

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN
SENI RUPA TERHADAP HASIL BELAJAR MENGGAMBAR
SISWA KELAS IV SDN 01 BASO**



TETTY KHAIRIYAH

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode September 2013**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN
SENI RUPA TERHADAP HASIL BELAJAR MENGGAMBAR
SISWA KELAS IV SDN 01 BASO**

Tetty Khairiyah

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Tetty Khairiyah untuk persyaratan wisuda periode September 2013 dan telah diperiksa /disetujui oleh kedua pembimbing

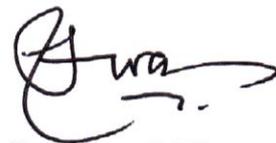
Padang, Juli 2013

Pembimbing I



Dr. Ramalis Hakim, M.Pd

Pembimbing II



Drs. Irwan, M.Sn

Abstrak Berbahasa Inggris dan Indonesia

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar menggambar siswa yang diajarkan dengan menggunakan Model pembelajaran *role playing*. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan jenis quasi eksperimen yang menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah dasar 01 Baringin Anam Baso, teknik pengumpul data melakukan tes pengetahuan awal dan tes hasil belajar. Teknik analisis data menggunakan rumus persentase kelas eksperimen dan kelas kontrol, rata-rata hasil belajar, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Temuan penelitian yaitu terdapat pengaruh signifikan terhadap penggunaan model *role playing* pada pembelajaran seni rupa dan hasil belajar menggambar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Baringin Anam Baso.

Abstract

The aim of this research was to know the result of students' drawing ability that was taught by implementing role playing model. This is an experiment research that used quantitative approach. This is quasy experiment research that iused two groups that were: experiment group and control group. The population in this research was the grade IV students of Elementary School 01 Baringin Anam Baso. The data was collected by doing pre-test and post-test. The data was analyzed by using percentage form for each group, the average of students' test, normality test, homogeneity test and hypothesis test. The finding of this research found that there is significance influence of using role playing model in teaching art and improving students' drawing ability for grade IV students of Elementary School 01 Baringin Anam Baso.

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN
SENI RUPA TERHADAP HASIL BELAJAR MENGGAMBAR
SISWA KELAS IV SDN 01 BASO**

**Tetty Khairiyah¹, Ramalis Hakim², Irwan³
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang**

Abstract

The aim of this research was to know the result of students' drawing ability that was taught by implementing role playing model. This is an experiment research that used quantitative approach. This is quasy experiment research that iused two groups that were: experiment group and control group. The population in this research was the grade IV students of Elementary School 01 Baringin Anam Baso. The data was collected by doing pre-test and post-test. The data was analyzed by using percentage form for each group, the average of students' test, normality test, homogeneity test and hypothesis test. The finding of this research found that there is significance influence of using role playing model in teaching art and improving students' drawing ability for grade IV students of Elementary School 01 Baringin Anam Baso.

Kata Kunci: Model *Role Playing* dan Hasil belajar

A. Pendahuluan

Guru sebagai salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Seorang guru dalam menjalankan peranannya adalah mengelola proses pembelajaran dengan lebih efektif , dinamis, efesien dan positif yang ditandai dengan adanya kesadaran dan keterlibatan aktif diantara dua subjek pembelajaran yaitu guru sebagai penginisiatif awal, penerah, serta pembimbing. Sedangkan peserta didik sebagai objek mengalami dan terlibat

¹ Mahasiswa penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk Wisuda Periode September 2013

² Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

³ Pembimbing II, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

untuk memperoleh perubahan diri setelah melewati proses pembelajaran. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru adalah pemanfaatan model pembelajaran.

Peningkatan kualitas pembelajaran salah satu ditandai dengan semakin meningkatnya hasil belajar yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran seni rupa. Tetapi, banyak faktor yang dapat mempengaruhinya, baik berupa faktor pendukung, maupun faktor penghambat pembelajaran seni rupa di sekolah. Salah satu faktor penghambat pembelajaran seni rupa adalah siswa kurang diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif. Sebagaimana diketahui, hafalan memahami informasi yang diingatnya untuk menghubungkan kehidupan sehari-hari akibatnya, ketika siswa lulus dari sekolah, pengetahuan maupun keterampilan yang menyebabkan pendidikan di sekolah terlalu menjejali pola berpikir anak dengan berbagai bahan ajar yang harus dihafal.

Salah satu penyebab hal ini adalah pembelajaran seni rupa masih dianggap sebagai pelajaran yang membosankan bagi siswa. Banyak siswa yang dapat dengan mudah mempelajari mata pelajaran seni rupa ini, tetapi kesulitan dalam mengaplikasikannya dalam tugas atau karya, disamping pembelajaran seni rupa yang diajarkan secara monoton, desain model pembelajaran yang kurang bervariasi dan hanya berpegang teguh pada buku paket saja. Di lain sisi, para siswa yang diajarkan dengan model demikian, banyak yang kelihatan tidak bergairah, tidak memperhatikan pelajaran dengan serius dan ada pula yang kelihatan mengantuk disaat jam pelajaran berlangsung. Akibatnya, hasil

belajar seni rupa di jenjang sekolah dasar tidak mengalami peningkatan yang signifikan dari tahun ke tahun.

Salah satu faktor penyebab adalah guru lebih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu guru berperan lebih dominan sebagai penyaji materi seni rupa sedangkan siswa hanya mendengar dan menyelesaikan soal-soal latihan berdasarkan arahan guru semata, siswa tidak dibimbing dalam penyelesaian karya. Hal ini ditegaskan Arends (dalam Trianto, 2007:66) bahwa *“its is strange that we expect student to learn yet seldom teach them about we expect student to solve problem yet seldom teach them about problem solving.”* Jika dalam belajar, guru selalu menuntut siswa belajar tetapi jarang membimbing mereka bagaimana belajar dengan hal-hal yang menyenangkan untuk siswa, guru selalu menuntut siswa untuk belajar tanpa memperhatikan perkembangan siswa yang masih berada pada masa bermain. Kondisi ini menyebabkan siswa menjadi pasif dan tidak mampu mengoptimalkan keterampilan yang dimiliki, rendahnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran seni rupa menyebabkan siswa tidak kreatif dalam berkarya.

Hudoyo (1994: 126) menyatakan ciri-ciri model ceramah adalah guru berbicara terus menerus di depan kelas, sedangkan para siswa sebagai pendengar. Model ini merupakan bentuk belajar-mengajar satu arah, pembicara memberikan ide atau informasi dan pendengar menerimanya. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran konvensional adalah suatu pendekatan pembelajaran yang tidak menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh, dimana siswa ditempatkan sebagai objek

belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif, dan proses pembelajaran berpusat pada guru.

Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor. Secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut yakni faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal antara lain strategi pembelajaran, guru, lingkungan, sarana-prasarana, sedangkan faktor internal terdiri dari pengetahuan awal, motivasi, intelegensi, minat dan sebagainya.

Di sisi lain, pengetahuan awal banyak membawa pengaruh terhadap hasil belajar yang akan dicapai siswa. Muhammad Ali (2008:74) mengemukakan bahwa "*entry behavior* pada dasarnya merupakan keadaan pengetahuan dan keterampilan yang harus dimiliki terlebih dahulu oleh siswa sebelum ia mempelajari pengetahuan atau keterampilan yang baru". Pengetahuan awal yang dimiliki siswa bersifat individual Untuk mengetahuinya harus secara individual juga. *Entry behavior* dapat juga disebut dengan kesiapan (*readiness*). Motivasi siswa sangatlah berpengaruh penting juga. Dengan adanya motivasi siswa untuk belajar, siswa akan mengikuti pelajaran dengan baik dan mengulangi pelajaran di rumah. Tetapi jika memiliki motivasi yang tinggi, maka akan menyebabkan siswa akan malas belajar dan bersifat pasif.

Berdasarkan hal-hal yang dikemukakan di atas tergambar jelas betapa besarnya tugas yang harus diemban oleh guru di Sekolah Dasar. Untuk mewujudkan pembelajaran seni rupa yang diinginkan, guru harus bisa menjadi fasilitator dalam pembelajaran dan mampu menciptakan pembelajaran yang

sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswanya. Dalam proses belajar mengajar di kelas terdapat kaitan erat antara guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana. Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran seni rupa perlu dibekali dengan berbagai kompetensi yang memadai sehingga bisa menjadi siswa yang aktif, kreatif dan mampu mempelajari diri sendiri dan alam sekitarnya.

Menurut Joyce (Rusman 2012:133) menyatakan bahwa “model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum atau rencana pembelajaran jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas”. Menurut Joyce (Ruman 2012:133) “model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya”.

Menyikapi permasalahan di atas, upaya penyampaian tujuan pembelajaran seni rupa yang efektif adalah dengan menggunakan beberapa model pembelajaran. Kemampuan guru dalam memilih dan memilah model pembelajaran yang relevan dengan tujuan dan materi pelajaran merupakan kunci keberhasilan dalam pencapaian prestasi belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran seni rupa adalah model *role playing*. Karena dengan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya akan berdampak terhadap pembelajaran yang bermakna bagi siswa dan dapat mendorong terciptanya hasil belajar yang maksimal. “*Role playing*

atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang” (Jill Hadfield, 1986).

Model pembelajaran *role playing* adalah suatu pembelajaran yang dimaksudkan untuk menciptakan situasi dan suasana tertentu dengan melakukan permainan. Diharapkan juga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensinya agar mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah, serta menuangkan dalam bentuk gambar, sehingga dengan model *role playing* dapat meningkatkan kualitas, proses dan pencapaian tujuan pembelajaran seni rupa.

Menurut Zuhaerini (dalam Santoso, 2011), model ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk: 1) menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak; 2) melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis; dan 3) melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Djumingin (2011: 174) menyatakan bahwa sintak dari model pembelajaran ini adalah: guru menyiapkan skenario pembelajaran; menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut; pembentukan kelompok siswa; penyampaian kompetensi; menunjuk siswa untuk melakokan skenario yang telah dipelajari; kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon; presentasi hasil kelompok; bimbingan penyimpulan; dan refleksi. Secara lebih lengkap,

Sagala (2009:14) mengemukakan “belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit”. Belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif, terjadi perubahan kuantitas maupun kemampuan intelektual, kemampuan efektif dan kemampuan psikomotor. Hasil kegiatan pembelajaran tercermin dari perubahan perilaku siswa baik secara material-substansial, struktural-fungsional, maupun behavior.

Hasil belajar merupakan tolak ukur untuk melihat keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran yang disampaikan selama pembelajaran, hal ini akan ditentukan dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada siswa setelah proses pembelajaran berakhir. Sebagaimana hal yang dikemukakan oleh Oemar (1997:21) bahwa “hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam tahap kebiasaan, keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sifat sosial, emosional dan perubahan jasmani”. Hal serupa juga diungkapkan oleh Purwanto (1996:18) bahwa “hasil belajar siswa dapat ditinjau dari beberapa hasil kognitif yaitu kemampuan siswa dalam pengetahuan (ingatan), pemahaman, penerapan (aplikasi), analisis, sintesis, dan evaluasi”.

B. Metode Penelitian

Sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian, maka jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan model eksperimen, model *quasi experiment type posttest, non-Equivalent Control Group Design*, dengan jenis quasi eksperimen yang menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan kelas kontrol dengan pembelajaran model konvensional. Penelitian quasi eksperimen digunakan karena tidak perlu dibentuk kelas baru untuk mengadakan eksperimen, dan cukup menggunakan kelas yang sudah ada sebelumnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang berapa besarnya pengaruh pembelajaran dengan model *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar 01 Baringin Anam Baso Kabupaten Agam. Penelitian ini dilakukan di kelas IV Sekolah dasar 01 Baringin Anam Baso Kabupaten Agam, siswa kelas IV A Sekolah dasar 01 Baringin Anam Baso Kabupaten Agam sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B Sekolah dasar 01 Baringin Anam Baso Kabupaten Agam sebagai kelas kontrol. Penetapan jadwal penelitian disesuaikan dengan jadwal yang telah ditetapkan di sekolah.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah dasar 01 Baringin Anam Baso Kabupaten Agam yang terdaftar pada tahun ajaran 2012/2013 terdiri dari 2 (dua) kelas. Jumlah siswa kelas IV Sekolah dasar 01 Baringin Anam Baso Kabupaten Agam berjumlah 45 orang. Pada penelitian

ini dibutuhkan dua kelas sampel, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dua kelas tersebut memiliki karakteristik hasil belajar dan kebiasaan sama dalam level yang sama.

C. Pembahasan

Deskripsi Data dan Pembahasan

Berdasarkan hasil perhitungan sampel diperoleh data dari 45 orang siswa untuk di analisis. Analisis statistik dilakukan dengan menggunakan program SPSS 16 *for windows*. Berikut ini disajikan hasil analisis statistik dasar, klasifikasi skor masing-masing variable dan histogram:

Tabel 1. Rangkuman Statistik Dasar Rata-rata Hasil Belajar Menggambar Kelas Kontrol (konvensional) dan Rata-rata Hasil Belajar Menggambar Kelas Eksperimen (*Role Playing*)

| Statistik | Hasil Belajar Kelas Kontrol | Hasil Belajar Kelas Eksperimen |
|------------------|-----------------------------|--------------------------------|
| Mean (rata-rata) | 81,81 | 88,28 |
| Median | 80,5 | 87 |
| Modus | 77,5 | 87 |
| Std. Deviasi | 4,88 | 3,95 |
| Minimum | 74 | 80 |
| Maximum | 92 | 95 |

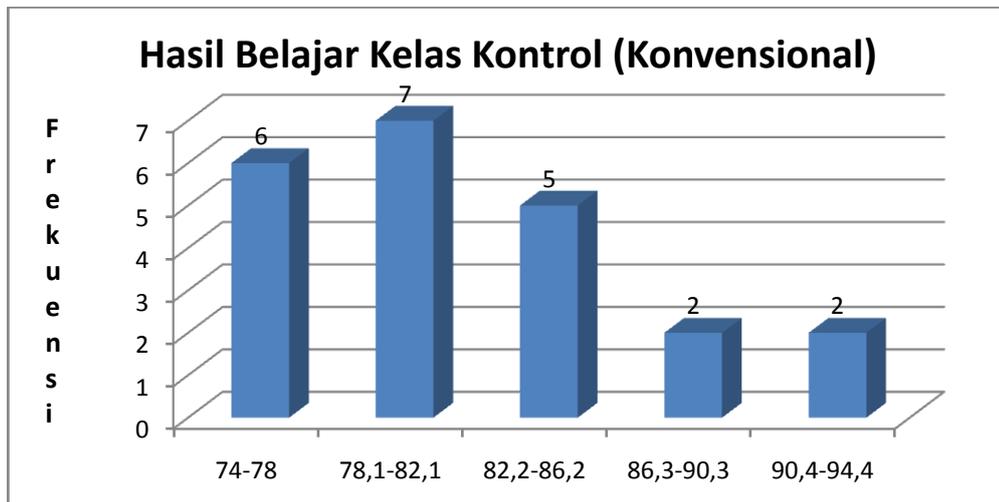
1. Hasil Belajar Kelas Kontrol (Model Pembelajaran Konvensional)

Data hasil belajar kelas kontrol didapat dari rata-rata nilai hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Dari analisis statistik dasar didapat mean sebesar 81,81, median sebesar 80,5, modus sebesar 77,5, standart deviasi sebesar 4,88, nilai minimum sebesar 74, nilai maksimum sebesar 92.

Selanjutnya gambaran distribusi frekuensi kelas interval variable hasil belajar kelas kontrol disusun dalam Tabel 1.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kelas Interval Variabel Hasil Belajar Kelas Kontrol (X_1)

| kelas interval | Fo | %Fo | Fk | % Fk |
|--------------------|----------|--------------|-----------|---------------|
| 74,0 - 78,0 | 6 | 27,3% | 6 | 27,27% |
| 78,1 - 82,1 | 7 | 31,8% | 13 | 59,09% |
| 82,2 - 86,2 | 5 | 22,7% | 18 | 81,81% |
| 86,3 - 90,3 | 2 | 9,1% | 20 | 90,90% |
| 90,4 - 94,4 | 2 | 9,1% | 22 | 100,0% |
| Jumlah | 22 | 100,0% | | |



Gambar 1. Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Kontrol

Berdasarkan Tabel 2 di atas, sebanyak 7 orang (31,8%) responden berada pada interval kelompok rata-rata, 6 orang (23,7%) responden berada pada kelompok di bawah rata-rata dan 9 orang (40,9%) responden berada pada kelompok di atas rata-rata. Ini berarti sebagian besar nilai hasil belajar siswa dengan model konvensional berada di atas kelas interval kelompok rata-rata.

Selanjutnya hasil pengklasifikasian hasil belajar menggambar siswa dengan model konvensional dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Pengklasifikasian Hasil Belajar Menggambar Siswa dengan Model Pembelajaran Konvensional

| No | Klasifikasi | Kelas Kontrol | |
|--------|------------------|---------------|-------|
| | | F | % |
| 1 | Sempurna | - | 0,0% |
| 2 | Baik Sekali | 2 | 9,1% |
| 3 | Baik | 14 | 63,6% |
| 4 | Lebih dari Cukup | 6 | 27,3% |
| 5 | Cukup | - | 0,0% |
| 6 | Hampir Cukup | - | 0,0% |
| 7 | Kurang | - | 0,0% |
| 8 | Kurang Sekali | - | 0,0% |
| 9 | Buruk | - | 0,0% |
| 10 | Birik Sekali | - | 0,0% |
| Jumlah | | 22 | 100 |

Pada Tabel 3 dapat dilihat bahwa hasil belajar menggambar siswa dengan kategori baik sekali sebanyak 2 orang responden (9,1%), kategori baik sebesar 14 orang responden (63,6%) dan kategori lebih dari cukup sebanyak 6 orang responden (27,3%). Ini menunjukkan bahwa hasil belajar menggambar siswa dengan menggunakan model konvensional dapat dikatakan baik.

2. Hasil Belajar Kelas Eksperimen (*Model Role Playing*)

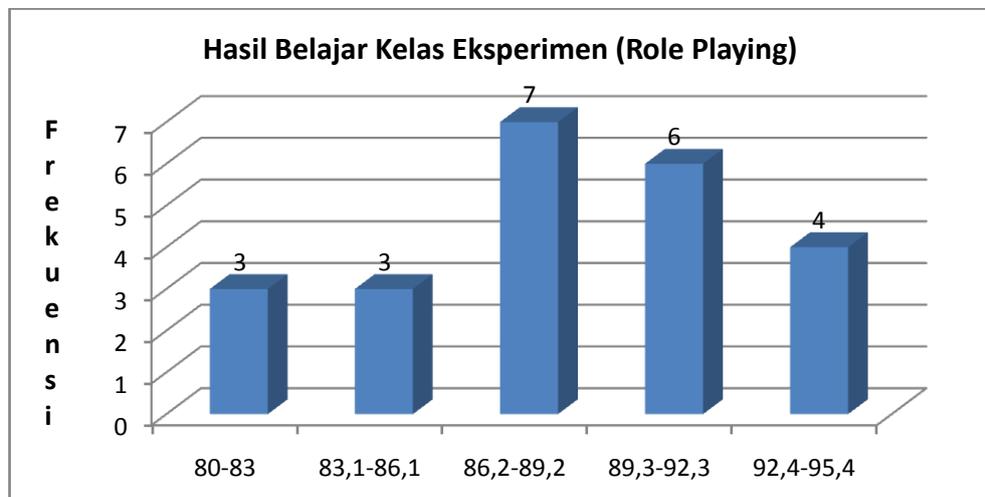
Data hasil belajar kelas eksperimen didapat dari rata-rata nilai hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan model role playing. Dari analisis statistik dasar didapat mean sebesar 88,28, median sebesar 87,

modus sebesar 87, standart deviasi sebesar 3,95, nilai minimum sebesar 80, nilai maksimum sebesar 95, banyaknya kelas 5 dan panjang kelas 3.

Selanjutnya gambaran distribusi frekuensi kelas interval variable hasil belajar kelas eksperimen disusun dalam Tabel 4 dan pada Gambar 2 berikut ini:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kelas Interval Variabel Hasil Belajar Kelas Ekperimen (X_2)

| Kelas Interval | Fo | %Fo | Fk | % Fk |
|----------------|----|--------|----|--------|
| 80,0 - 83,0 | 3 | 13,05% | 3 | 13,04% |
| 83,1 - 86,1 | 3 | 13,05% | 6 | 26,10% |
| 86,2 - 89,2 | 7 | 30,40% | 13 | 56,56% |
| 89,3 - 92,3 | 6 | 26,10% | 19 | 82,60% |
| 92,4 - 95,4 | 4 | 17,40% | 23 | 100,0% |
| Jumlah | 23 | 100,0% | | |



Gambar 2. Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Berdasarkan Tabel 4 di atas, sebanyak 7 orang (30,4%) responden berada pada interval kelompok rata-rata, 6 orang (26,1%) responden berada pada kelompok di bawah rata-rata dan 10 orang (43,5%) responden berada

pada kelompok di atas rata-rata. Ini berarti sebagian besar nilai hasil belajar siswa dengan model *role playing* berada di atas kelas interval kelompok rata-rata.

Selanjutnya hasil pengklasifikasian hasil belajar menggambar siswa dengan model *role playing* dapat dilihat pada Tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Pengklasifikasian Hasil Belajar Menggambar Siswa dengan Model Pembelajaran *Role Playing*

| No | Klasifikasi | Kelas Eksperimen | |
|--------|------------------|------------------|-------|
| | | F | % |
| 1 | Sempurna | - | 0,0% |
| 2 | Baik Sekali | 10 | 43,5% |
| 3 | Baik | 13 | 56,5% |
| 4 | Lebih dari Cukup | - | 0,0% |
| 5 | Cukup | - | 0,0% |
| 6 | Hampir Cukup | - | 0,0% |
| 7 | Kurang | - | 0,0% |
| 8 | Kurang Sekali | - | 0,0% |
| 9 | Buruk | - | 0,0% |
| 10 | Birik Sekali | - | 0,0% |
| Jumlah | | 23 | 100 |

Pada Tabel 5 dapat dilihat bahwa hasil belajar menggambar siswa dengan kategori baik sekali sebanyak 10 orang responden (43,5%) dan kategori baik sebesar 13 orang responden (56,5%). Ini menunjukkan bahwa hasil belajar menggambar siswa dengan menggunakan model *Role Playing* dapat dikatakan baik.

D. Simpulan dan Saran

Penggunaan model *Role Playing* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar menggambar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01

Baringin Anam Kecamatan Baso Kabupaten Agam. Dengan kategori baik 13 orang (56,5%) dan kategori baik sekali sebanyak 10 siswa (43,5%), dengan demikian hasil belajar dengan kelas eksperimen lebih baik dari kelas Kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, maka diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Dengan adanya pengaruh menggunakan model *Role playing* dalam proses pembelajaran, maka untuk guru-guru dan peneliti selanjutnya dapat digunakan sebagai salah satu alternatif bagi guru-guru dalam meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar
2. Agar pembelajaran seni rupa dengan menggunakan model *Role playing* berjalan dengan baik, sebaiknya guru terlebih dahulu menguasai cara-cara penerapan model *Role playing*.

Catatan: Artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan Pembimbing I Dr. Ramalis Hakim, M.Pd. dan Pembimbing II Drs. Irwan, M.Sn.

Daftar Rujukan

- Djumingin, Sulastriningsih. 2011. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Hadfield, Jill. 1986. *Harap's communication games*. Australia: Thomas Nelson and Son Ltd
- Hudoyo, dkk 1994. *Strategi Belajar Mengajar Matematika Kontemporer*. Malang Jurusan Matematika FMIPA UNM
- M. Ngalim Purwanto. (1996). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: CV Sinar Bandung
- Muhammad Ali. 2008. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Oemar, Hamalik. 1997. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara

- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafinda Persada
- Syaiful Sagala, 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfabeta
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Zulhaerini. 2011. Model Pembelajaran *Role Playing*, (Online), Zulhaerini.blogspot.com/2011/05/model-pembelajaran-role-playing.html, di-akses 25 Desember 2012.