Shaftel, yaitu mengatur tahap-tahap peran, maka jika dilihat dengan situasi yang diutarakan oleh Nh akan timbul kegaduhan dari para siswa saat tahapan tersebut dilakukan, dengan demikian akan butuh waktu yang lama agar para siswa mengerti dan paham mengenai peran masing-masing. Namun, lebih lanjut Nh juga berpendapat bahwa model *Role Playing* adalah model pembelajaran yang menarik dan tetap memungkinkan diterapkan jika guru yang membawakannya dengan baik.

Bertentangan dengan pendapat Nh, Ra berpendapat bahwa model *role playing* belum bisa diterapkan, hal itu dilihat dari keadaan pada sekolahnya yang tidak bisa disamakan dengan pembelajaran sekolah di Kota. Dalam pengenalannya pun butuh proses yang cukup panjang, para siswa harus dijelaskan dahulu terkait model tersebut, agar mereka terbiasa untuk memperhatikan, merekam, mengingat, dan menganalisis. Namun, meski Ra berpendapat bahwa model *role playing* belum bisa diterapkan, Ra menyebutkan bahwa model *role playing* bisa menjadi inovasi gaya belajar yang unik di sekolah 3T.

Dari paparan yang telah dijelaskan oleh Nh dan Ra, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* bisa diterapkan di sekolah 3T dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang telah tersedia, khususnya bagi guru harus bisa membawakannya dengan tahap demi tahap agar para siswa bisa paham mengenai model *role playing*. Dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* di sekolah 3T bisa meningkatkan minat belajar siswa dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, hal ini sesuai yang diungkapkan oleh Rahmi dkk. (2020: 203), dengan adanya bermain peran, guru dapat menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar pada siswa, siswa pun akan jauh lebih aktif dalam pembelajaran yang menggunakan model *role playing*.

Pengaplikasian Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 6 SD di Daerah 3T

Berdasarkan identifikasi kondisi pendidikan sekolah dasar di daerah 3T yang telah dipaparkan. Maka dalam pengaplikasian model pembelajaran *role playing* perlu menyesuaikan kemampuan siswa, keadaan ruang kelas, dan bahan ajar yang digunakan.

Dengan menggunakan model ini diharapkan siswa bisa mengikuti beberapa materi yang ada dalam silabus K13 walaupun memiliki keterbatasan dalam kemampuan membacanya.

Peneliti ingin menjabarkan dua materi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 6 SD dalam silabus tematik Kurikulum 2013 yang dianggap bisa diterapkan dengan model pembelajaran *role playing*, yaitu materi Pidato pada tema Kepemimpinan dengan subtema Pemimpin di Sekitarku dan materi Karangan Narasi pada tema Menjelajah Ruang Angkasa dengan subtema Keteraturan yang Menakjubkan.

Tahapan penggunaan model *role playing* dalam materi Pidato yaitu: (1) guru mempersiapkan mental dan kondisi siswanya baik dari segi fisik maupun psikis, serta memberikan motivasi untuk percaya diri saat menyampaikan gagasannya di depan umum; (2) siswa mencermati tentang materi Pidato dan guru membagikan kelompok sesuai dengan jenis pidato yang akan diperankan oleh siswa; (3) siswa berdiskusi dengan kelompoknya didampingi dengan arahan oleh guru mengenai bagian peranannya; (4) guru menunjuk siswa sebagai pengamat, dengan syarat pengamat juga terlibat aktif saat permainan peran; (5) siswa melakukan latihan dalam bermain peran; (6) siswa dan guru melakukan diskusi dan evaluasi; (7) penampilan akhir siswa bermain peran yang sudah dievaluasi sebelumnya; (8) guru dan siswa melakukan diskusi dan evaluasi *final*; dan (9) siswa menyimpulkan dan memberikan cerita pengalamannya berpidato di depan umum. Misalnya siswa bermain peran dalam berpidato organisasi kesehatan, setiap siswa membawakan pidato tentang kesehatan mengenai tubuhnya atau lingkungan sekitarnya dalam meja bundar selayaknya organisasi dilakukan. Lalu siswa ternyata saat berpidato mengucapkan kata-kata yang tidak sepatutnya dan membuat khalayak tidak nyaman dengan situasi tersebut. Kemudian guru memberitahu dan membahas bagaimana langkah yang harus ditempuh untuk menghadapi situasi tersebut di depan umum. Dengan cara itu, siswa dapat membuat pengalaman baru dan belajar mengenai sikap serta norma dalam kehidupan.

Selanjutnya pada tahapan-tahapan model *role playing* dalam materi pembelajaran Karangan Fiksi yaitu: (1) guru mempersiapkan mental dan kondisi siswanya baik dari segi fisik maupun psikis, serta memberikan gambaran mengenai cerita-cerita fiksi yang ada di Indonesia; (2) guru membagikan kelompok sesuai cerita fiksi yang diberikan, pembagian kelompok ini nantinya akan melakukan penampilan drama dan guru menunjuk setiap siswa untuk melakukan pemeranan suatu tokoh; (3) siswa melakukan diskusi kelompok untuk mengetahui lalu menuliskan tuturan dan tindakan tokoh serta penceritaan penulis dalam masing-masing cerita fiksi yang telah didapat, selain itu juga mereka membagi bagian sesuai perannya untuk penampilan drama; (4) guru menunjuk siswa sebagai pengamat, dengan syarat pengamat juga terlibat aktif saat permainan peran; (5) siswa melakukan latihan dalam melakukan drama; (6) siswa dan guru melakukan diskusi dan evaluasi; (7) penampilan akhir siswa dalam melakukan drama yang sudah dievaluasi sebelumnya; (8) guru dan siswa melakukan diskusi dan evaluasi *final*; dan (9) siswa dapat memberikan kesimpulan serta menyampaikan pengalamannya mengikuti pentas drama atau menceritakan cerita fiksi yang telah dibacanya.

Tahapan penerapan model *role playing* pada dua materi pembelajaran di atas hanya bisa digunakan apabila siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam materi tersebut, media pembelajaran memadai, dan meratanya buku bahan ajar. Maka dari itu, model *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 6 SD bisa digunakan kepada siswa di daerah 3T bila dilakukan secara bertahap yang diawali dengan pengenalan mengenai model ini. Berikut upaya langkah-langkah penerapan model *role playing* yang dikemukakan Shaftel (dalam Basri, 2017:42) dan disesuaikan dengan kondisi sekolah daerah 3T.

- a. Pendidik memberi dorongan kepada peserta didik dan menghangatkan situasi. Tidak ada faktor penghambat pada tahap ini yang berelasi dengan kondisi daerah 3T. Maka tahap pertama dianggap tidak ada kendala dalam pelaksanaannya, karena guru mampu memberi motivasi pada setiap siswa.
- b. Menunjuk partisipan atau peran. Terdapat faktor penghambat dalam tahap ini yaitu siswa tidak memiliki gambaran mengenai suatu peran. Hal ini disebabkan tidak ada bahan baca yang bisa digunakan siswa dan rata-rata dari mereka pun tidak lancar dalam membaca. Oleh karena itu, pada tahap ini guru perlu memberi penjelasan tentang peranan dan karakteristiknya dengan tambahan waktu yang lebih banyak, karena tidak semua siswa langsung memahami apa yang diajarkan oleh gurunya. Namun, jika memungkinkan daya listrik di sekolah memadai, guru bisa memperlihatkan film dan video pementasan drama atau yang terkait dengan permainan peran dalam materi tersebut yang sudah diunduh sebelumnya di dalam gawai dan *laptop* guru, sehingga tidak perlu menggunakan jaringan internet saat memperlihatkan langsung kepada siswa walaupun akan kurang kondusif.
- c. Mengatur tahap-tahap peran. Tahap ini merupakan tahap lanjutan dari sebelumnya, yaitu siswa sudah dapat memahami peran yang ia mainkan dan membagi tugas setiap peran. Dengan seiring waktu jika model ini diterapkan secara perlahan, siswa akan bisa beradaptasi dan dapat menangkap dengan mudah apa yang dimaksud dalam sebuah cerita.
- d. Mempersiapkan pengamat. Dalam hal ini siapapun bisa menjadi pengamat, asalkan siswa tersebut terlibat aktif saat permainan peran. Dengan keantusiasan siswa di daerah 3T maka mereka bisa bekerja sama dengan baik walaupun sebagai pengamat saja.
- e. Pemeranan. Dalam tahap ini siswa bisa melakukan secara spontan, namun jika alur permainan sudah keluar dari jalur maka guru berhak untuk menghentikan permainan. Dan untuk mendukung perannya, siswa bisa membuat kostum dan tata panggung terbuat dari bahan alam sebagai bentuk kreatifitasnya.
- f. Diskusi dan evaluasi. Guru dan siswa membahas bersama mengenai permainan pada tahap sebelumnya, kemudian mengevaluasi setiap perannya. Disini akan muncul usulan dan koreksi terhadap permainan.
- g. Pemeranan ulang. Tahap ini sama saja dengan tahap kelima, namun permainan berjalan lebih baik karena sesuai dengan skenario.
- h. Diskusi dan evaluasi tahap kedua. Sama seperti tahap sebelumnya, tetapi peran yang telah dilakukan akan jadi bahan diskusi yang mengarah kepada realistas.

- i. Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan. Disini siswa dapat mencerna materi dan tujuan pembelajaran pun akan terlaksana.

4. SIMPULAN

Hasil penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan, ketiga mahasiswa yang menjadi relawan pengajar di daerah 3T menyatakan bahwa sekolah yang mereka abdi mempunyai persamaan dan perbedaan masalah yang menjadi faktor penyebab rendahnya kualitas pendidikan Sekolah Dasar di daerah 3T. Faktor-faktor penyebab yang telah diidentifikasi yaitu, jarak tempat tinggal guru, kualitas guru, sarana dan prasarana, kemampuan membaca siswa, aliran listrik di sekolah, kesadaran masyarakat, dan bahan ajar.

Pengaplikasian model pembelajaran *role playing* bisa diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 6 SD di daerah 3T dengan melakukan beberapa tahapan terlebih dahulu supaya siswa dapat memahami konsep model pembelajaran *role playing* itu sendiri. Walaupun dengan segala keterbatasannya seperti kemampuan siswa dan fasilitas sekolah, peneliti telah mengupayakan langkah-langkah penerapan *role playing* yang disesuaikan dengan kondisi pendidikan di daerah 3T.

5. REFERENSI

- Adiko, Hendra Saputra S., & Lia Nurhayati. (2019). Implementasi Kurikulum 2013 Kawasan 3T di Kabupaten Gorontalo Utara. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 5(4), 397-410.
- Al-Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konteksual*. Jakarta: Prenada Media.
- Anwas, O. M. A. O. M. (2013). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Teknodik*, 17(1), 493-504.
- Basri, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 1(1), 38-53.
- Danga, S. R. (2018). Guru Garis Depan (GGD): Membangun Sumba Melalui Peningkatan Mutu Pendidikan. *SENDIKA: Seminar Pendidikan*, 2(1), 234-240.
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81-98.
- Kristin, F. (2018). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2), 171-176.
- Lefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

- Marlina, M. E. (2013). Kurikulum 2013 yang Berkarakter. *JUPIIS*, 5(2), 27-38.
- Ningrum, D. C. (2020). *Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah*. (Skripsi Sarjana, IAIN Metro Lampung).
- Neolaka, A. (2019). *Isu-isu kritis pendidikan: utama dan tetap penting namun terabaikan*. Indonesia: Prenadamedia Group, Divisi Kencana.
- Prasanti, D. (2018). Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan dalam Pencarian Informasi Kesehatan. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 15-22.
- Rahmawati, A. P. (2022). Sistem Pemerataan Guru Nasional (SPGN) Sebagai Sistem Penyebaran Guru Untuk Mengatasi Ketimpangan Pendidikan di Daerah 3T. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 5(2), 293-300.
- Rusman. (2017). *Belajar & Belajar: Proses Pendidikan Berorientasi Standar*. Jakarta: Prenada Media.
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197-206.
- Safitri, M. (2015). *Pengaruh Metode Role Playing (Bermain Peran) Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN Cempaka Putih Tahun Ajaran 2014-2015*. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Samsiyah, N. (2016). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Kelas Tinggi*. Magetan: CV. Merdeka Grafika.
- Syafii, A. (2018). Perluasan dan Pemerataan Akses Kependidikan Daerah 3T (Terdepan, Terluar, Tertinggal). *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 4(2), 153-171.
- Trianingsih, R. (2016). Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(2), 197-211.
- Zulkarnaen., & Handoyo, A. D. (2019). Faktor-faktor Penyebab Pendidikan Tidak Merata di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional "Menjadi Mahasiswa yang Unggul di Era Industri 4.0 dan Society 5.0"*, hal. 20-24. Yogyakarta: UAD Press.

