

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI METODE ROLE PLAYING DI SDN SUBAHNALA

Ahmad Ahyani

Universitas Islam Negeri Mataram

aahyani24@gmail.com

Abstract

Learning achievements encompassing cognitive, affective, and psychomotor domains remain the primary focus in efforts to improve educational quality. However, at SDN Subahnala, fourth-grade students have yet to fully meet learning targets due to low task completion rates. This study aims to determine the effectiveness of the role-playing approach in enhancing students' Indonesian language learning outcomes. Employing Classroom Action Research (CAR), the study involved stages of preparation, implementation, observation, and reflection conducted by the teacher to improve student performance. The results demonstrated a significant improvement, with the percentage of students achieving mastery increasing from 60% in the first cycle to 90% in the second. The role-playing approach proved effective not only in meeting Indonesian language learning objectives but also in fostering students' creativity and motivation. In conclusion, the role-playing method is an effective instructional strategy to enhance learning outcomes and readiness among fourth-grade students at SDN Subahnala.

Keywords: Learning Outcomes; Indonesian Language; Role-Playing; Classroom Action Research; Student Creativity

Abstrak: Capaian pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik menjadi fokus utama dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. Namun, di SDN Subahnala kelas IV, target pembelajaran belum sepenuhnya tercapai akibat rendahnya penyelesaian tugas oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pendekatan bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang melibatkan tahap persiapan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi oleh

guru sebagai upaya peningkatan prestasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan, dengan persentase ketuntasan siswa meningkat dari 60% pada tahun pertama menjadi 90% pada tahun kedua. Pendekatan bermain peran tidak hanya efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga mendorong pengembangan kreativitas dan motivasi belajar siswa. Kesimpulannya, metode bermain peran merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar serta kesiapan siswa kelas IV SDN Subahnala.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Bahasa Indonesia; Bermain Peran; Penelitian Tindakan Kelas; Kreativitas Siswa.

PENDAHULUAN

Metode pengajaran yang menginspirasi siswa untuk secara aktif mencapai potensi penuh mereka, pendidikan merupakan upaya yang disengaja untuk memenuhi warisan budaya yang telah diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Selain itu, pendidikan kini dianggap mencakup upaya untuk memenuhi keinginan dan tujuan manusia guna mencapai gaya hidup sosial dan pribadi yang memuaskan, bukan sekadar memberikan pengetahuan dan membentuk karakter.

Proses pembinaan perkembangan sosial dan budaya peserta didik dalam lingkup kehidupan lokal, nasional, dan internasional merupakan inti dari pendidikan. Karena anak diasuh oleh kedua orang tuanya hingga meninggal, maka pendidikan menjadi hal yang penting (Husnul Laili, 2025). Lingkungan rumah tangga anak merupakan dunia pertama yang mereka temui. Orang tua memegang peranan penting dalam kehidupan seorang anak karena sejak lahir, anak dikelilingi oleh orang tuanya dan mulai memasuki fase awal persekolahan. Pendidikan sangat penting bagi semua anak karena membantu mereka menemukan minat dan kemampuan mereka. Salah satu pendekatan untuk menumbuhkan minat dan kemampuan ini adalah melalui lembaga resmi dan informal. Kegiatan belajar merupakan kegiatan paling mendasar di lembaga-lembaga ini (Muhamad Zaryl Gapari, 2024).

Pendidikan adalah suatu usaha yang membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotorik mereka, antara lain. Tujuan pendidikan adalah menjadikan warga negara lebih bijak (Vicky Ihsananda, 2017).

Meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran merupakan tugas seorang pendidik. Hasil pembelajaran mencakup hal-hal seperti pola perilaku, nilai,

pemahaman, sikap, penghargaan, dan kemampuan. Dengan kata lain, hasil belajar adalah pencapaian kemampuan siswa, yang meliputi keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotoriknya (Agus Suprijono, 2009). Banyak peswrtta didik yang masih belum tuntas dalam kegiatan belajarnya sehingga hasil belajar yang diinginkan belum tercapai.

Menurut Shoimin, siswa dapat merasakan pengalaman menempatkan diri mereka dalam skenario dan tempat melalui taktik bermain peran, yang akan membantu mereka menjadi lebih sadar akan nilai dan perspektif mereka sendiri serta orang lain (Aris Shoimin, 2017). Untuk mendramatisasi dan menyampaikan perilaku, emosi, dan gerak tubuh seseorang dalam hubungan sosial antarmanusia, siswa menggunakan akting peran, yaitu teknik belajar di mana mereka berpura-pura bertindak sesuai dengan peran yang ditentukan. Mereka melakukannya dengan menirukan penampilan tokoh (Alfiani, 2015). Teknik bermain peran dapat digunakan untuk mengembangkan kesempatan belajar untuk kolaborasi, komunikasi, dan interpretasi peristiwa (Puspitasari, 2015). Untuk secara kolektif memeriksa emosi, sikap, nilai, dan teknik pemecahan masalah, siswa mencoba menyelidiki interaksi interpersonal melalui permainan peran dengan berakting dan berbicara (Efastri et al., 2018). Pendekatan pembelajaran bermain peran menekankan pada pengamatan dan interaksi emosional dalam skenario masalah dunia nyata. Dalam situasi lain, siswa secara aktif berlatih bahasa dengan teman sebayanya, yang memperlakukan mereka sebagai objek pembelajaran (Ni Komang Marantika Dewi et al., 2014).

Kurangnya hasil belajar yang ada pada kelas VI SDN Subahnala terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia, yang dimana peserta didik kesulitan belajar dengan banyaknya materi materi yang memang sulit dipahami, apalagi dengan menggunakan metode ceramah, penugasan akhir dan lain-lain. Selain itu penyebab kurangnya hasil belajar disana karena dengan penggunaan tersebut peserta didik lebih banyak bermain dan kurang memperhatikan guru karena bersifat membosankan.

Penilaian harus dilakukan untuk mengetahui tingkat kemajuan dan hasil yang telah dicapai seseorang dalam pembelajarannya. Tingkat pengaruh pendekatan pengajaran dan pembelajaran terhadap keberhasilan pembelajaran siswa harus diketahui dengan menggunakan kriteria (patokan) yang berkaitan dengan tujuan yang ditetapkan untuk menilai kemajuan yang telah dicapai (Kurniati, 2021).

Karena permainan peran biasanya berpusat pada ceramah, debat, dan proyek akhir, siswa mungkin menjadi tidak tertarik atau frustrasi dengan proses pembelajaran karena

sifatnya yang monoton. Sehingga sebagian besar dari hasil belajar peserta didik terkadang tidak tercapai yang dimana tidak sesuai dengan target pencapaian yang diinginkan.

Kelebihan *role playing* sendiri dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dimana mempermudah pendidik dalam penyampaian materi dalam proses mengajar, karena sesuai dengan kemampuan atau kenyamanan yang ditentukan dengan menggunakan metode tersebut, sehingga disini peserta didik dapat berekspresi, Berkreatifitas, aktif dan mudah faham dengan penggunaan metode tersebut, selain dapat bermain peserta didik juga bias meningkatkan hasil belajar dengan memuaskan. Faktor pendukung dalam penggunaan metode *role playing* yang dimana pendidik dapat menggunakan media secara langsung contoh, misalnya peserta didik dapat diajak belajar didalam maupun luar kelas sehingga selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik dapat nyaman dan senang apalagi proses pembelajarannya dikaitkan langsung dengan lingkungan sekitar (Aswan Zain Djamarah et al., 2006).

Di perguruan tinggi negeri, sekolah dasar, dan sekolah menengah, mempelajari bahasa Indonesia merupakan suatu keharusan. Bahasa Indonesia merupakan salah satu bahasa pemersatu. Mempelajari bahasa Indonesia membantu meningkatkan komunikasi dan mempererat hubungan antara orang-orang yang berbeda latar belakang etnis. Oleh karena itu, sangat penting bagi semua penduduk Indonesia untuk dapat berbicara dan memahami bahasa Indonesia dengan baik (Mamluatur Rohmah et al., 2023).

Bahasa Indonesia berperan sebagai jembatan komunikasi. Tidak mungkin mengabaikan pentingnya keterampilan empati saat mempelajari bahasa Indonesia. Keterampilan ini meliputi: berbicara, menulis, mendengarkan, dan membaca. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh keempat keterampilan ini. Sekolah memberi anak-anak kesempatan untuk menunjukkan keterampilan mereka. Akibatnya, ada banyak harapan bahwa siswa sekolah dasar akan dapat berbicara bahasa tersebut dengan baik. Meskipun demikian, sejumlah besar sekolah dasar terus menunjukkan hasil belajar yang tidak memuaskan, terutama dalam hal kurikulum bahasa Indonesia (Nike Amelia Agustin et al., 2022).

Penelitian ini telah dikaji dalam beberapa penelitian terdahulu dengan judul sebagai berikut: 1) Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Semester Ganjil SDN 4 Bungkulun Tahun Pelajaran 2016/2017 (I Gede Dody Mahaputra et al., 2016). Dengan adanya perbedaan teknik penelitian, lokasi pembelajaran, dan waktu pembelajaran, maka rata-rata hasil belajar siswa

kelas V SDN 4 Bukulan mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil observasi, rata-rata hasil belajar pada Siklus I sebesar 73,6, namun pada Siklus II meningkat menjadi 83,75 (tinggi). Pada Siklus II, persentase KKM meningkat dari 50% pada Siklus I menjadi 83,3%. 2) Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang (Basri, 2017). Dalam penelitian ini, ada perubahan favorit dalam teknik penelitian, lokasi, waktu, dan temuan. Siklus pertama melihat peningkatan 77,8% dalam hasil pembelajaran. Dinyatakan secara berbeda, mungkin disetujui semua-mengalami semua yang dilengkapi. Karena masih ada masalah yang perlu diperbaiki, penelitian siklus II dilakukan.

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, peneliti menggunakan permainan peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam bahasa Indonesia, dikarenakan cocok dengan peserta didik karena peneliti dapat dipermudah dan mempermudah proses pembelajaran, dengan memberikan pemaparan materi-materi yang dapat mengajak siswa dalam berkreatifitas dalam bermain peran menjadi orang yang berbeda dari biasanya dan memberikan kesan baru bagi peserta didik. Untuk itu peneliti meneliti tentang Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode *Role Playing* di SDN Subahnala.

METODE

Penelitian tindakan kelas, atau mobil, adalah istilah untuk studi semacam ini. Sebagai bagian dari penelitian tindakan kelas, guru melakukan penelitian refleksi diri di kelas mereka sendiri untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Diproyeksikan bahwa penelitian akan bertahan selama dua siklus (Suharsimi Arikunto, 2008). Berikut ini adalah tahapan pelaksanaan PTK: 1. Perencanaan 2. Tindakan atau Implementasi 3. Tindakan Pengamatan 4. Introspeksi (Sukanti, 2014).

Penelitian ini, yang dilakukan di SDN Subahnala, berlangsung antara Januari dan Maret 2025. Setiap peserta dalam penelitian ini adalah siswa SDN Subahnala. Di sana 48 siswa perempuan dan 62 siswa laki-laki dari total 110. Nilai rata-rata kelas ini sebelum siklus pertama adalah 75. Rata-rata kelas tidak melebihi skor penyelesaian minimum 80 karena itu adalah skor minimum. Oleh karena itu, tindakan harus diambil agar siswa biasa memenuhi skor penyelesaian minimum. Namun, sampel penelitian ini berisi siswa kelas IV SDN Subahnala. Ada 20 siswa secara keseluruhan, 12 di antaranya laki-laki dan 8 di

antaranya perempuan. Sebelum siklus pertama, skor rata-rata kelas ini adalah 75 karena skor penyelesaian minimum adalah 80 dan rata-rata kelas tidak melebihi itu. Oleh karena itu, tindakan harus diambil agar siswa biasa memenuhi skor penyelesaian minimum.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dan angket. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data hasil belajar dan aktivitas siswa.

HASIL

Setelah menganalisis temuan awal, siklus pembelajaran menggunakan paradigma pembelajaran bermain peran digunakan untuk melaksanakan terapi (tindakan). Tahapan perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi yang akan mengarah pada perubahan semuanya termasuk dalam siklus I.

1. Analisis Data Pra Tindakan (pre test)

Berdasarkan hasil ujian yang dikumpulkan pada akhir pembelajaran prasiklus bahasa Indonesia, terdapat 76 siswa yang tidak tuntas dan tidak mencapai KKM. Tiga siswa, atau 23,35% dari dua puluh siswa yang belum tuntas, dan tujuh belas siswa, atau 76,65%, telah tuntas. 30 merupakan nilai terendah yang mungkin, sedangkan 75 merupakan nilai terbaik. Nilai rata-rata untuk kelas tersebut adalah 75. Berikut ini adalah distribusi frekuensi capaian pembelajaran prasiklus:

Berdasarkan data observasi awal, kemampuan menulis mahasiswa dalam mata kuliah bahasa Indonesia masih berada dalam rentang Cukup Baik. Dalam hal ini, hanya sedikit masalah yang diidentifikasi oleh peneliti, seperti aktivitas mahasiswa yang pasif setelah mengikuti proses pembelajaran. Dalam hal ini, proses interaksi di kelas didasarkan pada capaian pembelajaran 20 mahasiswa dengan nilai rata-rata 75. Hanya 17 mahasiswa yang tuntas, dan tiga mahasiswa lainnya tidak tuntas, dengan nilai maksimal 85.

2. Penerapan Pembelajaran Metode *Role Playing*

Sebelum siklus tindakan, instruktur dan peneliti memutuskan bahwa tindakan akan dilakukan dalam dua siklus, dengan siklus 1 terdiri dari dua sesi dan siklus 2 terdiri dari satu sesi.

a. Pelaksanaan Siklus I

1) Perencanaan

Tentunya banyak persiapan yang dilakukan sebelum melakukan latihan pembelajaran dengan pendekatan role playing, antara lain:

- a) Menyiapkan sumber belajar (RPP, bahan ajar, dan LKS) yang akan digunakan.
- b) Menyiapkan sumber belajar dan media pembelajaran yang diperlukan.
- b) Menyiapkan panggung dan naskah jika diperlukan.
- d) Menyusun lembar observasi kegiatan pembelajaran.
- e) Membuat instrumen penilaian untuk menentukan tujuan pembelajaran siswa.

2) Tindakan

a) Pertemuan I (Pertama)

Dengan pemberitahuan mengenai pembelajaran bahasa Indonesia dengan tema bermain peran.

(1) Kegiatan awal

Kegiatan pertama meliputi mengajak siswa bernyanyi atau berpartisipasi dalam ice breaking, melakukan latihan persepsi dan motivasi, yang meliputi guru mengondisikan kesiapan siswa dan menyiapkan kelas berdasarkan kebutuhan belajar, mengajak siswa berdoa bersama, dan mencatat kehadiran. Sasaran pembelajaran dikomunikasikan oleh peneliti. Peneliti kemudian memberikan tes awal untuk menentukan apakah siswa telah menggunakan keterampilan yang sudah ada sebelumnya dalam bermain peran dan teater sebelum mempelajari bahasa Indonesia.

(2) Kegiatan inti

Guru memberikan materi pembelajaran dan sinopsis teknik bermain peran yang telah dibahas pada saat itu. Mereka juga memberi tahu siswa tentang proses dan metode pembelajaran dengan memberikan detail sebanyak mungkin untuk memastikan bahwa mereka tidak bingung selama latihan bermain peran. Dalam hal ini, instruktur membagi kelas menjadi beberapa kelompok dan memberikan contoh teks atau naskah untuk didiskusikan di antara anggota kelompok. Guru kemudian menguji pemahaman kelompok terhadap naskah setelah mereka melihat dan membacanya. Terakhir, setiap kelompok diminta untuk membuat naskah mereka sendiri dengan anggotanya, yang kemudian akan dipergakan untuk mendorong kreativitas dan persatuan di antara siswa.

(3) Kegiatan Akhir

Baik guru maupun siswa memiliki pertanyaan mengenai aspek ambigu dari konten yang disajikan. Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti memberikan kesimpulan. Selain itu, ketua kelas memimpin doa penutup dan mengucapkan selamat datang.

b) Pertemuan II (Kedua)

Ada dua puluh siswa yang hadir. Menggunakan materi yang sama seperti sebelumnya untuk menentukan sejauh mana siswa memahami pengetahuan sebelumnya.

(1) Kegiatan awal

Langkah pertama meliputi mendorong siswa untuk bersikap jujur atau terus terang, meningkatkan motivasi dan kesadaran mereka, memulai proses pembelajaran dengan guru yang menyesuaikan perilaku dan kelas mereka dengan kebutuhan kelas, mendorong mereka untuk bekerja sama, dan mengungkapkan perasaan mereka. Peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran yang perlu dipenuhi.

(2) Kegiatan Inti

Dalam pertemuan kedua peneliti menjelaskan apa maksud dan tujuan dari bermain peran yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran sebelumnya, memberitahukan tujuan yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut. Selain itu peserta didik jadi lebih kreatif dalam proses pembelajaran, bermain sambil belajar dapat memicu kefokuskan terhadap peserta didik dengan tidak memonotonkan pembelajaran agar peserta didik tidak mudah bosan, selain itu juga peserta didik dapat keluar dari zona nyaman mereka bermain peran sebagai orang lain atau benda hidup lainnya menjadikan mereka lebih menghargai segala sesuatunya.

(3) Kegiatan Akhir

Baik guru maupun siswa memiliki pertanyaan mengenai aspek ambigu dari konten yang disajikan. Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti memberikan kesimpulan. Selain itu, ketua kelas memimpin doa penutup dan mengucapkan selamat datang.

3) Pengamatan

Untuk mengkarakterisasi proses pembelajaran dan capaian pembelajaran siswa, peneliti, pendidik, dan siswa mengamati siswa di kelas bahasa Indonesia saat menggunakan teknik pembelajaran bermain peran. Siswa diberi panduan kuesioner untuk diisi guna mencatat temuan pengamatan proses pembelajaran. Mempersiapkan kegiatan ini, yang melibatkan memotivasi siswa dan menetapkan tujuan pembelajaran kelompok, merupakan

langkah pertama dalam proses pembelajaran. Untuk menggunakan strategi pembelajaran bermain peran, pendidik dan peneliti membagi siswa mereka ke dalam kelompok yang terdiri dari dua hingga empat orang. Dengan mengamati siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran mereka, informasi berikut dikumpulkan.

Tabel 1. Hasil Kegiatan Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing

Siklus I

No	Aspek yang diamati	Pertemuan I				Pertemuan II			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru			✓					✓
2.	Siswa yang bertanya kepada guru			✓				✓	
3.	Intensitas bertanya siswa dengan siswa			✓				✓	
4.	Keaktifan merespon pertanyaan guru			✓					✓
5.	Siswa yang aktif mengerjakan tugas			✓					✓
6.	Siswa yang ikut serta dalam diskusi kelompok			✓					✓
7.	Siswa yang mengemukakan pendapatnya terhadap hasil pekerjaan temannya			✓					✓
8.	Siswa yang menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran yang dilakukan			✓					✓
9.	Siswa yang mencatat penjelasan guru			✓					✓
10.	Siswa dapat bekerja sama dengan baik menyelesaikan tugas kelompok			✓					✓
Jumlah				10				2	8
Total Skor		30				38			
Rata-rata		3,0				3,8			
Kategori		Baik				Baik			

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa pada siklus I selama dua kali pertemuan, skor keseluruhan pada pertemuan pertama adalah 30 dengan skor rata-rata 3, termasuk dalam kategori baik. Pada pertemuan kedua, skornya adalah 38 dengan skor rata-rata 3,8, juga termasuk dalam kategori baik.

4) Refleksi Siklus 1

Studi tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran bermain peran telah berhasil diterapkan pada tahap-tahapnya, dan tujuan utama untuk meningkatkan hasil belajar anak kelas empat telah tercapai. Di antara hasil dari siklus pembelajaran pertama ini adalah:

- a) Dibandingkan dengan sebelum kegiatan, hasil belajar siswa mengalami peningkatan.
- b) Aktivitas siswa mengalami peningkatan.
- c) Langkah inti proses pembelajaran tetap berjalan sesuai rencana.
- d) Untuk memperoleh hasil yang terbaik, proses pembelajaran masih perlu ditingkatkan karena masih terdapat beberapa kendala. Kelemahan tersebut menunjukkan bahwa pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) perlu diterapkan, khususnya oleh instruktur.

b. Pelaksanaan Siklus II

1) Perencanaan

Sebelum siklus II, pendidik dan peneliti berkolaborasi untuk melaksanakan siklus I. Untuk menyempurnakan pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus II, dibuatlah bahan ajar, lembar observasi pembelajaran, angket pembelajaran, media pembelajaran, evaluasi proses pembelajaran, dan ujian. Tes dibuat dengan menggunakan data penilaian dari siklus II.

2) Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti memutuskan bagaimana siklus II akan dilaksanakan. Pelaksanaan penelitian siklus II diselesaikan dalam satu kali pertemuan.

a) Pertemuan 1 (satu)

Ada dua puluh siswa yang hadir. Saat mempelajari Bahasa Indonesia, peneliti membahas lebih rinci tentang proses praktik dan penerapan teknik selama pembelajaran pada pertemuan kedua ini.

(1) Kegiatan awal

Dimulai dengan para pendidik yang mengondisikan persiapan siswa dan menata kelas berdasarkan persyaratan pembelajaran, kegiatan pertama meliputi pembukaan pembelajaran, melakukan persepsi dan motivasi, mendorong siswa untuk berdoa bersama, dan mencatat kehadiran. Sasaran pembelajaran dikomunikasikan oleh para peneliti. Sebelum memulai pelajaran kedua, instruktur memberikan ringkasan singkat tentang topik

yang diajarkan sebelumnya kepada kelas. Karena pendidik masih sedikit ceroboh pada pertemuan pertama, peneliti menggunakan pendekatan bermain peran sedikit lebih berhasil dalam pertemuan kedua ini. Dalam konferensi kedua ini, para peneliti membahas materi dan prosedur secara lebih rinci.

(2) Kegiatan Inti

Peneliti memberikan materi pembelajaran kepada siswa dalam kegiatan inti dengan meninjau kembali materi yang telah dibahas sebelumnya dengan sedikit perubahan dengan menciptakan kesan bermain peran yang baru dan mengajukan pertanyaan serta ide kepada siswa dalam upaya untuk memicu kreativitas mereka. Guru dan peneliti dapat memfasilitasi proses pembelajaran dengan cara ini, sehingga lebih menyenangkan bagi siswa.

(3) Kegiatan Akhir

Guru dan siswa mengajukan dan menjawab pertanyaan tentang ambiguitas apa pun dalam konten yang disampaikan. Instruktur memberikan kesimpulan di akhir kelas. Pemimpin kelas juga mengucapkan "selamat datang" dan memimpin doa penutup.

Tabel 2. Data hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Model Pembelajaran Bermain Peran

Siklus II

No	Aspek yang diamati	Pertemuan I			
		1	2	3	4
1.	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru				✓
2.	Siswa yang bertanya kepada guru				✓
3.	Intensitas bertanya siswa dengan siswa				✓
4.	Keaktifan merespon pertanyaan guru				✓
5.	Siswa yang aktif mengerjakan tugas				✓
6.	Siswa yang ikut serta dalam diskusi kelompok				✓
7.	Siswa yang mengemukakan pendapatnya terhadap hasil pekerjaan temannya				✓
8.	Siswa yang menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran yang dilakukan				✓
9.	Siswa yang mencatat penjelasan guru				✓
10.	Siswa dapat bekerja sama dengan baik menyelesaikan tugas kelompok				✓
Jumlah					10
Total Skor		40			
Rata-rata		4			
Kategori		Sangat Baik			

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus II pada satu kali pertemuan diperoleh rata-rata empat kategori “sangat baik” sehingga diperoleh skor keseluruhan sebesar 40. Dengan demikian, hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus I dan II termasuk dalam kategori “baik” dan “sangat baik”.

b) Refleksi

Guru dan peneliti bekerja sama untuk mempertimbangkan langkah-langkah pelaksanaan siklus II dan mengidentifikasi tantangan yang masih ada. Karena persentase siswa dengan nilai minimal telah mencapai target, siklus II dianggap berhasil berdasarkan kemampuan belajar mata kuliah bahasa Indonesia.

3. Hasil Belajar dengan Penerapan Metode *Role Playing*

a. Siklus I

Setelah melakukan tindakan dengan metode pembelajaran bermain peran pada siklus I, diperoleh capaian pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 3. Nilai Individu

Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Hisyam Robbani A.	75	✓	
2	Ihya Ulumul Ihsan	60		✓
3	El Rayadil Ilmi	75	✓	
4	Aspi Almaulidi	65		✓
5	Asropi Nasri	45		✓
6	Amel Anastasya	79	✓	
7	Bq Anggi Pitriani	75	✓	
8	Raisa Komalasari	50		✓
9	Maya Maelani	40		✓
10	L. Naufal Ramdani	76	✓	
11	Naura Sartika	70	✓	
12	Anil Rashi	75	✓	
13	Maulida	75	✓	
14	Nurliana	70	✓	

15	Azki Farel Saputra	60		✓
16	Muhamad Rafa	76	✓	
17	Galih Maulana	76	✓	
18	Ferdnan Farel	76	✓	
19	M. Enda Nanda	79	✓	
20	Dafa Ulhaq S.	80	✓	
Jumlah		1.377		
Nilai Rata-Rata		70,35		
Nilai Maksimal		76		
Jumlah Siswa Tuntas		12 (60%)		
Jumlah Siswa Tidak Tuntas		8 (40%)		

Sebanyak 12 siswa (60%) telah melampaui KKM, atau tuntas belajar 75, berdasarkan capaian pembelajaran yang ditampilkan pada tabel di atas, yang didasarkan pada hasil pengamatan yang dilakukan setelah kegiatan siklus I. Nilai tuntas belajar kurang dari 70 belum dicapai oleh delapan siswa, atau setengah dari seluruh siswa. Terlihat jelas bahwa kemampuan anak dalam pengetahuan keterampilan menulis dalam bahasa Indonesia pra tindakan ke siklus I mengalami sedikit peningkatan dari pra siklus yang dilakukan sebelumnya.

b. Siklus II

Setelah melakukan kegiatan pemanfaatan pembelajaran bermain peran pada siklus II, diperoleh hasil pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 4. Nilai Individu

Siklus II

No	Nama siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak tuntas
1	Hisyam Robbani A.	80	✓	
2	Ihya Uloomul Ihsan	79	✓	
3	El Rayadil Ilmi	85	✓	
4	Aspi Almaulidi	79	✓	
5	Asropi Nasri	76	✓	
6	Amel Anastasya	65		✓

7	Bq Anggi Pitriani	80	✓	
8	Raisa Komalasari	75	✓	
9	Maya Maelani	75	✓	
10	L. Naufal Ramdani	80	✓	
11	Naura Sartika	75	✓	
12	Anil Rashi	75	✓	
13	Maulida	76	✓	
14	Nurliana	76	✓	
15	Azki Farel Saputra	85	✓	
16	Muhamad Rafa	80	✓	
17	Galih Maulana	80	✓	
18	Ferdnan Farel	75	✓	
19	M. Enda Nanda	76	✓	
20	Dafa Ulhaq S.	80	✓	
Jumlah		1.557		
Nilai rata-rata		88,3		
Nilai maksimal		85		
Jumlah Siswa Tuntas		19 (95%)		
Jumlah Siswa Tidak Tuntas		1 (5 %)		

Seperti dapat dilihat dari perbandingan hasil belajar pada tabel di atas, yang merupakan hasil observasi setelah tindakan siklus I, sebanyak 19 siswa atau 95% siswa telah melampaui KKM yaitu 76 dalam hal ketuntasan belajar. Meskipun demikian, masih ada 1% atau 5% siswa yang belum memperoleh nilai di bawah 75. Tidak mungkin dikatakan bahwa kemampuan verbal anak Indonesia rendah antara siklus I dan II.

Setelah dilakukan penelitian, nilai pretest yang direpresentasikan dengan nilai rata-rata 75 digunakan untuk menentukan hasil penelitian. Dengan demikian, berdasarkan nilai rata-rata saat ini, dapat disimpulkan bahwa sebelum penggunaan pendekatan bermain peran, pengetahuan dan keterampilan bahasa Indonesia siswa tergolong kurang.

Selain itu, nilai rata-rata posttest kemampuan berbahasa Indonesia pada Siklus I adalah 70,35, termasuk dalam kelompok kurang; pada Siklus II, nilai rata-ratanya adalah 88,3. Hasilnya, 94% siswa kelas IV SDN Subahnala mencapai capaian pembelajaran yang

diharapkan. Studi ini menunjukkan bagaimana instruksi bermain peran dapat meningkatkan kapasitas siswa untuk menyelesaikan tugas dengan cara konvensional.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) di SDN Subahnala menggunakan metode pembelajaran bermain peran yang dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan dalam dua siklus. Siswa yang memiliki prestasi di atas KKM 76 mampu memperoleh hasil belajar yang baik. Peneliti memberikan tugas pada setiap pertemuan, yaitu diskusi kelompok dan tugas presentasi. Berdasarkan penelitian ini, model pembelajaran bermain peran juga memberikan manfaat dan kelebihan, antara lain: (1) meningkatkan inisiatif dan kreativitas siswa; (2) meningkatkan keterampilan dan minat siswa; dan (3) mendorong kerja sama siswa selama proses pembelajaran.

1. Siklus I

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran pada siklus I, instruktur memberi tahu kelas tentang cara menggunakan paradigma pembelajaran bermain peran. Berkat hal ini, siswa belajar cara melaut. Siswa dapat mengikuti prosedur penerapan model pembelajaran sesuai dengan petunjuk guru dan peneliti. Tanda lebih lanjut bahwa strategi pembelajaran bermain peran meningkatkan hasil belajar adalah peningkatan nilai tes asesmen pada setiap siklus.

Pada siklus I, 12 siswa (60%) memperoleh nilai di bawah KKM, sedangkan 8 siswa (40%) tidak memperoleh nilai di bawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran masih berlangsung.

2. Siklus II

Satu orang siswa (5%) tidak tuntas siklus II di bawah KKM, sedangkan 19 orang siswa (95%) tuntas di atas KKM. Angka tersebut menunjukkan adanya peningkatan dan capaian pembelajaran masuk dalam kategori sangat baik, yaitu 94% capaian pembelajaran tuntas. Karena berasal dari keluarga broken home dan tinggal bersama nenek serta kakak laki-lakinya, maka salah satu siswa tersebut menjadi penyebab kegagalan siswa. Karena siswa tersebut sulit berkonsentrasi di kelas dan sering mengganggu siswa lain saat belajar, maka peneliti dan pendidik berkesimpulan bahwa siswa tersebut kurang memperhatikan. Pada siklus I dan II, capaian pembelajaran siswa kelas IV SDN Subahnala memperoleh nilai klasikal 94%. Temuan ini menunjukkan bagaimana menggunakan pembelajaran bermain

peran dapat membantu siswa menulis lebih profesional dan menyelesaikan tugas dengan cara tradisional.

Menurut penelitian Linda Resiska Deeng, dkk., hasil siklus I mencapai 57,14%. Pada siklus II, hasil belajar siswa meningkat menjadi 84,28%, yang merupakan peningkatan yang cukup baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran bermain peran dapat membantu siswa kelas V mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD GMIM V Tomohon (Linda Resiska Deeng et al., 2021). Debi Febianto dkk. juga melakukan penelitian ini mengenai dampak model pembelajaran bermain peran pada pendidikan MI/SD. Enam dari sepuluh publikasi jurnal tentang model permainan peran berdampak pada hasil belajar anak-anak kelas atas di MI/SD, sementara sepuluh persen lainnya berdampak pada keterampilan sosial, kemampuan berbicara, kerja sama tim, dan minat belajar. (Febianto et al., 2024).

Hasilnya, PTK ini berhasil. Paradigma pembelajaran bermain peran dalam pendidikan mereka dengan bekerja dalam kelompok dan berpasangan serta mendiskusikan tantangan yang diberikan guru, menjadi alasan peningkatan hasil belajar. Dalam pembelajaran bermain peran, siswa harus berkolaborasi, belajar, dan menafsirkan serta mengekspresikan diri mereka sendiri.

Siswa juga tidak terlalu stres dan lebih tenang saat diberikan materi sebagai hasilnya. Setelah itu, siswa diminta untuk berani mengumpulkan pekerjaan rumah di depan kelas. Strategi pembelajaran bermain peran yang diterapkan di kelas SDN Subahnala terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia, menurut hasil penelitian. Konsisten dengan penelitian lain, penelitian ini menawarkan manfaat dan perbedaan, termasuk bahwa siswa mendapatkan bimbingan individu maupun kelompok.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) dan pembahasan selanjutnya, diperoleh rata-rata aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Subahnala yang belajar bahasa Indonesia dengan teknik bermain peran. Dengan siklus I selama dua kali pertemuan memperoleh skor 30 dengan skor rata-rata tiga kategori baik, siklus II selama satu kali pertemuan memperoleh skor 38 dengan skor rata-rata 3,8 kategori baik, dan siklus II selama satu kali pertemuan memperoleh skor 40 dengan skor rata-rata empat kategori

sangat baik, peneliti menemukan bahwa siswa mengalami peningkatan hasil belajar melalui beberapa siklus penilaian. Meskipun demikian, siswa pada siklus I dan II mengalami peningkatan hasil post-test individu. Sebanyak 12 siswa (60%) pada siklus I tuntas, sedangkan delapan siswa (40%) tidak tuntas. Nilai rata-rata siklus I adalah 75, yang berarti kurang dari nilai KKM yaitu 76. Nilai rata-rata siklus II adalah 88,3, dengan 19 siswa (95%) dari 20 siswa tuntas dan 1 siswa (5%) tidak tuntas. Dapat dikatakan nilai KKM telah tercapai karena dapat mencapai nilai maksimal 80. Hal ini dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia telah berhasil mencapai tujuannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Alfiani, D. A. (2015). Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Play Group. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2(1), 1–18. doi: <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v2i1.174>
- Aris Shoimin. (2017). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Aswan Zain Djamarah, & Syaiful Bahri. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 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. doi: <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4368>
- Efastri, S. M., Fadillah, S., & Sari, Y. N. (2018). Penerapan Strategi Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Prososial Mahasiswa Semester VI Pg-Paud Fkip Unilak. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 140–148. doi: <https://doi.org/10.31849/lectura.v9i2.1604>
- Febianto, D., Nelwati, S., & Dani, A. (2024). Analisis Model Pembelajaran Rolle Playing dan Implikasi dalam Pembelajaran pada Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 2(1), 126–134. doi: <https://doi.org/10.69693/ijim.v2i1.177>
- Husnul Laili. (2025). Menggunakan Teknik Bernyanyi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelompok B di TK Pusaka Ayah Bunda Desa Gereneng Kecamatan Sakra Timur. *Aslamiah: Jurnal Pendidikan, Ekonomi, Sosial Dan Budaya*, 3(1), 95–110.
- I Gede Dody Mahaputra, Ni Ketut Suarni, & I Nyoman Murda. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Semester Ganjil SDN 4 Bungkulan Tahun Pelajaran 2016/2017. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 4(3). doi: <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v4i3.8637>
- Kurniati. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV Dengan Menerapkan Metode Role Playing. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 355–360. doi: <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1019>

- Linda Resiska Deeng, Deitje A. Katuuk, & Hetty J. Tumurang. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD Gmim V Tomohon. *Edu Primary Journal : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–13.
- Mamluatur Rohmah, & Agung Setyawan. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Pembelajaran Role Playing di SDN Pandan. *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 2(2), 197–209. doi: <https://doi.org/10.58192/populer.v2i2.892>
- Muhamad Zaryl Gapari. (2024). Peran Orang Tua dan Guru dalam Membantu Siswa Kelas II SDN 2 Batu Nampar Belajar dan Tumbuh. *Al-Faiṣa: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 100–113.
- Ni Komang Marantika Dewi, I Nyoman Jampel, & Nyoman Wirya. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional anak di TK Jaya Kumara Cau Blayu. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1). doi: <https://doi.org/10.23887/paud.v2i1.3049>
- Nike Amelia Agustin, Yunus Abidin, & Fully Rakhmayanti. (2022). Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9010–9018. doi: <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3815>
- Puspitasari, W. D. (2015). Metode Pembelajaran Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Ekspresif Drama Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1), 68–77. doi: <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.347>
- Suharsimi Arikunto. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Karya.
- Sukanti, S. (2014). Meningkatkan Kompetensi Guru Melalui Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(1), 1–11. doi: <https://doi.org/10.21831/jpai.v6i1.1786>
- Vicky Ihsananda. (2017). *Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 3 Astomulyo*. IAIN Metro Lampung.