

Vol. 4 Issue (4) 2025
Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar
https://ojs.unm.ac.id/jppsd/index

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 4

Yulanti Mooduto [1], Abd.Hamid Isa [2], Srimiftahul Zana Dali [3]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
,Universitas Muhammadiyah Gorontalo,Gorontalo, Indonesia 96212

Email : yulantimooduto@umgo.ac.id, hamid_isa@ung.ac.id, miftadali@gmail.com

miftadali@gmail.com

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan metode Role Playing pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada 23 siswa kelas 4.2 di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Unggulan Kota Gorontalo. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis berdasarkan aktivitas guru, siswa, dan hasil belajar. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus; siklus I terdiri dari tiga pertemuan dan siklus II satu pertemuan, masing-masing melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, pemantauan-evaluasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan. Pada observasi awal, hanya 8 siswa (35%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada siklus I meningkat menjadi 16 siswa (70%), dan pada siklus II mencapai 22 siswa (96%). Kesimpulannya, metode Role Playing terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif

Kata kunci: Metode *Role Playing*, Hasil Belajar, Pelajaran Bahasa Indonesia

Abstract; This study aims to improve student learning outcomes through the application of the Role Playing method in Indonesian language subjects. The research is a Classroom Action Research (CAR) conducted with 23 fourth-grade students at Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Unggulan, Gorontalo City. Data were collected through interviews, observations, tests, and documentation, and analyzed based on teacher activities, student activities, and learning outcomes. The research was carried out in two cycles; the first cycle consisted of three meetings, while the second cycle consisted of one meeting. Each cycle followed four stages: planning, implementation, monitoring and evaluation, and reflection. The results showed significant improvement. In the initial observation, only 8 students (35%) met the Minimum Mastery Criteria (KKM). In the first cycle, 16 students (70%) reached the criteria, and in the second cycle, 22 students (96%) achieved mastery. It can be concluded that the Role Playing method effectively improves students' Indonesian language learning outcomes and serves as an innovative alternative for enhancing participation and achievement.

Keywords: Role-Playing Method, Learning Outcomes, Indonesian Language Lesson

e-ISSN: 2807-7016 © Universitas Negeri Makassar 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan Di Indonesia, sistem pendidikan diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta membentuk individu Indonesia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan sebuah sistem pendidikan yang efektif, di mana hasil belajar siswa menjadi salah satu indikator utama keberhasilan. Kualitas hasil belajar sangat diperhatikan karena mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, dan menerapkan materi yang telah dipelajari (Kemendikbud, 2017:25).

Pada tingkat Pendidikan Dasar, mata pelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam kurikulum. Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Sesuai dengan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 mengenai Kurikulum 2013, tujuan pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah untuk mengembangkan keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan-keterampilan ini sangat krusial untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global di masa depan (Permendikbud, 2018:17).

Dalam Islam, belajar tidak hanya dipandang sebagai sarana untuk mendapatkan pengetahuan duniawi, tetapi juga sebagai ibadah yang mendekatkan seseorang kepada Allah. Oleh karena itu, proses belajar mengajar harus dilakukan dengan penuh kesungguhan dan dilandasi niat yang ikhlas.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, hasil belajar diharapkan tidak hanya mencerminkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga kemampuan mereka untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran yang berorientasi pada hasil tidak hanya menilai kemampuan akademik siswa, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, kemampuan bekerja sama, dan pengembangan karakter.

Dalam era pembelajaran modern, pendekatan yang interaktif dan partisipatif sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu metode yang efektif untuk mendorong partisipasi siswa adalah metode bermain peran atau *Role Playing*. Menurut Gunawan (2019:46), metode ini melibatkan siswa dalam simulasi situasi yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dengan berperan langsung dalam skenario tertentu, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalaminya, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka. Metode ini sangat sesuai untuk diterapkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, karena memungkinkan siswa untuk berlatih berbicara dan mendengarkan melalui skenario yang relevan.

Keunggulan dari metode *Role Playing* terletak pada kemampuannya untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan emosional siswa. Penelitian oleh Sari dan Rachmawati (2022) menunjukkan bahwa siswa yang terlibat aktif dalam bermain peran lebih cenderung memiliki motivasi belajar yang tinggi. Dengan demikian, *Role Playing* dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam mata pelajaran yang memerlukan keterampilan komunikasi, seperti Bahasa Indonesia

Metode *Role Playing* atau bermain peran adalah salah satu teknik pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai aktor aktif dalam kegiatan belajar. Metode ini terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi. Dalam konteks pembelajaran, khususnya pelajaran Bahasa Indonesia**,** Metode *Role Playing* membantu siswa mempraktikkan keterampilan berbahasa secara langsung melalui simulasi yang relevan dengan kehidupan nyata.

Ada beberapa teori dan konsep pembelajaran yang menjelaskan hubungan antara Metode *Role Playing* dengan peningkatan hasil belajar, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berikut ini adalah teori-teori tersebut:

1. Teori Konstruktivisme
2. Teori Belajar Sosial
3. Teori Motivasi

4. Teori Pembelajaran Berbasis Pengalaman
5. Dampak Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, metode *Role Playing* sangat relevan digunakan, terutama untuk materi yang berhubungan dengan pengembangan keterampilan berbahasa, seperti berdiskusi, bercerita, dan bermain drama. Melalui peran yang diberikan, siswa tidak hanya belajar tentang materi, tetapi juga mengasah kemampuan berkomunikasi dan berpikir kritis, karena mereka harus memahami situasi yang sedang dimainkan dan meresponsnya secara tepat (Rahmawati, 2023:120).

Penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dilakukan dalam berbagai topik dan materi, mulai dari teks naratif, prosedur, eksposisi, hingga teks dialog. Salah satu contoh penerapannya adalah dalam pembelajaran teks naratif**.** Menurut Lestari (2021:134), dalam mempelajari teks naratif, siswa dapat memainkan peran sebagai tokoh dalam cerita, misalnya saat mempelajari cerita rakyat seperti "Sangkuriang" atau "Bawang Merah Bawang Putih". Dalam situasi ini, siswa tidak hanya belajar memahami struktur cerita, tetapi juga mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berbicara dan mengekspresikan emosi tokoh yang mereka perankan.

Penerapan metode *Role Playing* pada teks naratif juga membantu siswa memahami alur, karakter, dan latar cerita **se**cara lebih mendalam. Dengan memerankan karakter dalam cerita, siswa dapat merasakan langsung bagaimana interaksi antar tokoh berlangsung, memahami konflik yang terjadi, serta menyusun kesimpulan dari cerita tersebut. Hal ini sesuai dengan pandangan Setiawan (2022:73), yang menyatakan bahwa permainan peran dalam pembelajaran naratif tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan kritis dalam mengevaluasi tindakan tokoh dan pesan moral cerita.

Selain itu, metode *Role Playing* juga sangat cocok untuk pembelajaran teks dialog**.** Dalam teks dialog, siswa berperan sebagai dua atau lebih tokoh yang terlibat dalam percakapan, misalnya dalam sebuah drama pendek atau simulasi percakapan. Menurut Suryani (2023:85), bermain peran dalam teks dialog memungkinkan siswa untuk berlatih berbicara dan mendengarkan secara efektif, dua keterampilan yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa. Dengan bermain peran, siswa juga dapat belajar menyusun kalimat dengan struktur yang benar dan menggunakan intonasi yang tepat sesuai dengan situasi percakapan yang dimainkan.

Contoh lain dari penerapan metode *Role Playing* adalah dalam pembelajaran teks prosedur**.** Dalam materi ini, siswa dapat bermain peran sebagai instruktur yang memberikan petunjuk tentang cara melakukan suatu tindakan, misalnya "cara membuat origami" atau "cara menyiapkan bahan makanan" (Anggraini, 2020:112). Metode ini membantu siswa memahami tahapan-tahapan dalam teks prosedur sekaligus mengembangkan keterampilan berbicara dan menyampaikan instruksi secara jelas dan sistematis. Selain itu, dengan memerankan peran sebagai instruktur, siswa juga belajar bagaimana menyampaikan informasi dengan cara yang dapat dipahami oleh orang lain, yang sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam pembelajaran teks eksposisi**,** metode *Role Playing* dapat digunakan untuk melatih siswa dalam menyampaikan pendapat atau argumen**.** Sebagai contoh, dalam diskusi kelas tentang topik sosial, siswa dapat berperan sebagai pembicara yang menyampaikan pandangannya mengenai masalah tertentu, sementara siswa lain berperan sebagai audiens yang memberikan tanggapan (Safitri, 2022:98). Dengan cara ini, siswa belajar bagaimana menyusun argumen yang logis, merespons argumen lawan bicara, dan mempertahankan pendapatnya dengan menggunakan fakta dan bukti yang mendukung. Penerapan ini membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan komunikatif, yang merupakan salah satu tujuan utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya membantu siswa dalam menguasai keterampilan berbahasa, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir, berkomunikasi, dan bersosialisasi.

Persamaan dari penelitian ketiga ini adalah semuanya menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dengan menunjukkan peningkatan baik dalam pemahaman materi maupun motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian ketiga ini sama-sama menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Perbedaan pertama penelitian Rizaludin dkk. dan penelitian ini terletak pada mata pelajaran yang diteli

ti. Penelitian Rizaludin dkk. fokus pada Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), sementara pada peneliti fokus pada Bahasa Indonesia, khususnya pada peningkatan keterampilan berbicara dan kepercayaan diri siswa. Selain itu, penelitian ini dilakukan di MIM Unggulan Kota Gorontalo, sedangkan penelitian Rizaludin dkk. di SDN 23 Ampenan, yang memiliki lingkungan belajar yang mungkin berbeda.

Perbedaan kedua penelitian ini dengan Ginna Novarianti Dwi Putri Pramesti terletak pada fokus hasil belajar. Ginna meneliti hasil belajar Bahasa Indonesia secara umum, sementara penelitian saya lebih spesifik pada peningkatan keterampilan berbicara, tanpa mengabaikan aspek lain, serta pengembangan rasa percaya diri siswa dalam berbahasa. Selain itu, lokasi penelitian Ginna berada di SD Negeri Lemah Abang, sedangkan penelitian ini dilakukan di MIM Unggulan Kota Gorontalo, sehingga terdapat perbedaan konteks lingkungan belajar yang mempengaruhi hasil penelitian.

Perbedaan utama penelitian A. Rahim dan Risky Dwiprabowo (2020) dengan penelitian ini adalah pada fokus mata pelajaran dan konteks penerapan. Penelitian Rahim dan Dwiprabowo fokus pada pelajaran PPKn, sementara penelitian ini fokus pada Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan berbicara, yang merupakan keterampilan dasar sehari-hari bagi siswa. Selain itu, penelitian ini memiliki relevansi lokal yang kuat karena dilakukan di MIM Unggulan Kota Gorontalo, sehingga hasilnya lebih sesuai untuk mendukung perkembangan pendidikan di wilayah tersebut, memberikan solusi yang kontekstual bagi tantangan setempat.

Dari hasil observasi di kelas 4.2 MIM Unggulan Kota Gorontalo, dari jumlah 23 Orang siswa terdapat 8 orang siswa dengan nilai baik atau 35% sedangkan 15 Orang siswa atau 65% belum mencapai kriteria ketuntasan. Berdasarkan hasil wawancara peneliti menemukan ada beberapa faktor masalah di dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa menjadai rendah. Adapun faktor masalah dalam proses pembelajaran yakni, terlihat bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah Berdasarkan hasil wawancara penelitian menemukan ada beberapa faktor masalah di dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa menjadai rendah. Adapun faktor masalah dalam proses pembelajaran yakni, 1) Pembelajaran terlalu berpusat pada guru (teacher-centered): Guru kurang efektif dalam menjalankan langkah-langkah pembelajaran. Saat membuka pelajaran, guru sering tidak melakukan apersepsi atau mengaitkan materi dengan pengalaman siswa. Selain itu, materi langsung disampaikan tanpa menggunakan media seperti gambar, sehingga siswa sulit memahami dan kurang tertarik pada apa yang dipelajari. 2) Banyak siswa kesulitan memusatkan perhatian pada materi yang disampaikan guru, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang maksimal. 3) Siswa yang kemampuannya lebih tinggi cenderung mendominasi pembelajaran, sementara siswa lainnya menjadi bingung atau penasaran karena tidak sepenuhnya memahami materi. Siswa hanya menerima materi secara pasif tanpa dilibatkan langsung. Padahal, penggunaan media seperti gambar, teks, dan video bisa membantu siswa lebih mudah memahami konsep, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Salah satu alasan rendahnya hasil belajar tersebut adalah dominasi penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran, yang mengakibatkan siswa kurang aktif dan termotivasi. Selama proses pembelajaran, siswa cenderung bersikap pasif meskipun terlihat aktif saat berdiskusi. Namun, pemahaman mereka terhadap materi masih kurang. Hal ini terlihat dari fakta bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat yang baik dan benar. Mereka cenderung merasa canggung dan tidak percaya diri ketika harus berbicara di depan umum. Masalah ini terutama terlihat ketika mereka diminta untuk berpartisipasi dalam diskusi kelas serta ditemukan ada beberapa siswa hanya memahami secara dangkal, tanpa benar-benar menguasai

inti dari materi yang telah dipelajari. Akibatnya, siswa sering mengulangi pertanyaan yang sama berulang kali, menunjukkan bahwa mereka belum sepenuhnya memahami konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, penerapan metode *Role Playing* diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih percaya diri dalam

berbicara dan lebih terampil dalam menyampaikan ide-ide mereka. Temuan ini sejalan dengan penelitian Putri (2020) yang menyatakan bahwa metode ceramah yang monoton dapat membuat siswa kehilangan minat belajar dan tidak terlibat dalam pembelajaran (Putri, 2020:35).

Implementasi metode *Role Playing* di kelas 4.2 MIM Unggulan Kota Gorontalo diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, diharapkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dapat mengalami peningkatan yang signifikan. Selain itu, melalui metode ini, diharapkan juga terjadi peningkatan keterampilan sosial dan komunikasi siswa, sesuai dengan tujuan pendidikan yang komprehensif. Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas 4.2 di MIM Unggulan Kota Gorontalo."

METODE PENELITIAN

penelitian ini peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk memecahkan masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran dengan melakukan tindakan yang dapat mengubah kondisi tersebut menjadi lebih baik. PTK ini terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan (plan), tindakan (action), pengamatan (observasi), dan refleksi (reflection), yang dilakukan secara berulang hingga ditemukan solusi yang optimal. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus melibatkan perencanaan ulang berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan metode *Role Playing* di kelas 4.2 MIM Unggulan Kota Gorontalo.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini di laksanakan dalam 2 siklus. Siklus satu di lakukan tiga kali pertemuan dalam pembelajaran dan siklus ke dua juga di lakukan tiga kali pertemuan dalam pembelajaran. Jika kedua siklus tersebut belum cukup menghasilkan hasil belajar siswa, maka siklus ketiga dilanjutkan sampai diketahui bahwa hasil belajar siswa meningkat. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini berlangsung dalam dua siklus, Setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan dan setiap siklus menggunakan 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Pada penelitian tindakan kelas ini, subjek penelitian adalah siswa kelas 4.2 di MIM Unggulan Kota Gorontalo, yang berjumlah 23 siswa. Dari jumlah tersebut, 10 siswa adalah laki-laki dan 13 siswa perempuan, dengan karakteristik dan kemampuan yang beragam. Selain itu, mereka juga memiliki latar belakang sosial ekonomi yang berbeda-beda. Penelitian ini menggunakan teknik tes. Teknik tes digunakan untuk mengetahui Hasil Belajar Bahasa Indonesia Setelah Proses Belajar dengan penerapan metode *Role Playing*. Adapun teknik non tes berupa lembaran Observasi yang digunakan untuk mengetahui perubahan sikap atau perilaku setelah diadakan proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playin*.

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi hasil observasi dan tes. Berdasarkan analisis data kualitatif, peneliti akan mengidentifikasi hasil belajar yang dicapai dalam proses pembelajaran melalui deskripsi dalam bentuk kata-kata. Sedangkan untuk analisis data kuantitatif, peneliti akan menghitung persentase hasil belajar siswa yang diukur selama proses pembelajaran. Hasil ini dianalisis menggunakan rumus untuk menghitung tingkat pencapaian siswa pada setiap indikator hasil belajar yang telah ditetapkan.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah total maksimum}} \; X \; 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dimulai dengan melakukan observasi terhadap proses pembelajaran di kelas 4.2 MIM Unggulan Kota Gorontalo. Observasi dilakukan pada tanggal 5 November 2024 untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa selama pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia belum mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan. Hal ini menjadi dasar bagi peneliti untuk merancang tindakan perbaikan dalam proses pembelajaran. Pada tahap awal penelitian, hasil belajar siswa menunjukkan bahwa dari 23 peserta didik, sebanyak 8 orang (35%) telah mencapai kriteria ketuntasan, sedangkan 15 siswa lainnya (65%) belum tuntas. Berdasarkan data ini, peneliti kemudian merumuskan permasalahan yang dihadapi di kelas 4.2 MIM Unggulan Kota Gorontalo berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan.

Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa pada pembelajaran dijelaskan bahwa aktivitas siswa dan kesiapan siswa pada saat menerima proses pembelajaran yakni sebagai berikut:

1. Dari 20 aspek aktivitas siswa yang dinilai saat proses pembelajaran, terdapat 1 atau 5% aspek yang memperoleh kriteria baik.
2. Dari 20 aspek aktivitas siswa yang dinilai saat proses pembelajaran, terdapat 12 atau 60% aspek yang memperoleh kriteria baik
3. Dari 20 aspek aktivitas siswa yang dinilai saat proses pembelajaran, terdapat 6 atau 30 % aspek yang memperoleh kriteria cukup

   Dari 20 aspek aktivitas siswa yang dinilai terdapat 1 atau 5% aspek yang memperoleh kriteria cukup.

Adapun hasil belajar siswa kelas 4.2 MIM Unggulan Kota Gorontalo yang dilakukan dengan tertulis**.**

1. Dari 23 orang jumlah keseluruhan siswa, terdapat 10 orang siswa atau sebanyak 43% yang memperoleh nilai diatas 90.
2. Dari 23 orang jumlah keseluruhan siswa, terdapat 13 orang siswa atau sebanyak 57% yang memperoleh nilai dibawah 90

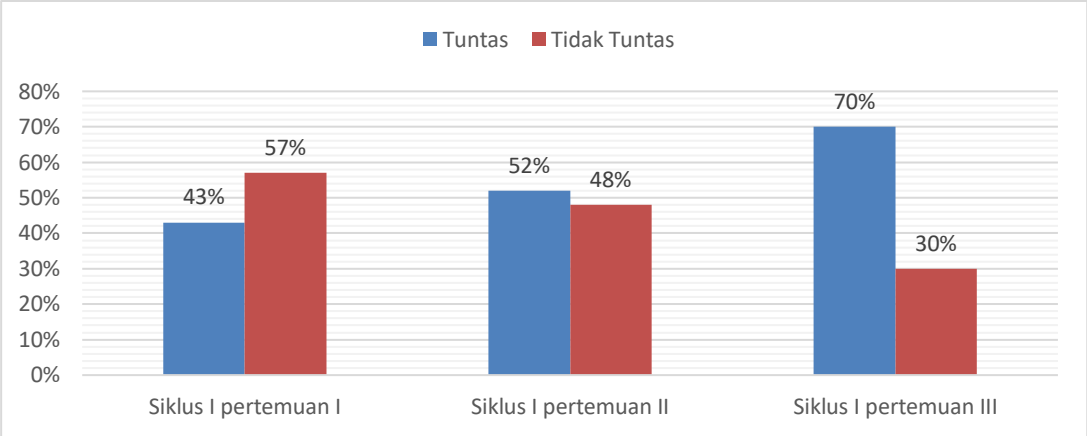
Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, terlihat bahwa pengelolaan pembelajaran pada siklus I pertemuan I belum mencapai target yang diharapkan. Hal ini ditunjukkan oleh aktivitas siswa yang masih kurang optimal dan hasil belajar yang belum memuaskan. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dilanjutkan ke siklus I pertemuan II untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa pada pembelajaran dijelaskan bahwa aktivitas siswa dan kesiapan siswa pada saat menerima proses pembelajaran yakni sebagai berikut:

1. Dari 20 aspek aktivitas siswa yang dinilai saat proses pembelajaran, terdapat 4 atau 20% aspek yang memperoleh kriteria sangat baik.
2. Dari 20 aspek aktivitas siswa yang dinilai saat proses pembelajaran, terdapat 13 atau 65% aspek yang memperoleh kriteria baik

Dari 20 aspek aktivitas siswa yang dinilai saat proses pembelajaran, terdapat 3 atau 15% aspek yang memperoleh kriteria cukup

Diagram 1 Perubahan Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I, II, III



Siklus II

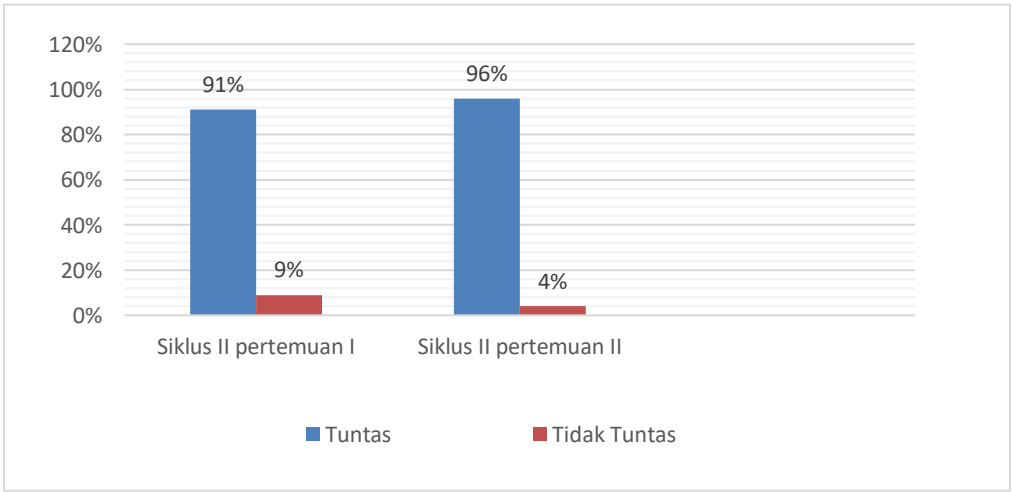
Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran siswa kelas 4.2 di MIM Unggulan Kota Gorontalo pada siklus II pertemuan I, terdapat peningkatan yang signifikan. Dari 23 siswa, sebanyak 22 siswa (96%) telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara hanya 1 siswa (4%) yang belum mencapainya. Dengan hasil ini, pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dinyatakan berhasil karena telah memenuhi standar indikator yang ditetapkan. Oleh karena itu, penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil analisis hasil belajar siswa kelas 4.2 hanya terdapt 1 orang siswa atau 4% yang memperoleh nilai di bawah 90 atau belum memenuhi ketuntasan maka solusi atau tindakan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

a) Siswa yang belum mencapai hasil yang maksimal akan diberikan perhatian khusus, bimbingan intensif, dan dorongan agar mereka lebih percaya diri dalam memainkan peran.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan bersama guru mitra, hasil pembelajaran pada siklus II menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan telah tercapai. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang sudah memenuhi target yang diharapkan. Pencapaian tersebut dipengaruhi oleh perubahan suasana pembelajaran yang mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam menerima materi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Diagram 2 Perubahan Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I, II, III



Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat ketuntasan peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan Metode *Role Playing* sangat baik. Dari total 23 siswa, sebanyak 22 siswa atau 96% telah mencapai ketuntasan, sementara 1 siswa atau 0,01% belum memenuhi standar ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah memenuhi indikator kinerja yang ditetapkan pada siklus II dengan hasil yang optimaL.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4.2 MIM Unggulan Kota Gorontalo menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Berdasarkan analisis terhadap data observasi kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan I, diperoleh informasi berikut:

Pada siklus I pertemuan I, sebanyak 10 siswa (43%) memperoleh nilai di atas 90, sementara 13 siswa (57%) masih di bawah nilai 90. Hasil ini menunjukkan bahwa target kinerja, yaitu 86% siswa mencapai nilai KKM 90, belum tercapai.

Pada siklus I pertemuan II, jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas 90 meningkat menjadi 12 orang (52%), sedangkan siswa dengan nilai di bawah 90 berkurang menjadi 11 orang (48%). Meskipun terjadi peningkatan, capaian ini masih belum memenuhi target indikator kinerja.

Pada siklus I pertemuan III, siswa yang memperoleh nilai di atas 90 bertambah menjadi 16 orang (70%), dengan 5 siswa (30%) masih berada di bawah nilai 90. Walaupun hasil ini mendekati target kinerja, indikator capaian belum sepenuhnya tercapai.

Tindakan yang Dilakukan

Untuk mengatasi kendala pada siklus I, peneliti menerapkan beberapa langkah:

1. Membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
2. Memberikan bimbingan secara individu maupun kelompok kepada siswa.
3. Memastikan suasana kelas nyaman selama proses pembelajaran.
4. Menyisipkan permainan di sela-sela pembelajaran untuk mengurangi kejenuhan siswa.

Pada siklus II pertemuan I, hasil belajar menunjukkan perubahan positif. Sebanyak 21 siswa (91%) mencapai nilai di atas 90, sementara hanya 2 siswa (9%) yang masih di bawah nilai 90. Hasil ini melebihi target capaian indikator kinerja sebesar 86%.

Pada siklus II pertemuan II, hanya 1 siswa, yaitu Abidzar Al Ghifari Datau, yang belum memenuhi kriteria ketuntasan. Informasi dari guru mitra menunjukkan bahwa siswa ini memiliki sifat pendiam dan sulit dipaksa untuk belajar. Solusi yang diterapkan meliputi pendekatan personal, motivasi, dan bimbingan untuk membantu siswa memahami materi dengan keunggulan metode *Role Playing* sebagai berikut:

1. Meningkatkan motivasi siswa dan mendorong perilaku positif.
2. Membantu siswa lebih kreatif dan aktif selama pembelajaran.
3. Memberikan kesempatan kepada siswa yang pendiam untuk lebih terlibat.
4. Membuat suasana belajar lebih interaktif dan menarik.

Dalam proses pembelajaran peneliti juga melakukan tindakan sebagai berikut:

1. Menghentikan sementara pembelajaran dan menyisipkan permainan atau kuis.
2. Mengubah tata letak kursi dan memanfaatkan sudut baca sebagai tempat belajar.

Dari tindakan yang dilakukan peneliti diatas dapat berdampak positif pada siswa antara lain sebagai berikut:

1. Membantu siswa kembali fokus pada materi pembelajaran.
2. Mengurangi kebosanan selama belajar.
3. Meningkatkan kesenangan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
4. Memberikan kebebasan bagi siswa untuk mencari pengetahuan sambil menikmati suasana yang segar.

Hal ini sejalan dengan pendapat Harahap et al. (2022: 94), yang menyatakan bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, siswa SMA kelas X yang belajar materi virus menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan setelah menggunakan metode ini. Selain itu, metode *Role Playing* juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti

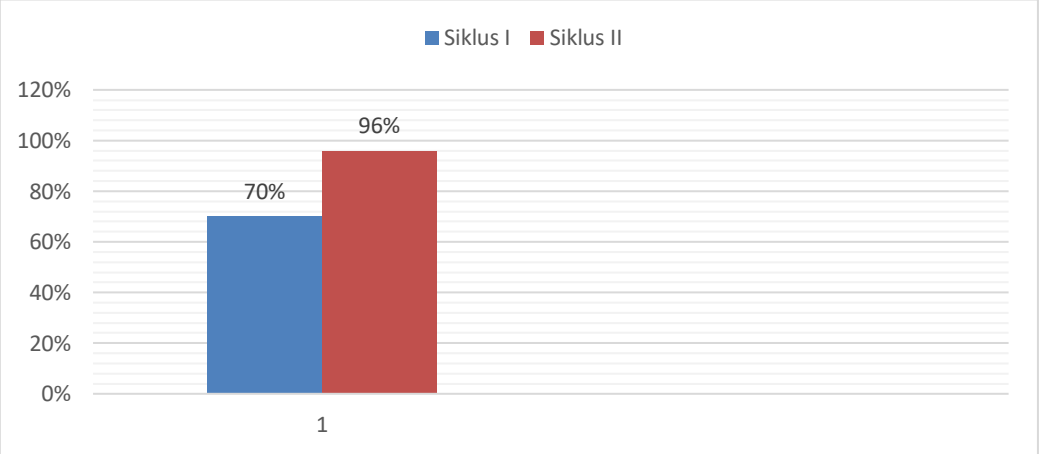
pembelajaran.

Senada dengan itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Syahrawati (2024: 38), penerapan metode *Role Playing* efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV SD dalam pembelajaran PKn. Guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk memahami peran yang mereka mainkan, sementara siswa diberi kebebasan untuk mengekspresikan pemahaman mereka melalui peran yang dimainkan. Proses ini mendorong siswa untuk lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Menurut Aisah (2023: 65), metode *Role Playing* juga membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA kelas VII, terutama dalam materi pencemaran lingkungan. Dengan metode ini, siswa lebih mudah memahami materi melalui pengalaman bermain peran yang relevan dengan topik pembelajaran. Selain itu, aktivitas bermain peran ini meningkatkan kemampuan komunikasi siswa serta memperkuat kerja sama tim dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini peneliti melaksanakan 2 siklus pada saat pemberian tindakan dalam penelitian. Pelaksanaan siklus I dan siklus II dilaksanakan pada waktu yang berbeda. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan terkait hasil belajar siswa melalui Metode Pembelajaran *Role Playing* siklus I dan siklus II dapat dilihat dari diagram berikut :

Diagram 3 Hasil Belajar Siswa Siklus I Dan Siklus II



Dengan data tersebut menunjukkan bahwa hipotesis tindakan kelas menyatakan, “jika guru menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing* maka hasil belajar siswa pada mata pelajaranBahasa Indonesia dapat ditingkatkan”, relatif diterima.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4.2 MIM Unggulan Kota Gorontalo.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran Role Playing efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode ini mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan berani mengungkapkan pendapat dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai di atas 90, di mana mayoritas siswa berhasil memenuhi bahkan melampaui target indikator kinerja yang telah ditetapkan. Peningkatan hasil belajar ini membuktikan bahwa Role Playing mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Dengan demikian, metode Role Playing layak dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disarankan agar metode pembelajaran Role Playing dapat diterapkan secara konsisten dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, karena terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan partisipasi aktif siswa. Guru diharapkan lebih kreatif dalam merancang skenario Role Playing agar lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik materi, sehingga siswa lebih mudah memahami isi pembelajaran. Selain itu, guru juga perlu memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada siswa yang belum mencapai ketuntasan agar mereka dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih baik. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengkaji metode ini pada mata pelajaran lain atau tingkat kelas yang berbeda untuk melihat efektivitasnya dalam konteks yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Gunawan. (2019). Metode pembelajaran interaktif: Penerapan Role Playing dalam pembelajaran Bahasa. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 30(2), 45–50.
Hariyanto, T. (2022). Pembelajaran interaktif dengan Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 17(4), 145–158.
Kemendikbud. (2017). Petunjuk teknis penilaian hasil belajar siswa. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
Lestari, R. (2023). Efektivitas metode Role Playing dalam pembelajaran Bahasa. Jurnal Inovasi Pendidikan, 19(2), 63–72.
Mulyadi, T. (2022). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan metode Role Playing. Jurnal Inovasi Pendidikan, 14(1), 23–30.
Nurhadi, A. (2021). Pembelajaran aktif berbasis karakter melalui metode Role Playing. Jurnal Pendidikan Karakter, 15(1), 61–70.
Permendikbud. (2018). Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kurikulum 2013. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
Prasetyo, D. (2022). Efektivitas Role Playing dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Inovasi Pendidikan, 15(2), 112–120.
Rahmawati, D. (2023). Penggunaan Role Playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan komunikasi. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 19(3), 105–118.

- Selamat Menulis -

Sekretariat Redaksi Jurnal
PINISI JPPSD
Publisher: Prodi PGSD UNM

Alamat (*address*) : Kampus VI UNM Bone Sulawesi Selatan, Indonesia Telepon (*Phone*) : +62-411-8303666 and Fax (*Fax*) : 62-411-855288
Contact : Amran (085299249197) E-mail : muh.amran@unm.ac.id