



PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DI KELAS V SDN 101789 MARINDAL I

Hamidah Nasution¹, Sujarwo²

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

✉ **Email Korespondensi:** hamidahnasution@umnaw.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode Role Playing dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 101789 Marindal I. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas dua siklus yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi keaktifan belajar siswa, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing meningkatkan kualitas proses pembelajaran pada setiap siklus. Kinerja guru meningkat dari kategori "kurang" pada tahap pra-siklus menjadi kategori "baik" pada Siklus I dan mencapai kategori "sangat baik" pada Siklus II. Keaktifan belajar siswa juga meningkat pada seluruh indikator yang diamati, meliputi perhatian, partisipasi, kepercayaan diri dalam memerankan peran, keterampilan komunikasi, kerja sama kelompok, dan kemampuan reflektif. Selain itu, hasil belajar siswa mengalami peningkatan, di mana seluruh siswa berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada akhir Siklus II. Dengan demikian, metode Role Playing terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar maupun hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 101789 Marindal I.

Kata Kunci: Role Playing, keaktifan belajar, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia, Penelitian Tindakan Kelas.

ABSTRACT

This study aimed to determine the implementation of the Role Playing method in improving students' learning activeness in Indonesian language learning for fifth-grade students at SD Negeri 101789 Marindal I. The study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, consisting of two cycles involving planning, action, observation, and reflection. The participants were 32 fifth-grade students. Data were collected through teacher activity observation sheets, student learning activeness observation sheets, learning achievement tests, and documentation. The findings revealed that the implementation of the Role Playing method improved the quality of the learning process in each cycle. Teacher performance improved from the "poor" category in the pre-cycle to the "good" category in Cycle I and reached the "very good" category in Cycle II. Students' learning activeness also increased across all observed indicators, including attention, participation, confidence in performing roles, communication skills, group collaboration, and reflective ability. In addition, students' learning outcomes improved, with all students achieving the minimum mastery criteria by the end of Cycle II. Therefore, the Role

Playing method proved effective in improving both students' learning activeness and learning outcomes in Indonesian language learning for fifth-grade students at SD Negeri 101789 Marindal I.

Keywords: Role Playing, learning activeness, learning outcomes, Indonesian language, Classroom Action Research.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam proses pembentukan generasi yang berkualitas dan berdaya saing. Menurut Alda, R & Hasanah (2023) pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan sarana dalam mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri manusia untuk menjadi sumber daya manusia yang lebih baik kedepannya. Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan dan kemampuan akademik yang diperlukan untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang mendukung interaksi positif dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurut Sujarwo dkk (2024) pendidikan merupakan suatu proses yang berlangsung secara terus-menerus dan tidak pernah berhenti sepanjang kehidupan manusia. Melalui proses tersebut, pendidikan berperan dalam membentuk kualitas individu yang berkelanjutan guna mewujudkan manusia yang siap menghadapi tantangan masa depan. Sedangkan menurut Yarshal (2015) dengan pendidikan, sumber daya manusia dapat dibangun, kecerdasan bangsa dapat ditingkatkan dan kesejahteraan juga dapat dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakat.

Kemajuan suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh kualitas sumber daya manusia yang dimilikinya, terutama dalam aspek kecerdasan, pengetahuan, dan keterampilan. Semakin tinggi kualitas sumber daya manusia, semakin besar pula peluang bangsa tersebut untuk berkembang dan bersaing di berbagai bidang. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Gusyanti & Sujarwo (2021:123) yang mengatakan bahwa salah satu cara untuk membentuk sumber daya manusia yang baik adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan.

Proses pembelajaran yang diterapkan saat ini mengacu pada Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini merupakan kurikulum intrakurikuler yang dirancang untuk memberikan keleluasaan kepada peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep-konsep pembelajaran secara lebih komprehensif. Melalui pendekatan yang lebih fleksibel, Kurikulum Merdeka memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kebutuhan, minat, dan tahap perkembangan mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna serta mendukung tercapainya kompetensi yang diharapkan. Menurut Sukmawarti, dkk (2024) kurikulum merdeka mengarahkan setiap sekolah untuk tidak hanya memberikan materi pembelajaran secara konvensional, tetapi juga mengadopsi pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif, termasuk penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, baik secara lisan maupun tulisan. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa diharapkan mampu berkomunikasi dengan baik, memahami informasi, serta mengekspresikan gagasan secara runtut dan jelas. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga menjadi dasar dalam

penguasaan berbagai mata pelajaran lainnya karena bahasa merupakan alat utama dalam proses berpikir dan memahami konsep. Menurut Sukmawati dkk (2022:202) pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Sedangkan menurut Karina & Sujarwo (2023:130) pembelajaran abad-21 ini berpusat pada proses perkembangan khususnya di Era Revolusi 4.0 yang mengutamakan pengaplikasian dalam aktivitas pembelajaran.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berfokus pada penguasaan kaidah bahasa, tetapi juga pada pengembangan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan perlu dikembangkan secara seimbang agar siswa memiliki kompetensi berbahasa yang baik. Melalui kegiatan pembelajaran yang aktif dan bermakna, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang mendorong mereka untuk menggunakan bahasa dalam berbagai situasi komunikasi. Menurut Govin & Dwi, D.F (2023:719) tokoh penting dalam pencapaian dan pengendalian tujuan dari pembelajaran adalah seorang pendidik.

Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia juga berperan dalam membentuk kemampuan literasi siswa. Kemampuan literasi yang baik akan membantu siswa dalam memahami berbagai informasi, menganalisis isi bacaan, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan proses pembelajaran yang menarik, inovatif, dan berpusat pada siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar mereka.

Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, salah satunya adalah rendahnya keaktifan belajar siswa. Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator penting dalam proses pembelajaran karena mencerminkan keterlibatan siswa secara fisik maupun mental dalam kegiatan belajar. Siswa yang aktif cenderung lebih mudah memahami materi, berani mengemukakan pendapat, serta mampu bekerja sama dalam kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, siswa yang kurang aktif akan cenderung pasif, hanya menerima informasi dari guru, dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan umum di lapangan, khususnya di kelas V SDN 101789 Marindal I, proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab sederhana. Guru lebih banyak menjelaskan materi di depan kelas, sedangkan siswa cenderung hanya mendengarkan dan mencatat. Kondisi ini menyebabkan interaksi pembelajaran menjadi kurang hidup, sehingga keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah. Hal tersebut membuat siswa cenderung pasif dan kurang berani untuk bertanya maupun menyampaikan pendapat. Selain itu, kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar, membuat Siswa kurang terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran yang bersifat aktif dan menyenangkan. Dari 32 siswa kelas V SDN 101789 Marindal I, terdapat hanya sebanyak 10 siswa yang sudah menunjukkan keaktifan belajar dengan persentase hanya mencapai (31,25%). Siswanya, sebanyak 22 siswa (68,75%) masih pasif saat proses pembelajaran berlangsung.

Untuk mengatasi berbagai permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 101789 Marindal I, diperlukan upaya yang terencana dan berkelanjutan dari guru sebagai

fasilitator pembelajaran. Menurut Hidayat dan Khayroiya (2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Guru perlu membuat inovasi-inovasi baru di dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sukmawati, dkk (2021) yang mengatakan bahwa "inovasi-inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berpikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia".

Dalam perspektif Merdeka Belajar, teknologi berperan sebagai sarana yang mendukung dan mempermudah pelaksanaan proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang semakin pesat mendorong pendidik untuk beradaptasi dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan belajar mengajar. Kondisi ini menuntut guru untuk beralih dari penggunaan media pembelajaran konvensional menuju media pembelajaran digital yang lebih modern, interaktif, dan inovatif. Menurut Khayroiya, dkk (2022:77) perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat saat ini juga berdampak pada dunia pendidikan. Menurut Hutagalung A.P & Silalahi B.R (2023:7778) perkembangan teknologi ini memudahkan para tenaga pendidik untuk membuat alat dan bahan ajar menggunakan kecanggihan teknologi untuk dapat memaksimalkan proses pembelajaran.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang lebih melibatkan siswa secara langsung. Metode Role Playing (bermain peran) merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Menurut Tarigan (2021) Model pembelajaran Role Playing merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan peserta didik untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana. Melalui metode ini, siswa diberikan kesempatan untuk memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga mereka dapat belajar secara lebih nyata, aktif, dan menyenangkan.

Metode Role Playing tidak hanya melatih kemampuan berbicara siswa, tetapi juga dapat meningkatkan rasa percaya diri, kerja sama, serta kemampuan berkomunikasi. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, metode ini sangat relevan karena banyak materi yang dapat dikembangkan dalam bentuk percakapan, dialog, maupun situasi sosial yang dapat diperankan oleh siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami materi secara teori, tetapi juga mengalami langsung proses pembelajaran melalui aktivitas yang melibatkan peran aktif mereka.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SDN 101789 Marindal I.

Peneliti berasumsi bahwa metode Role Playing akan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, karena metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, berinteraksi dengan teman, mengemukakan pendapat, serta berlatih memahami materi melalui pengalaman yang lebih nyata dan bermakna.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 101789 Marindal I?” Adapun tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mendeskripsikan penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 101789 Marindal I.”

METODE

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Arikunto (2022) menjelaskan bahwa PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran agar lebih efektif dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui tindakan tertentu yang direncanakan secara sistematis. Hal ini menunjukkan bahwa PTK tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli 2026, yaitu pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan waktu penelitian tersebut disesuaikan dengan kalender akademik sekolah serta jadwal pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 101789 Marindal I. Pelaksanaan penelitian dilakukan secara bertahap sesuai dengan siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK), mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, hingga refleksi.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 101789 Marindal I pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 32 orang. Siswa kelas V dipilih sebagai subjek penelitian karena berdasarkan hasil observasi awal masih ditemukan rendahnya keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan model *Role Playing*.

Objek dalam penelitian ini adalah keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan model *Role Playing*. Keaktifan belajar yang dimaksud meliputi keterlibatan siswa secara fisik maupun mental dalam proses pembelajaran, seperti memperhatikan penjelasan guru, bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan bermain peran yang dilaksanakan di kelas.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengukur keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan model *Role Playing* di kelas V SDN 101789 Marindal I, yaitu:

1. Lembar Observasi
2. Lembar Aktivitas Guru
3. Dokumentasi

Teknik analisis data dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan model *Role Playing* di kelas V SDN 101789 Marindal I. Data yang diperoleh dari hasil observasi dianalisis secara kuantitatif sederhana dengan menggunakan rumus persentase. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P= Presentase yang dicari (Nilai aktivitas guru dan siswa)

F = jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor keseluruhan aktivitas

Hasil perhitungan persentase kemudian dikategorikan untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar siswa. Adapun kategori keaktifan belajar yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Penilaian Keaktifan Belajar Siswa

Kriteria Hasil Belajar	Rentangan Skor
Sangat baik	81-100
Baik	71-80
Cukup Baik	61-70
Kurang Baik	41-60
Sangat Kurang Baik	0-40

Sumber : Masyhud

Data hasil analisis kemudian dibandingkan antara siklus I dan siklus II untuk melihat adanya peningkatan keaktifan belajar siswa. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila persentase keaktifan belajar siswa mencapai minimal kategori aktif, yaitu $\geq 75\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum tindakan diberikan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal (pra siklus) untuk mengetahui kondisi awal keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi awal tersebut dijadikan sebagai dasar dalam menyusun tindakan pada Siklus I.

Selama proses penelitian berlangsung, peneliti dibantu oleh guru kelas sebagai observer untuk melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan keaktifan belajar siswa. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator keaktifan belajar siswa. Selain itu, pada setiap akhir siklus dilakukan evaluasi untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa setelah diterapkannya metode *Role Playing*. Adapun hasil penelitian yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan kelas diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil Observasi (Pra Siklus)

Berdasarkan hasil observasi pra siklus, aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran masih belum optimal. Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum maksimal. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan suasana belajar kurang menarik dan interaksi antara guru dengan siswa masih terbatas. Keaktifan belajar siswa pada tahap pra siklus juga masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa belum berani mengemukakan pendapat, kurang aktif dalam berdiskusi, serta masih pasif ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Pelaksanaan Siklus I

Berdasarkan hasil observasi pada tahap pra siklus, diketahui bahwa aktivitas guru dan keaktifan belajar siswa masih belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, peneliti melaksanakan tindakan pada Siklus I dengan menerapkan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Pertemuan pertama Siklus I dilaksanakan pada Senin, 13 Juli 2026. Pertemuan kedua Siklus I dilaksanakan pada Selasa, 14 Juli 2026 dengan melanjutkan kegiatan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*.

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi pra siklus. Guru mulai mampu menerapkan langkah-langkah pembelajaran dengan lebih baik, siswa menunjukkan partisipasi yang lebih aktif selama kegiatan pembelajaran, dan hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil tes yang telah dilaksanakan, diperoleh adanya peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kondisi pra siklus. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan sehingga target penelitian belum tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus I, observasi aktivitas guru, observasi keaktifan belajar siswa, serta hasil tes belajar, dapat diketahui bahwa penerapan metode *Role Playing* mulai memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Aktivitas guru mengalami peningkatan dibandingkan tahap pra siklus, demikian pula keaktifan belajar dan hasil belajar siswa yang menunjukkan perkembangan ke arah yang lebih baik.

Meskipun demikian, indikator keberhasilan penelitian belum tercapai karena masih terdapat beberapa kendala selama pelaksanaan pembelajaran. Beberapa siswa masih kurang percaya diri ketika memainkan peran di depan kelas, belum berani mengemukakan pendapat saat diskusi, serta belum aktif memberikan tanggapan terhadap penampilan kelompok lain. Selain itu, guru masih perlu meningkatkan pengelolaan waktu, memberikan bimbingan yang lebih merata kepada setiap kelompok, serta memotivasi siswa agar lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, peneliti bersama guru kelas sepakat untuk melanjutkan penelitian ke Siklus II dengan melakukan beberapa perbaikan, yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa, memberikan contoh pelaksanaan *Role Playing* sebelum kegiatan dimulai, membimbing setiap kelompok secara lebih intensif, serta memberikan kesempatan yang lebih luas kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

3. Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II dilakukan sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi pada Siklus I. Pertemuan pertama Siklus II dilaksanakan pada Senin, 20 Juli 2026. Pertemuan kedua Siklus II dilaksanakan pada Selasa, 21 Juli 2026.

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus II, pelaksanaan pembelajaran menunjukkan peningkatan yang lebih optimal dibandingkan dengan Siklus I. Guru telah mampu melaksanakan seluruh tahapan

pembelajaran dengan baik sesuai dengan langkah-langkah metode *Role Playing*. Keaktifan belajar siswa juga mengalami peningkatan, yang ditunjukkan melalui partisipasi siswa dalam kegiatan bermain peran, keberanian menyampaikan pendapat, kerja sama dalam kelompok, serta antusiasme selama mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil tes yang telah dilaksanakan, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan Siklus I. Seluruh indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, yang ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar siswa serta tercapainya ketuntasan belajar sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Dengan demikian, pelaksanaan tindakan pada Siklus II dinilai berhasil sehingga penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus II, aktivitas guru, keaktifan belajar siswa, serta hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan Siklus I. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Aktivitas guru telah mencapai kategori Sangat Baik, ditunjukkan dengan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, membimbing setiap kelompok, memberikan motivasi, serta mengelola waktu pembelajaran secara lebih optimal. Keaktifan belajar siswa juga mengalami peningkatan pada hampir seluruh indikator. Sebagian besar siswa telah berani memainkan peran, aktif berdiskusi, mampu bekerja sama dalam kelompok, serta berani menyampaikan pendapat maupun tanggapan terhadap hasil penampilan kelompok lain.

Selain itu, hasil tes belajar menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Dengan demikian, penerapan metode *Role Playing* terbukti dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Bab I *Keunikan Kita* di kelas V SD Negeri 101766 Bandar Setia.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada Siklus II, peneliti memandang bahwa tujuan penelitian telah tercapai sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dihentikan pada Siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

PEMBAHASAN

1. Kondisi Awal (Pra Siklus)

Sebelum tindakan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi pada tahap pra siklus untuk mengetahui kondisi awal proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 101789 Marindal I. Observasi dilakukan terhadap aktivitas guru, keaktifan belajar siswa, dan hasil belajar siswa.

Tabel 2 Hasil Observasi Guru (Pra Siklus)

No	Aspek Kegiatan	Skor Maksimal	Skor yang Diperoleh	Persentase	Kategori
1.	Kegiatan Awal	15	10	66,67%	Cukup
2.	Kegiatan Inti	55	30	54,55%	Kurang
3.	Kegiatan Penutup	10	7	70,00%	Baik
Jumlah		80	47	58,75%	Kurang

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada tahap pra siklus, diperoleh skor sebesar 47 dari skor maksimal 80 atau sebesar 58,75% dengan kategori kurang baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan sebagian besar tahapan pembelajaran, namun pelaksanaannya belum optimal.

Tabel 3 Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa (Pra Siklus)

No	Aspek yang Diamati	Persentase	Kategori
1.	Perhatian siswa	56,25%	Kurang
2.	Kesiapan mengikuti pembelajaran	53,13%	Kurang
3.	Keberanian memainkan peran	21,88%	Kurang
4.	Komunikasi dalam bermain peran	25,00%	Kurang
5.	Kerja sama dalam kelompok	37,50%	Kurang
6.	Partisipasi mengikuti pembelajaran	34,38%	Kurang
7.	Refleksi atau memberikan tanggapan	28,13%	Kurang
8.	Antusiasme selama pembelajaran	43,75%	Kurang
Rata-rata		37,50%	Sangat Kurang

Berdasarkan Tabel di atas, diperoleh rata-rata keaktifan belajar siswa sebesar 37,50% dengan kategori sangat kurang baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menunjukkan keaktifan belajar sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Indikator yang memperoleh persentase terendah adalah keberanian memainkan peran dan kemampuan berkomunikasi dalam kegiatan bermain peran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa masih merasa kurang percaya diri untuk tampil di depan kelas serta belum terbiasa berinteraksi aktif selama proses pembelajaran.

2. Pembahasan Siklus I

Tindakan ini dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi pada tahap pra siklus yang menunjukkan bahwa aktivitas guru, keaktifan belajar siswa, dan hasil belajar siswa masih belum mencapai target yang diharapkan.

Tabel 4 Hasil Observasi Aktivitas Guru (Siklus I)

No	Aspek Kegiatan	Skor Maksimal	Skor yang Diperoleh	Persentase	Kategori
1.	Kegiatan Awal	15	12	80,00%	Baik
2.	Kegiatan Inti	55	40	72,73%	Baik
3.	Kegiatan Penutup	10	8	80,00%	Baik
Jumlah		80	60	74,38%	Baik

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada Siklus I diperoleh skor sebesar 60 dari skor maksimal 80 dengan persentase sebesar 74,38% dan berada pada kategori Baik. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan tahap pra siklus yang memperoleh persentase 58,75%.

Tabel 5 Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa (Siklus I)

No	Aspek yang Diamati	Persentase	Kategori
1.	Perhatian siswa	75,00%	Baik
2.	Kesiapan mengikuti pembelajaran	71,88%	Baik

3.	Keberanian memainkan peran	62,50%	Cukup
4.	Komunikasi dalam bermain peran	65,63%	Cukup
5.	Kerja sama dalam kelompok	71,88%	Baik
6.	Partisipasi mengikuti pembelajaran	68,75%	Cukup
7.	Refleksi atau memberikan tanggapan	65,63%	Cukup
8.	Antusiasme selama pembelajaran	68,75%	Cukup
Rata-rata		68,75%	Cukup Baik

Keaktifan belajar siswa pada Siklus I memperoleh persentase rata-rata sebesar 68,75% dengan kategori Cukup Baik. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan tahap pra siklus, namun belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, yaitu lebih dari 75%.

Tabel 6 Hasil Tes Siswa (Siklus I)

Uraian	Hasil
Jumlah Siswa	32
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	60
Nilai Rata-rata	74,69
Siswa Tuntas	22
Siswa Belum Tuntas	10
Persentase Ketuntasan	68,75%

Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada Siklus I sebesar 74,69 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 68,75%. Dari 32 siswa, sebanyak 22 siswa telah mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 10 siswa lainnya belum mencapai KKM. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi sebelum tindakan, namun persentase ketuntasan belajar belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran di Siklus II agar hasil belajar dan keaktifan siswa dapat meningkat secara optimal.

Peningkatan keaktifan pada Siklus I dapat dipahami dari karakteristik metode Role Playing yang menempatkan siswa sebagai pelaku langsung dalam situasi pembelajaran. Pada usia sekolah dasar, siswa cenderung lebih mudah terlibat ketika pembelajaran memberikan kesempatan untuk bergerak, berinteraksi, berkomunikasi, dan mengekspresikan diri melalui kegiatan yang konkret. Kegiatan bermain peran memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya menuntut siswa mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengharuskan mereka memainkan tokoh, bekerja sama dalam kelompok, menyampaikan dialog, serta memberikan tanggapan terhadap penampilan teman. Kondisi tersebut dapat menjelaskan mengapa indikator perhatian, kesiapan, kerja sama, dan partisipasi mengalami peningkatan setelah tindakan Role Playing diterapkan.

Meskipun demikian, hasil Siklus I menunjukkan bahwa proses adaptasi terhadap kegiatan sosiodrama belum sepenuhnya selesai. Keberanian memainkan peran dan komunikasi dalam bermain peran masih berada pada kategori cukup, sehingga sebagian siswa masih memerlukan contoh, motivasi, dan bimbingan. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas Role Playing tidak hanya bergantung pada pemberian kesempatan bermain peran, tetapi juga pada pengelolaan pembelajaran yang mampu

menciptakan rasa aman dan kesempatan partisipasi yang merata. Dengan demikian, peningkatan keaktifan pada Siklus I merupakan proses awal pembentukan keberanian dan keterlibatan siswa yang kemudian menjadi dasar perbaikan pada Siklus II.

3. Pembahasan Siklus II

pelaksanaan tindakan pada Siklus II merupakan tindak lanjut dari hasil refleksi pada Siklus I. Perbaikan yang dilakukan difokuskan pada aspek-aspek yang masih belum optimal, seperti pengelolaan pembelajaran, pemberian motivasi kepada siswa, serta peningkatan keterlibatan seluruh siswa dalam kegiatan *Role Playing*. Perbaikan tersebut bertujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga indikator keberhasilan penelitian dapat tercapai.

Tabel 7 Hasil Observasi Siswa (Siklus II)

No	Aspek Kegiatan	Skor Maksimal	Skor yang Diperoleh	Persentase	Kategori
1.	Kegiatan Awal	15	14	93,33%	Sangat Baik
2.	Kegiatan Inti	55	51	92,73%	Sangat Baik
3.	Kegiatan Penutup	10	9	90,00%	Sangat Baik
Jumlah		80	74	92,50%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada Siklus II diperoleh skor sebesar 74 dari skor maksimal 80 atau sebesar 92,50% dengan kategori Sangat Baik. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan Siklus I yang memperoleh persentase 74,38%. Peningkatan tersebut terlihat dari semakin optimalnya guru dalam mengelola pembelajaran, membimbing setiap kelompok, memberikan motivasi, serta mengelola waktu selama pelaksanaan metode *Role Playing*.

Tabel 8 Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa (Siklus II)

No	Aspek yang Diamati	Persentase	Kategori
1.	Perhatian siswa	89,38%	Sangat Baik
2.	Kesiapan mengikuti pembelajaran	88,13%	Sangat Baik
3.	Keberanian memainkan peran	85,00%	Sangat Baik
4.	Komunikasi dalam bermain peran	86,88%	Sangat Baik
5.	Kerja sama dalam kelompok	88,75%	Sangat Baik
6.	Partisipasi mengikuti pembelajaran	87,50%	Sangat Baik
7.	Refleksi atau memberikan tanggapan	86,88%	Sangat Baik
8.	Antusiasme selama pembelajaran	87,50%	Sangat Baik
Rata-rata		87,50%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi keaktifan belajar siswa pada Siklus II diperoleh skor sebesar 1.120 dari skor maksimal 1.280 atau sebesar 87,50% dengan kategori Sangat Baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan Siklus I yang memperoleh persentase 68,75%. Hampir seluruh siswa telah menunjukkan perhatian yang baik selama pembelajaran, berani memainkan peran, aktif berdiskusi, bekerja sama dengan anggota kelompok, serta antusias mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran.

Peningkatan keaktifan yang lebih tinggi pada Siklus II menunjukkan bahwa perbaikan pelaksanaan Role Playing mampu memperkuat keterlibatan siswa. Pemberian contoh sebelum bermain peran, bimbingan yang lebih intensif, motivasi, dan kesempatan yang lebih luas untuk tampil membantu mengurangi hambatan berupa rasa kurang percaya diri yang masih terlihat pada Siklus I. Secara pedagogis, Role Playing memberikan ruang kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi mengonstruksi pemahaman melalui tindakan, komunikasi, kerja sama, dan refleksi terhadap peran yang dimainkan. Aktivitas motorik dan sosiodrama tersebut juga membuat pembelajaran lebih konkret dan bermakna bagi karakteristik belajar siswa sekolah dasar.

Hasil tersebut memperlihatkan bahwa keberhasilan tindakan bukan semata-mata ditunjukkan oleh kenaikan persentase, tetapi juga oleh perubahan kualitas keterlibatan siswa selama pembelajaran. Pada Siklus II, keberanian memainkan peran, komunikasi, kerja sama, partisipasi, dan antusiasme berkembang secara bersamaan. Dengan demikian, Role Playing menjadi sarana yang memungkinkan siswa mengembangkan keaktifan melalui pengalaman sosial yang terstruktur. Peningkatan ini sejalan dengan perbaikan pengelolaan guru pada Siklus II, sehingga kegiatan bermain peran dapat berlangsung lebih terarah dan memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Tabel 9 Hasil Tes Siswa (Siklus II)

Uraian	Hasil
Jumlah Siswa	32
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	75
Nilai Rata-rata	87,50
Siswa Tuntas	32
Siswa Belum Tuntas	0
Persentase Ketuntasan	100%

Berdasarkan Tabel 4.8 diketahui bahwa hasil belajar siswa pada Siklus II mengalami peningkatan dibandingkan Siklus I. Nilai rata-rata siswa mencapai 87,50, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 75. Seluruh siswa telah mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga persentase ketuntasan belajar mencapai 100%.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar siswa, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa pada materi Bab I Keunikan Kita.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus mengenai penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 101789 Marindal I, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 101789 Marindal I telah terlaksana dengan baik melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi pada

setiap siklus. Pelaksanaan pembelajaran mengalami perbaikan pada setiap siklus berdasarkan hasil refleksi sehingga aktivitas guru meningkat dari kategori Kurang Baik pada pra siklus menjadi Baik pada Siklus I dan mencapai kategori Sangat Baik pada Siklus II. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode *Role Playing* dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V. Penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SD Negeri 101789 Marindal I pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peningkatan tersebut terlihat pada seluruh indikator keaktifan belajar, yaitu perhatian siswa, kesiapan mengikuti pembelajaran, keberanian memainkan peran, kemampuan berkomunikasi, kerja sama dalam kelompok, partisipasi selama pembelajaran, kemampuan melakukan refleksi, serta antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain meningkatkan keaktifan belajar, penerapan metode ini juga berdampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa hingga seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar pada akhir Siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisah Putri Hutagalung & Beta Rapita Silalahi. 2023. *Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Kontekstual Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD*. Jurnal Inovasi Penelitian Vol. 3 No. 9.
- Arikunto, S. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Citra Gusyanti & Sujarwo. 2021. *Analisis Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies Volume 2, Nomor 4.
- Dinda Yarshal. 2015. *Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PPKn Pada Siswa Kelas IV MIN Medan Tahun 2014/2015*. Jurnal TEMATIK. Program Studi Pendidikan Pascasarjana UNIMED Vol.5 No. 1.
- Govin & Dara Fitrah Dwi. 2023. *Pengembangan Media Videoscribe Dengan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Perkembangan Teknologi Kelas III SD*. <https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada/article/view/705>.
- Hidayat, R. (2022). *Pengaruh metode pembelajaran terhadap keaktifan belajar siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 6(2), 45–53.
- Hidayat dan S. Khayroiyyah. 2018. *Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri*. Jurnal MathEducation Nusantara Vol. 1 (1), 2018, 15-19. <https://jurnalpascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/2/2>
- Karina & Sujarwo. 2023. *Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Masalah Pada Materi Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang*. Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA) Volume 7 Nomor 2. <https://jurnallp2m.umnaw.ac.id/index.php/JP2MIPA/article/view/1849>
- Ria Alda & Hasanah. 2023. *Analisis Model Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Tema Benda-Benda di Sekitar Kita di Kelas V SD Negeri 067092 Medan*. Jurnal Inovasi Penelitian Vol. 3 No. 9.
- Siti Khayroiyyah, Safrida Napitupulu, Desniarti. 2022. *Penerapan Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Kuliah Matematika SD*. EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Volume 01 Nomor 01. <https://jurnallp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/download/1155/751>

- Sujarwo, S., & Perangin-Angin, E., B.,(2024). *Pengembangan Media Papan Huruf Menggunakan Metode Scramble Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II Sdn 105320 Kuta Jurung*. Didaktif : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 10(3),352-363.
- Sukmawarti, S., Hidayat, H., Destini, R., Khairiah, K., Nasution, L.A., Firanti, E. M & Fauzy, M.R. (2024). *Desain Virtualisasi Geometri Berbasis Software Dinamis Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Pembelajaran Matematika di Upt sd Negeri 064982 Medan*. Amalia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat,8 (2),34-42.
- Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. (2022). *Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa*. PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), Hal : 202-207. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i1.848>
- Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. 2021. *Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD*. Jurnal Matheducation Nusantara, 4(1), 10–18. <https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/viewFile/118/104>.
- Tarigan, H. G. (2021). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.