Jurnal Kansasi
Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

JURNAL KANSASI | VOLUME 7 | NOMOR 2 | OKTOBER 2022 | e-ISSN 2540-7996

This is an open-access article under the CC-BY-SA License
Copyright ©2022, The Author(s)

JURNAL KANSASI
Volume 7, Nomor 2, Oktober 2022

Dewan Redaksi

Editor In Chief
Debora Korining Tyas

Deputy Chief Editor
Sri Astuti

Editor
Tedi Suryadi, Valentinus Ola Beding, Katarinna Retno Ttriwidayati, Hariyadi, Al Ashadi Alimin, Ursula Dwi Oktavian, Muhammmad Thamimi, Muchammad Djarot, Yudita Susanti, Yussi Kurniati, dan Suardi Akiang.

Reviewer
Martono, Ari Ambarwati, Arief Rijadi, Petrus Jacob Pattiasina, Herpanus, Yusuf Olang, Agus Wartiningsih, Yoseph Yapi Taum, Bani Sudard, dan Eri Sarimanah.

Administratative Staffs
Evi Fitrianingrum

Alamat Redkasi: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Jl. Pertamina Sengkuang, Kotak Pos 126, Hp/WA. 082150544710.

Website e-journal KANSASI: http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/KAN

Jurnal ilmiah *online* KASASI diterbitkan oleh Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Terbit sejak April 2016.

Penyunting menerima tulisan ilmiah yang belum pernah diterbitkan dimedia lain, baik cetak maupun elektronik. Naskah diketik untuk ukuran HVS A4 dengan spasi satu koma lima, maksimal 20 halaman. Tulisan yang masuk *direview* dan selanjutnya untuk diterbitkan.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License
Copyright ©2022, The Author(s)

e-ISSN: 2540-7996

JURNAL KANSASI
Volume 7, Nomor 2, Oktober 2022

DAFTAR ISI

	Halaman
Hegemoni Penindasan dan Moral dalam Novel Bidadari Tak Suci Karya Fissilmi Hamida (Kajian Sosiologi Sastra) **Angga Wahyu Firmansyah, Normalita Indah Auliya** Universitas Negeri Surabaya UIN Sunan Ampel Surabaya	59-67
Kesalahan Berbahasa Tataran Morfologi dalam Tajuk Rencana Surat Kabar Kompas September 2022 **Ayyukum Akhsanu Amala, Titik Indarti, Resdianto Permata Raharjo** Universitas Negeri Surabaya	68-80
Analisis Campur Kode dalam Lirik Lagu Melayu Sintang Karya Ade Sisbaipandi (Ngah Sis) **Ursula Dwi Oktaviani, Yudita Susanti, Selviana Diyah Salindri Utami** STKIP Persada Khatulistiwa	81-90
Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Nilai-nilai dalam Teks Cerpen **Evi Fitrianingrum, Tedi Suryadi, Yeni Lestari** STKIP Persada Khatulistiwa	91-98
Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar **Fransiskus Adi Saptadi, Ferdiyana Saputra, Kristina Tirawati** SD Negeri 19 Selangkai SD Negeri 1 Nanga Kelawai SD Negeri 04 Air Upas STKIP PEGRI Metro	99-108
Analisis Penggunaan Jenis Konjungsi Dalam Cerpen Sumur Karya Eka Kurniawan **Sofia Nur Havizah, Sri Utami** Universitas Dr. Soetomo Surabaya	109-114
Peningkatan Kemampuan Membaca Isi Teks Eksplanasi Menggunakan Teknik Ecola Kelas XI MIS SMAS Sinar Kasih Sintang Tahun 2021/2022 **Sanggar Evanirmala** SMAS Sinar Kasih Kasih Sintang	115-129

This is an open-access article under the CC-BY-SA License
Copyright ©2022, The Author(s)

Jurnal KANSASI
Vol. 7, No. 2, Oktober 2022
e-ISSN: 2540-7996
http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/KAN/index

PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TERHADAP MATERI NILAI-NILAI DALAM TEKS CERPEN

Evi Fitrianingrum[1]✉, Tedi Suryadi[2], Yeni Lestari[3]
[1,2,3]STKIP PersadaKhatulistiwa Sintang
Alamat Surat Elektronik: fitrianingrumevi250@gmail.com✉

Diajukan, 14 Agustus 2022, Diterima, 27 September 2022, Dterbitkan, 1 Oktober 2022

How to Cite: Fitrianingrum. 2022. Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Nilai-nilai dalam Teks Cerpen. Jurnal Kansasi: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 7 (2) 10.31932/jpbs.v7i2.2065

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pemahaman siswa kelas XI ATP SMK Negeri 1 Sepauk terhadap materi nilai-nilai dalam teks cerpen . Masalah umum dalam model role playing pada siswa kelas XI ATP Negeri 1 Sepauk mendeskripsikan Penggunaan Model Pembelajaran Role playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Nilai-Nilai Dalam Teks Cerpen (Dikelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sepauk Tahun Pelajaran 2021/2022) peningkatan Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dan bentuk penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi, tes wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI ATP Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sepauk yang berjumlah 31 orang. Hasil bahwa penggunaan model role playing dalam pembelajaran materi nilai- nilai dalam teks cerpen sangat membantu siswa sehingga tertarik, semangat dan aktif belajar sehingga meningkatkan kinerja dan kreatifitas guru dalam mengajar. Peningkatan pemahaman siswa menggunakan model role playing pada siklus I dengan nilai rata-rata 75,48 menunjukkan bahwa siswa sudah cukup mampu memahami materi nilai-nilai dalam teks cerpen mengggunakan model role playing, kemudian mengalami peningkatan yang sangat signifikan pada siklus II dengan nilai rata-rata 90,15. Dengan demikian dapat disimpulkan khususnya peningkatan pemahaman siswa menggunakan model role playing mengalami peningkatan yang signifikan dari ketuntasan hasil belajar siklus I yaitu 58,06% mengalami peningkatan pada siklus II dengan ketuntasan mencapai 100% dalam kategori baik sekali.
Kata Kunci: Role Playing, Pemahaman Siswa, Nilai-nilai dalam Teks Cerpen

ABSTRACT

This research was motivated by the understanding of students of class XI ATP at SMK Negeri 1 Sepauk on the material values in the short story text. Common problems in the role playing model in class XI ATP Negeri 1 Sepauk describe the use of the Role playing Learning Model to Improve Students' Understanding of Values in Short Stories (In Class XI State Vocational High School 1 Sepauk Academic Year 2021/2022) improvement of research methods used is descriptive qualitative research and the form of research is classroom action research. Data collection tools used are observation sheets, interview tests and documentation. The research subjects were students of class XI ATP State Vocational High School 1 Sepauk, totaling 31

This is an open-access article under the CC-BY-SA License
Copyright ©2022, The Author(s)

people. The result is that the use of role playing models in learning the material values in short stories really helps students so that they are interested, enthusiastic and active in learning so as to improve teacher performance and creativity in teaching. The increase in students' understanding using the role playing model in the first cycle with an average value of 75.48 indicates that the students are quite able to understand the material values in the short story text using the role playing model, then experienced a very significant increase in the second cycle with an average value. average 90.15. Thus, it can be concluded that in particular the increase in students' understanding using the role playing model experienced a significant increase from the mastery of learning outcomes in the first cycle, namely 58.06%, an increase in the second cycle with completeness reaching 100% in the very good category.
Keyword: Role playing, Student Understanding, Values in Short Story Texts

PENDAHULUAN

Bahasa mempunyai peranan yang sangat besar dalam kehidupan manusia. Bahasa merupakan alat yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dengan sesamanya. Selain digunakan untuk berkomunikasi, bahasa juga digunakan sebagai lambang identitas seseorang. Tanpa adanya sebuah bahasa maka kita tidak akan bisa berkomunikasi dan menukarkan pikiran kita dengan orang lain. Bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua oleh sebagaian besar masyarakat Indonesia, bahasa ibu atau bahasa daerah seperti bahasa Melayu, bahasa Dayak, dan bahasa Jawa. Merupakan keragamanan bahasa daerah yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia merupakan gambaran umum kekeyaan bangsa Indonesia. Dengan demikian, bahasa daerah sebagai salah satu warisan budaya nasional harus dipelihara dan ditumbuh kembangkan agar nilai-nilai budaya yang berkembang didalamnya tetep tumbuh dan hidup di tengah-tengah masyarakat. Keberadapan bahasa daerah dalam hubungannya dengan pembakuan bahasa nasional serta kepentingan pembinaan dan pengembangan bahasa-bahasa daerah di Indonesia, harus diselamatkan dari ancaman dan kepunahan.

Bahasa yang baik dan benar seperti yang dianjurkan bukanlah selalu menggunakan bahasa baku atau bahasa resmi dalam setiap kesempatan, waktu, dan tempat, melainkan mempergunakan suatu bahasa atau ragam bahasa tertentu menurut fungsi menyampaian pesan kepada orang lain. Bahasa juga bisa di sampaikan melalui lagu atau nyanyian yang merupakan salah satu sarana penyampaian pesan dengan menggunakan bahasa yang indah.

Musik merupakan sebuah ilmu atau seni menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan. Musik juga dapat menjadi bahasa universal karena siapa pun

This is an open-access article under the CC-BY-SA License
Copyright ©2022, The Author(s)

dapat menyampaikan makna Melalui kegiatan tentang pemahaman sebuah cerpen diharapkan siswa dapat menuangkan ide atau gagasan baik yang bersifat ilmiah maupun imajinatif.oleh karena itu, sekolah tempat mengenyam pendidikan diharapkan dapat memberikan pembelajaran tentang memahami cerpen dengan baik melalui cara yang tepat sehingga potensi dan daya kreativitas siswa dapat disalurkan. Cerpen merupakan salah satu jenis fiksi. Cerpen mempunyai elemen cerita, plot, latar, tokoh yang lebih sempit dari pada novel. Cerpen atau cerita pendek adalah jenis cerita rekaan yang sering kita baca dalam majalah, koran, atau buku kumpulan cerpen. Kalau dalam novel, krisis dalam kurung pergolakan jiwa pelaku mengakibatkan perubahan nasib pelakunya, maka dalam cerpen, krisis tersebut tidak mesti menyebabkan perubahan nasib pelakunya.

Cerpen merupakan bagian dari bentuk prosa baru yang terus berkembang sampai saat ini dengan berbagai dinamikanya.ada beberapa pendapat lain menurut para ahli tentang cerpen, diantaranya seperti berikut ini.Cerpen adalah singkatan dari cerita pendek. Hasil sastra yang menceritakan suatu kejadian dalam kehidupan pelakunya disebut cerpen. Biasanya cerpen itu dapat diselesaikan membacanya dalam waktu lebih singkat daripada novel. Akhir cerita suatu cerpen tidak mengubah nasib pelakunya, seperti dalam novel.

Hasil wawancara penulis terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Sepauk, rata-rata ketuntasan belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi nilai-nilai dalam teks cerpen masih rendah yang mana dari KKM 80 yang ditetapkan untuk siswa masih belum tuntas secara keseluruhan. Yang mana dari jumlah siswa kelas XI ATP yaitu 31 siswa yang TT mencapai 21 siswa (67,74%) dan yang T hanya 10 siswa (32,26%) Kondisi ini menunjukkan bahwa perlu satu solusi terhadap kualitas pembelajaran yang diharapkan meningkatkan minat dan memotivasi siswa serta tentunya meningkatkan pada hasil belajar siswa salah satunya dengan pemilihan strategi pembelajaran yang lebih menarik. Model pembelajaran role playing sangat sederhana untuk dilakukan oleh siswa, tetapi hasilnya cukup efektif dan menyenangkan. dengan demikian, model pembelajaran role playing ini diharapkan dapat mengubah pola pembelajaran yang monoton dan mampu meningkatkan pengetahuan siswa dalam materi nilai-nilai teks cerpen. Sehingga siswa tidak hanya unggul dalam nilai materi saja, namun keterampilan yang baik. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi nilai-nilai dalam cerpen.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License
Copyright ©2022, The Author(s)

Adapun pengertian model pembelajaran menurut Syafarudin (Jusmawati, dkk. 2020 : 24) Model pembelajaran adalah deskripsi dari lingkungan pembelajaran yang bergerak dari perencanaan kurikulum, mata pelajaran, bagian- bagian dari pelajaran untuk merancang materi pelajaran, buku latihan kerja, program, dan bantuan kompetensi untuk program pembelajaran.

Menurut Naning Pranoto (2015:4) cerita pendek atau cerpen adalah cerita yang ditulis pendek. Seberapa pendek kah panjang atau pendek itu relatif. Selanjutnya, dikatakan bahwa patokan yang dipakai untuk panjang atau pendek sebuah cerpen adalah yang sudah umum berlaku. Sebagai patokan atau pedoman umum, Pranoto mengatakan 2000 kata sampai dengan 10000 ribu kata.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas. Menurut Kemmis (Sanjaya, 2015:24) Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan koletif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial mereka. Yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas XI ATP dan objek penelitian adalah pemahaman siswa terhadap nilai-nilai yang terdapat dalam teks cerpen. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan teknik analisis interaktif.

PEMBAHASAN

Hasil belajar menggunakan model role playing pada materi nilai-nilai dalam teks cerpen di kelas XI ATP sekolah menengah kejuruan Negeri 1 sepauk tahun Pembelajaran 2021/2022 dapat dikatakan sangat tinggi dan mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada penjelasan berikut.

Hasil Tes Siswa Menggunakan Model Role Playing

Nilai tes siswa dengan menggunakan model role playing pada materi nilai- nilai dalam teks cerpen dapat dikatakan sangat tinggi sesuai indikator penilaian dan mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar tes siswa siklus I dan siklus II dapat dilihat berdasarkan persentase ketuntasan. Pada siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan pada siklus I hasil tes siswa dengan nilai rata- rata 75,48 dengan persentase 58,06% dan Pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat signifikan dengan nilai rata-rata 90,15 dengan persentase 90,15% sehingga mengalami peningkatan sebesar 32,09% berarti penilaian

This is an open-access article under the CC-BY-SA License
Copyright ©2022, The Author(s)

tindakan yang dilakukan terhadap peningkatan soal tes hasil belajar Penggunaan Model Role playing Materi Nilai-Nilai Dalam Teks Cerpen Kelas XI ATP Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sepauk Tahun Pelajaran 2021/2022 sangat baik. Model pembelajaran menjadikan siswa lebih antusias karena belajar sambil bermain dan tidak hanya fokus pada materi saja sehingga mereka senang dalam belajar dan juga dapat menimbulkan rasa percaya diri dan tidak merasa takut serta malu dalam mengungkapkan hasil diskusi.

Peningkatan Hasil Observasi Siswa Dan Guru

Menggunakan model role playing pada materi nilai-nilai dalam teks cerpen dikatakan sangat baik dan mengalami peningkatan.Hal ini dapat dilihat dari persentase rata-rata nilai observasi guru dan siswa yang dicapai berdasarkan aspek yang diamati.peningkatan hasil observasi siklus I dan siklus II dapat dilihat nilai rata-rata yang mengalami peningkatan. Pada siklus I nilai rata-rata observasi guru dengan persentase 75% termasuk kriteria rendah dan siklus II mengalami peningkatan menjadi 95% termasuk kategori tinggi berdasarkan indikator penilaian.

Sedangkan hasil observasi siswa pada siklus I dengan nilai rata-rata persentase 60% dapat dikatakan rendah dan Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 90% termasuk kategori tinggi. berarti penilaian tindakan atau observasi yang dilakukan terhadap peningkatan hasil belajar Penggunaan Model Role playing Materi Nilai-Nilai Dalam Teks Cerpen Pada Kelas XI ATP Atau Sekolah Menengah Kejuruaan Negeri 1 Sepauk Tahun Pembelajaran 2021/2022 berhasil dan sudah berjalan dengan maksimal.

Respon Siswa Setelah Diterapkan Model Role playing Materi Nilai-Nilai Dalam Teks Cerpen Siswa Kelas XI

Berdasarkan indikator menunjukkan adanya respon terhadap materi pembelajaran akan tampak apabila siswa menunjukkan sikap tenang, bersemangat, tidak bosan dan fokus mengikuti pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik komunikasi langsung yaitu melakukan wawancara untuk melihat respon siswa. Teknik komunikasi langsung merupakan percakapan dengan maksud tertentu titik percakapan itu dilakukan oleh dua belah pihak yaitu wawancara yang mengajukan pertanyaan dan wawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut.

Pada penelitian ini respon siswa terhadap penerapan metode role playing di jaring menggunakan lembar wawancara kepada 3 responden atau mewakili dari jumlah siswa. Hal

This is an open-access article under the CC-BY-SA License
Copyright ©2022, The Author(s)

ini akan mempermudah bagi peneliti menarik suatu kesimpulan. Peneliti mengambil 3 siswa dari 31 siswa siswa tersebut memiliki kategori kemampuan dalam belajar tinggi, sedang, dan rendah dari jawaban responden sangat merespon dengan baik semua pertanyaan yang diajukan, artinya respon siswa terhadap penerapan metode role playing sangat baik dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa sangat setuju terhadap penerapan metode role playing.

Data hasil wawancara respon siswa terhadap penerapan role playing dalam proses belajar mengajar pada siswa kelas XI ATP Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sepauk Tahun Pembelajaran 2021/2022 pada siklus I peneliti menyimpulkan dengan menggunakan metode role playing yang dilakukan kepada 3 orang siswa dari 31 orang siswa yang berkemampuan rendah sedang dan tinggi, beberapa responden menjawab merasa senang dengan diterapkannya model role playing karena siswa dapat belajar sambil bermain peran bersama teman-teman kelompoknya dan mereka bisa belajar secara langsung melakukan praktek bermain peran dan akan bersemangat belajar di kelas, menumbuhkan motivasi dan semangat siswa sehingga siswa tidak bosan dalam belajar sehingga serta merasa percaya diri.

Siswa juga mendapatkan suasana belajar yang menarik dan berbeda dari biasanya dimana siswa bisa belajar dengan tenang karena bisa dengan mudah mengingat dan memahami apa yang telah dipelajari karena siswa memerankan secara langsung kegiatan situasi dalam belajar dan siswa mendapatkan pengalaman belajar dan suasana belajar yang berbeda dari sebelumnya hal ini dikarenakan guru belum pernah mengajar menggunakan metode role playing.

Sedangkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas XI ATP Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sepauk Tahun Pelajaran 2021/2022 peneliti menyimpulkan materi yang diajarkan peneliti sudah sesuai dengan kompetensi dasar penggunaan metode role playing dalam tahapan mengajar dalam RPP belum bisa semuanya peneliti laksanakan, hasil belajar dan motivasi siswa masih kurang untuk itu peneliti disarankan melanjutkan penelitian ke tahap berikutnya agar lebih baik lagi dalam melaksanakan pembelajaran sesuai RPP dan sesuai dengan model role playing yang digunakan sehingga motivasi siswa dapat lebih baik dan dapat meningkat dari sebelumnya.

Pada siklus II wawancara juga dilaksanakan kepada 3 orang siswa dari 31 siswa yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. wawancara ini diajukan kepada 3 orang siswa

This is an open-access article under the CC-BY-SA License
Copyright ©2022, The Author(s)

yang berbeda dari siswa yang diwawancarai pada siklus I. Dari hasil wawancara respon siswa setelah diterapkan metode role playing yaitu siswa merasa pembelajaran yang telah dilaksanakan sangat menyenangkan, dapat memberi motivasi untuk belajar dan membuat siswa lebih aktif saat proses pembelajaran, siswa merasa suka apabila belajar sambil bermain peran tentang pembelajaran yang dipelajari karena dengan bermain peran materi yang dipelajari dapat dengan mudah dipahami dan diingat serta siswa dapat saling membantu saat proses pembelajaran dan jika siswa belum memahami materi siswa dapat diskusi di kelompoknya.

Sedangkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas XI ATP Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sepauk Tahun Pembelajaran 2021/2022 mendapat respon positif salah satunya yaitu digunakan metode role playing dalam pembelajaran bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar bahasa Indonesia di kelas XI khususnya kelas XI ATP.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi hasil tes dan hasil wawancara yang berdasarkan rumusan masalah yang diteliti dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran role playing pada pembelajaran nilai-nilai dalam teks cerpen terhadap aktivitas dapat membantu siswa lebih aktif dan semangat belajar serta membantu mereka menjadi lebih memahami materi nilai- nilai dalam teks cerpen melalui kerjasama kelompok dan baik bertukar pendapat dan dengan adanya metode role playing yang melatih siswa sehingga hasil materi nilai-nilai dalam teks cerpen yang mereka capai semakin baik dan meningkat. Penggunaan model role playing dalam materi nilai-nilai dalam teks cerpen terhadap kegiatan guru mengajar sangat membantu untuk meningkatkan profesionalisme mengajar dengan lebih melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan tindakan pembelajaran menjadi sangat efektif dan menarik menggunakan model role playing. Peningkatan pemahaman siswa menggunakan model role playing pada siklus I dengan nilai rata-rata 75,48 menunjukkan bahwa siswa sudah cukup mampu memahami materi nilai-nilai dalam teks cerpen mengggunakan model role playing, kemudian mengalami peningkatan yang sangat signifikan pada siklus II dengan nilai rata-rata 90,15. Dengan demikian dapat disimpulkan khususnya peningkatan pemahaman siswa menggunakan model role playing mengalami peningkatan yang signifikan dari ketuntasan hasil belajar siklus I yaitu 58,06% mengalami peningkatan pada siklus II dengan ketuntasan mencapai 100% dalam kategori baik sekali.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License
Copyright ©2022, The Author(s)

DAFTAR PUSTAKA

Jusnawati,dkk. 2020. *Model-Model Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Samudra Biru.

_____. 2021. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Disekolah Dasar*. Yogyakarta: Samudra Biru.

Sanjaya, Wina. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Predamedia Group.

Sukardi. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas Implementasi Dan Pengembangannya*. Jakarta: Bumi Aksara

Sugiyono. 2016. *Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License
Copyright ©2022, The Author(s)

Petunjuk Bagi (Calon) Penulis
Jurnal KANSASI

1. Artikel yang ditulis untuk Jurnal KANSASI adalah hasil telaah dan hasil penelitian dibidang pendidikan, bahasa, dan sastra Indonesia serta tidak pernah diterbitkan dimedia lain, baik cetak maupun elektronik.
2. Naskah diketik dengan huruf *Times New Romans*, ukuran 12, dengan spasi 1,5, menggunakan kertas A4, margin atas, kiri, kanan dan bawah 2.54 cm, dengan maksimum 20 halaman, dan diserahkan secara *online* melalui laman (**http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/KAN**) pada bagian *submission*, dan terlebih dahulu penulis melakukan registrasi sebagai penulis (*author*). Pada saat diserahkan, file dalam format *doc*.
3. Nama penulis artikel dicantumkan tanpa gelar akademik dan di tempatkan di bawah judul artikel. Nama penulis hendaknya dilengkapi dengan alamat lembaga tempat penelitian serta alamat korespondensi. Bila naskah ditulis oleh tim, maka penyunting hanya berhubungan dengan penulis utama.
4. Artikel ditulis dalam bahasa Indonesia dengan format esai, disertakan judul masing-masing bagian artikel. Judul artikel dicetak dengan huruf kapital dengan posisi tengah atas dengan ukuran huruf 14 serta ditebalkan.
5. Sistematika artikel hasil telaah adalah: judul, nama penulis (tanpa gelar), identitas lembaga, alamat *e-mail*, abstrak (maksimum 250 kata), kata kunci, pendahuluan; pembahasan, simpulan, dan daftar pustaka.
6. Sistematika artikel hasil penelitian adalah: judul, nama penulis (tanpa gelar), abstrak (maksimum 250 kata), pendahuluan, metode penelitian, pembahasan, simpulan, dan daftar pustaka.
7. Sumber rujukan minmal terbitan sepuluh tahun terkahir. Rujukan yang diutamakan adalah sumber-sumber primer berupa laporan penelitian, atau artikel penelitian terbitan jurnal ilmiah.
8. Perujukan, pengutipan, tabel, dan gambar menggunakan ketentuan yang ada pada template penulisan artikel ilmiah pada Jurnal KANSASI.
9. Naskah diketik sesuai dengan tata bahasa baku bahasa Indonesia.
10. Setiap naskah ditelaah oleh penyunting ahli (*reviewer*) yang ditunjuk oleh penyunting sesuai dengan bidang kepakaran. Penulis artikel diberi kesempatan untuk merivisi naskah berdasrkan rekomendasi dari penyunting. Pemuatan atau penolakan naskah akan diberitahukan secara *online* melalui *e-mail.*
11. Penyuntingan naskah pra-terbit dikerjakan oleh penyunting (*editor*). Naskah pra-terbit dapat batal diterbitkan apabila diketahui bermasalah.
12. **Segala sesuatu yang menyangkut perizinan atau penggunaan *software computer* untuk pembuatan naskah atau hal lain yang terkait dengan pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh penulis, serta konsekuensi hukum yang mungkin timbul karenanya, sepenuhnya menjadi tanggungjawab penulis.**

This is an open-access article under the CC-BY-SA License
Copyright ©2022, The Author(s)