

PENERAPAN *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA

Oleh:

Yustika Rakhma Apriliani¹

Kurnia Indah Sukmawatik²

Sardulo Gembong³

Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Madiun

Alamat: Jl. Setia Budi No.85, Kanigoro, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur
(63118)

Korespondensi Penulis: yustikaapriliani@gmail.com,

kurniindahsukmawatik@gmail.com, gembongretno2@gmail.com.

Abstract. *This classroom action research was motivated by the low level of student engagement in Indonesian language learning, particularly in the topic of effective sentences, among fourth-grade students at SDN Rejomulyo, Madiun City. The objective of this study was to improve students' participation and involvement through the implementation of the Role playing learning model, which provides opportunities for students to practice speaking, collaborate with peers, and actively construct knowledge. The research was conducted in two cycles, following the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The subjects of the study were 28 students with diverse characteristics. The instruments used included affective and psychomotor observation sheets, formative tests administered at the end of each cycle, as well as documentation and reflective interviews. Data were analyzed qualitatively to describe changes in student behavior and quantitatively to calculate participation rates from the pre-cycle stage to the second cycle.*

PENERAPAN *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA

The results showed a significant improvement in both student engagement and learning outcomes. Student engagement increased from 32.1% in the pre-cycle to 67% in the first cycle and reached 89.3% in the second cycle. The average learning score also increased from 67.5 in the pre-cycle to 75.3 in the first cycle and 82.7 in the second cycle. These findings indicate that the implementation of the Role playing model successfully created a more enjoyable learning atmosphere, fostered students' confidence, and enhanced their active involvement in the learning process.

Keywords: *Role playing Model, Student Participation, Active Learning, Effective Sentence Mastery, Elementary School.*

Abstrak. Penelitian tindakan kelas ini dilatarbelakangi rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi kalimat efektif, di kelas IV SDN Rejomulyo Kota Madiun. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa melalui penerapan model pembelajaran *Role playing* yang memfasilitasi siswa untuk berlatih berbicara, bekerja sama, dan mengkonstruksi pengetahuan secara aktif. Penelitian dilaksanakan selama dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa dengan karakteristik yang heterogen. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi afektif dan psikomotorik, tes formatif pada setiap akhir siklus, serta dokumentasi dan wawancara reflektif. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh gambaran perkembangan partisipasi siswa dari pra-siklus hingga siklus II. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan baik dalam keaktifan maupun hasil belajar. Keaktifan siswa meningkat dari 32,1% pada pra-siklus menjadi 67% pada siklus I dan mencapai 89,3% pada siklus II. Rata-rata hasil belajar juga naik dari 67,5 pada pra-siklus menjadi 75,3 pada siklus I dan 82,7 pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Role playing* berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menumbuhkan rasa percaya diri, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci: *Role playing, Keaktifan Siswa, Kalimat Efektif, Pembelajaran Bahasa Indonesia.*

LATAR BELAKANG

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak sekadar bertujuan agar siswa mampu membaca dan menulis, tetapi juga agar mereka dapat menyampaikan pikiran secara runtut, logis, dan efektif. Salah satu kompetensi penting yang diajarkan di kelas IV adalah kemampuan menyusun kalimat efektif. Kalimat efektif menjadi dasar komunikasi yang baik, baik secara lisan maupun tulisan.

Namun kenyataannya, hasil observasi di kelas IV SDN Rejomulyo menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya mendorong partisipasi aktif siswa. Dari total 28 siswa, hanya 9 orang (32,1%) yang berani bertanya, menjawab, atau terlibat diskusi. Sebagian besar siswa memilih diam, kurang percaya diri, dan hanya mengikuti arahan guru tanpa memberikan kontribusi nyata. Hal ini menunjukkan pembelajaran masih bersifat *teacher-centered*.

Kondisi tersebut apabila dibiarkan akan berdampak pada rendahnya kemampuan komunikasi lisan siswa, berkurangnya keterampilan sosial, serta kurang berkembangnya kreativitas. Sardiman (2011) menegaskan bahwa keaktifan belajar mencakup keterlibatan mental, fisik, dan emosional yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu memantik keterlibatan siswa secara menyeluruh.

Model *Role playing* menjadi salah satu solusi yang relevan. Dengan model ini, siswa dilibatkan dalam situasi nyata melalui peran yang mereka mainkan. Mereka tidak hanya memahami konsep secara kognitif, tetapi juga mengalami proses komunikasi dalam bentuk drama, dialog, atau simulasi. Hal ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran kontekstual, partisipatif, dan menyenangkan.

KAJIAN TEORITIS

Role playing atau bermain peran merupakan salah satu bentuk pembelajaran aktif yang berorientasi pada pengalaman (*experiential learning*). Sanjaya (2012) menyebutkan bahwa *Role playing* memungkinkan siswa belajar melalui keterlibatan langsung dalam situasi sosial, sehingga mereka dapat melatih kemampuan komunikasi, empati, dan pemecahan masalah.

PENERAPAN *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA

Selain itu, model ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata (Suparman, 2021). Dengan memainkan peran, siswa terlibat secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Mereka belajar memahami sudut pandang orang lain, melatih keterampilan berbicara, serta mengembangkan sikap percaya diri.

Kajian lain dari Deci & Ryan (2020) mengenai Self-Determination Theory menyatakan bahwa motivasi intrinsik siswa akan tumbuh jika mereka merasa memiliki otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial. *Role playing* memenuhi ketiga kebutuhan psikologis ini karena memberi ruang pada siswa untuk berinisiatif, merasa mampu, dan berinteraksi dengan teman-temannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. PTK dipilih karena bertujuan memperbaiki praktik pembelajaran secara nyata dan berkesinambungan.

Subjek dan Setting

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN Rejomulyo dengan jumlah siswa 28 orang, terdiri dari 13 laki-laki dan 15 perempuan. Latar belakang siswa beragam baik dari segi kemampuan akademik maupun karakter.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui:

- a. Observasi: menggunakan lembar observasi afektif dan psikomotorik untuk mencatat keterlibatan siswa.
- b. Tes formatif: dilakukan setiap akhir siklus untuk mengukur pemahaman konsep kalimat efektif.
- c. Dokumentasi: berupa foto kegiatan, naskah *role play*, dan catatan hasil diskusi.
- d. Wawancara dan refleksi: menggali tanggapan guru dan siswa tentang pengalaman belajar.

Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan perubahan perilaku siswa, serta secara kuantitatif dengan menghitung persentase keaktifan dan rata-

rata nilai hasil belajar. Keberhasilan ditetapkan apabila minimal 80% siswa mencapai kategori baik atau sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pra-siklus menunjukkan partisipasi siswa rendah, hanya 9 siswa yang aktif, dengan persentase 32,1%. Nilai rata-rata tes awal 67,5 dan sebagian besar siswa belum mampu menyusun kalimat efektif dengan benar.

Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan. Guru memulai pembelajaran dengan apersepsi melalui video singkat tentang pentingnya berbicara efektif. Siswa dibagi menjadi kelompok kecil dan diberikan naskah sederhana untuk diperankan. Pada tahap ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan contoh, membimbing pembuatan dialog, dan memberi motivasi.

Hasil observasi menunjukkan keaktifan meningkat menjadi 67%. Siswa mulai antusias berdiskusi dan menyusun dialog, meskipun masih ada yang malu untuk tampil. Nilai rata-rata hasil belajar naik menjadi 75,3. Refleksi menunjukkan perlunya penambahan waktu latihan dan pembagian peran yang lebih merata.

Siklus II

Pada siklus II guru memperbaiki pelaksanaan dengan memberikan waktu latihan lebih panjang, membagi peran agar semua siswa tampil, serta memberikan reward berupa stiker “Siswa Hebat” bagi kelompok terbaik.

Hasilnya, keaktifan meningkat menjadi 89,3%. Sebagian besar siswa terlihat percaya diri, berani berbicara, dan bekerja sama. Nilai rata-rata meningkat menjadi 82,7 dan hampir semua siswa mencapai ketuntasan belajar.

Tabel 1. Hasil Penelitian

Tahap	Jumlah Siswa Aktif	Persentase Keaktifan	Nilai Rata-rata	Kategori
Pra-Siklus	9	32,1%	67,5	Rendah
Siklus I	19	67,0%	75,3	Sedang
Siklus II	25	89,3%	82,7	Tinggi

Hasil ini menunjukkan peningkatan yang konsisten dari siklus ke siklus. Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya oleh Sulastri & Hidayat (2022) yang menyatakan

PENERAPAN *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA

bahwa model *Role playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keberanian berbicara.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran *Role playing* terbukti dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SDN Rejomulyo. Persentase keaktifan meningkat secara signifikan dari 32,1% menjadi 89,3%, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar naik dari 67,5 menjadi 82,7.

Saran

Guru disarankan untuk menggunakan *Role playing* sebagai strategi pembelajaran pada materi Bahasa Indonesia yang menekankan keterampilan berbicara. Sekolah perlu menyediakan sarana pendukung seperti media audiovisual dan ruang kelas yang fleksibel. Peneliti berikutnya dapat mengintegrasikan *Role playing* dengan pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) agar pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness.
- Kemendikbudristek. (2021). Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar Edisi Revisi Kelas IV. Jakarta.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2021). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Kencana.
- Suparman, M. A. (2021). Desain instruksional modern. Erlangga.
- Sulastri, I., & Hidayat, R. (2022). Pengaruh model *role playing* terhadap keterampilan sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 45–54.
- Yuliani, R. (2020). Penerapan metode simulasi untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(1), 23–34.