

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Berbantu Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V SDN 130/II Pasir Putih

Gusriyanti¹

Reni Guswita²

Subhanadri³

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, Jambi, Indonesia

¹gusriyanti17890@gmail.com

²guswitareni@gmail.com

³inet.subhanadri@gmail.com

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah dikelas V SDN 130/II Pasir Putih ditemukan bahwa siswa yang kurang tertarik atau bahkan cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam aspek berbicara dan menulis. Selama proses praobservasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, ditemukan sejumlah masalah yang menunjukkan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya dalam konteks pembelajaran berdiferensiasi, masih menghadapi berbagai tantangan. Oleh karena itu meningkatkan pemahaman dan kemampuan mereka dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantu kartu bergambar. Oleh karena itu, peserta didik dapat mengekspresikan perasaan dan pengalaman mereka. Menggunakan model bermain peran, siswa dapat mengembangkan hasrat yang lebih besar untuk mempelajari konsep dan berpartisipasi aktif dalam proses penerapan pengetahuan untuk memecahkan masalah dengan mengategorikannya, mengeksplorasi solusi alternatif, dan menemukan cara untuk terlibat dalam pemecahan masalah.

Kata Kunci: *Peningkatan, Bahasa Indonesia, Kooperatif Tipe Role Playing, Kartu Bergambar*

Abstract

The problem in this research is that in class V at SDN 130/II Pasir Putih it was found that students were less interested or even tended to be passive in participating in Indonesian language learning, especially in the speaking and writing aspects. During the pre-observation process in learning Indonesian at the elementary school level, a number of problems were discovered which showed that the implementation of the Independent Curriculum, especially in the context of differentiated learning, still faced various challenges. Therefore improving their understanding and abilities in Indonesian language subjects. One solution that can be applied to overcome this problem is to use the role playing learning model with the help of picture cards. Therefore, students can express their feelings and experiences. Using the role playing model, students can develop a greater desire to learn concepts and participate in Indonesian language. They are active in the process of applying knowledge to solve problems by categorizing them, exploring alternative solutions, and finding ways to get involved in problem solving.

Keywords: *Improvement, Indonesian, Role Type Cooperative, Picture Cards*

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah sebagai wadah untuk mengembangkan kemampuan siswa sebagai alat komunikasi utama yang menggunakan bahasa sesuai dengan fungsinya (Anjelina & Tarmini, 2022).

Pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar pada hakikatnya adalah mengajarkan anak agar dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan (Mubin & Aryanto, 2024). Pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa untuk tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan berbahasa yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti kemampuan berbicara, menulis, dan membaca.

Peningkatan hasil belajar menjadi tujuan utama dalam setiap kegiatan pendidikan, terutama dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia. Masalah yang sering ditemui dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk model pembelajaran yang kurang variatif dan menarik. Terdapat guru yang masih menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional, seperti ceramah dan pengajaran langsung, yang cenderung membuat siswa merasa bosan.

Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan peneliti dikelas V SDN 130/II Pasir Putih ditemukan bahwa siswa yang kurang tertarik atau bahkan cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam aspek berbicara dan menulis. Selama proses praobservasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, ditemukan sejumlah masalah yang menunjukkan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya dalam konteks pembelajaran berdiferensiasi, masih menghadapi berbagai tantangan.

Berikut adalah beberapa permasalahan yang teridentifikasi. Terdapat siswa yang merasa kurang percaya diri atau kesulitan dalam mengungkapkan pendapat mereka. Siswa merasa kesulitan untuk menggunakan bahasa yang sesuai dalam konteks tertentu. Siswa sering merasa kesulitan dalam memahami konsep tersebut karena kurangnya konteks atau mengaplikasikan langsung dari materi yang dipelajari. Hal ini sering disebabkan oleh model pengajaran yang digunakan belum bervariasi sehingga cenderung monoton atau tidak melibatkan siswa secara langsung.

Hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Masalah-masalah yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa penerapan Kurikulum Merdeka, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, masih memerlukan penyesuaian dan pendampingan. Guru perlu dibekali strategi konkret untuk menerapkan pembelajaran berdiferensiasi agar siswa dengan berbagai kemampuan, minat, dan gaya belajar dapat berkembang secara optimal.

Berdasarkan Tabel 1.1 yang memberikan gambaran jelas mengenai seberapa jauh siswa telah mencapai standar yang di terapkan dalam pembelajaran. Berikut data nilai hasil ulangan harian Bahasa Indonesia Kelas V SDN 130/II Pasir Putih:

Tabel 1.1 Data Nilai Hasil Ulangan Harian Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V SDN 130/II Pasir Putih

No.	Nama Peserta Didik	KKTP	Nilai	Keterangan
1.	AR	70	75	Sudah mencapai KKTP
2.	AFA	70	69	Belum Mencapai KKTP
3.	AB	70	80	Sudah mencapai KKTP
4.	AH	70	65	Belum Mencapai KKTP
5.	AR	70	77	Sudah mencapai KKTP
6.	CM	70	85	Sudah mencapai KKTP
7.	MW	70	60	Belum Mencapai KKTP
8.	MSR	70	60	Belum Mencapai KKTP
9.	MAS	70	63	Belum Mencapai KKTP
10.	MA	70	62	Belum Mencapai KKTP
11.	NIS	70	85	Sudah mencapai KKTP
12.	GAP	70	60	Belum Mencapai KKTP
13.	RS	70	60	Belum Mencapai KKTP
14.	SGP	70	68	Belum Mencapai KKTP
15.	SN	70	83	Sudah mencapai KKTP
16.	RA	70	68	Belum Mencapai KKTP
17.	AS	70	69	Belum Mencapai KKTP
18.	MDA	70	69	Belum Mencapai KKTP
19.	MAF	70	65	Belum Mencapai KKTP
20.	ZA	70	65	Belum Mencapai KKTP
Jumlah siswa yang mencapai KKTP				6 (30%)
Jumlah siswa belum mencapai KKTP				14 (70%)

Sumber: Wali Kelas V SDN 130/II Pasir Putih

Berdasarkan data pada Tabel 1.1 terlihat bahwa dari total 20 siswa, hanya 6 siswa yang mencapai nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) sebesar 70, dengan persentase 30%. Sementara itu, 14 siswa lainnya belum mencapai KKTP, dengan persentase 70%. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang perlu meningkatkan pemahaman dan kemampuan mereka dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan relevan dalam penelitian ini melibatkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe role playing yang didukung oleh penggunaan kartu bergambar untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Kegiatan ini mencakup seluruh siswa yang dibagi dalam kelompok-kelompok kecil, dimana mereka melakukan peran-peran tertentu berdasarkan materi pelajaran Bahasa

Indonesia, seperti mendiskusikan teks, bermain peran, atau melakukan presentasi dalam kelompok. Kartu bergambar digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu visualisasi konsep atau situasi yang dibahas, sehingga mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat materi. Selain itu, kegiatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama, saling berinteraksi, dan belajar secara aktif dalam suasana yang menyenangkan. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa serta hasil belajar Bahasa Indonesia mereka melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti berkeinginan meningkatkan hasil belajar Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* yang didukung dengan media kartu bergambar, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi, meningkatkan minat belajar, serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa sekaligus mendukung implementasi pembelajaran berdiferensiasi sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

Metode

Penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas adalah kegiatan pengkajian dengan melakukan observasi terhadap tindakan yang diberikan berupa aktivitas belajar dan mengajar tertentu yang sengaja dilaksanakan secara bersama-sama pada kelas tertentu pula (Arikunto dalam Fahmi, 2021:6). Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan ada dua macam yaitu:

Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung fenomena atau subjek yang sedang diteliti. Dalam observasi, peneliti bertindak sebagai pendidik yang berinteraksi langsung dengan subjek atau ikut terlibat dalam kegiatan yang diamati.

Tes

Tes merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang sering digunakan dalam penelitian, khususnya dalam bidang pendidikan. Tes dirancang untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, atau kemampuan tertentu dari individu atau kelompok.

Hasil

Siklus I

Berdasarkan data hasil tes belajar peserta didik pada Siklus I, diketahui bahwa sebanyak 13 peserta didik mencapai ketuntasan dengan persentase 65%, sedangkan 7 peserta didik belum tuntas dengan persentase 35%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I belum mencapai keberhasilan yang diharapkan. Oleh karena itu, hasil tes belajar pada Siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas, sehingga pembelajaran dilanjutkan ke Siklus II.

Siklu II

Berdasarkan data hasil tes belajar peserta didik pada Siklus II, diketahui bahwa sebanyak 17 peserta didik mencapai ketuntasan dengan persentase 85%, sedangkan 3 peserta didik belum tuntas dengan persentase 15%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan

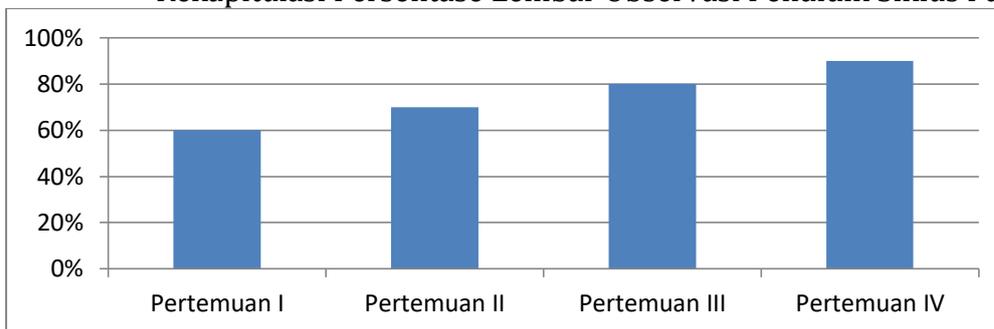
bahwa pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II sudah mencapai keberhasilan yang diharapkan. Oleh karena itu, hasil tes belajar pada Siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas, sehingga pembelajaran dihentikan pada Siklus II.

Tabel 4.11

No	Kegiatan	Rekapitulasi Persentase Lembar Observasi Pendidik Siklus I dan II		Nilai Rata-Rata	Kategori
		Nilai Persentase Pertemuan			
		I	II		
1	Siklus I	80%	85%	84%	Baik
2	Siklus II	85%	95%	90%	Sangat Baik

Diagram 4.1

Rekapitulasi Persentase Lembar Observasi Pendidik Siklus I dan II



Berdasarkan Tabel 4.11 dan Diagram 4.1, diperoleh data bahwa pada Siklus I Pertemuan I persentase ketercapaian indikator mencapai 80%, kemudian pada Siklus I Pertemuan II tetap berada pada angka 85%. Selanjutnya, pada Siklus II Pertemuan I meningkat menjadi 85%, dan pada Siklus II Pertemuan II mengalami peningkatan signifikan hingga mencapai 95%.

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 130/II Pasir Putih dengan menerapkan model Role Playing berbantu kartu bergambar mengalami peningkatan dari siklus ke siklus. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran semakin efektif dan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi "Tanggapan dan Saran terhadap Isi Cerita" serta "Teks Pidato Persuasif" secara optimal.

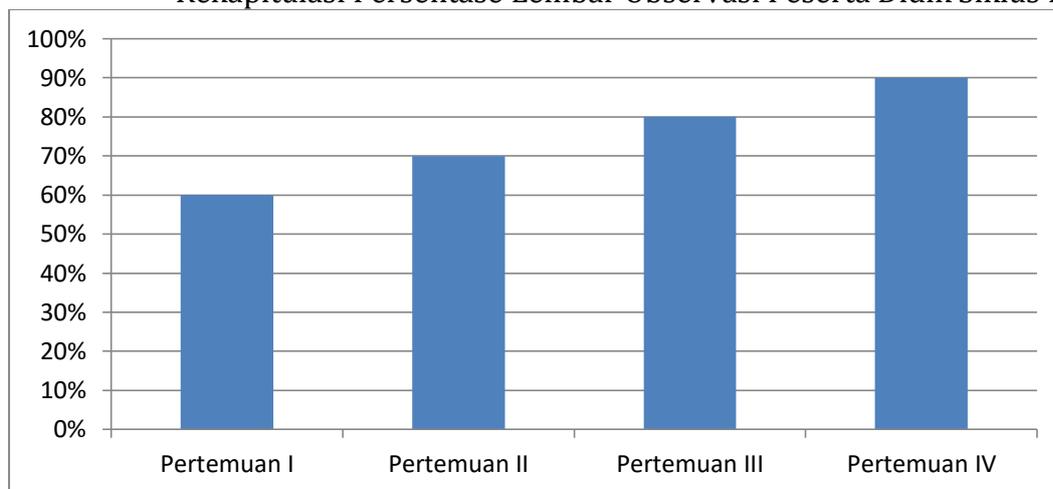
Keberhasilan peserta didik secara individual dalam pembelajaran tidak hanya diukur melalui hasil tes, tetapi juga melalui partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, yang diamati menggunakan lembar observasi peserta didik. Berdasarkan data hasil observasi, terdapat peningkatan keterlibatan dan aktivitas belajar peserta didik dari Siklus I ke Siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut yang menyajikan perbandingan data observasi antar siklus.

Tabel 4.12

No	Kegiatan	Rekapitulasi Persentase Lembar Observasi Peserta Didik Siklus I dan II		Nilai Rata-Rata	Kategori
		Nilai Persentase Pertemuan			
		I	II		
1	Siklus I	60%	70%	65%	Cukup
2	Siklus II	80%	90%	85%	Baik

Diagram 4.2

Rekapitulasi Persentase Lembar Observasi Peserta Didik Siklus I dan II



Berdasarkan Tabel 4.12 dan Diagram 4.2, persentase keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran pada Siklus I Pertemuan I mencapai 60%, meningkat menjadi 70% pada Pertemuan II. Selanjutnya, pada Siklus II Pertemuan I tercatat 80%, dan meningkat secara signifikan menjadi 90% pada Pertemuan II.

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model *Role Playing* berbantu kartu bergambar menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II, dengan rata-rata peningkatan dari 65% menjadi 85%.

Adapun rekapitulasi rata-rata hasil tes akhir peserta didik pada Siklus I dan II dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut ini:

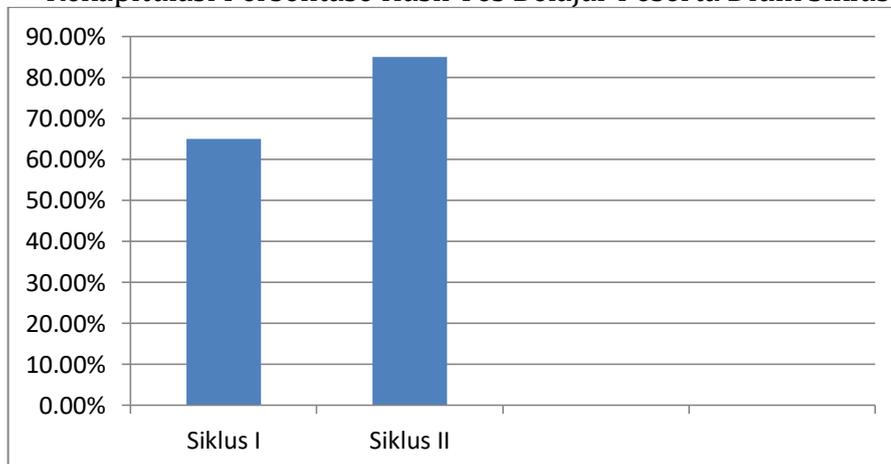
Tabel 4.13

Rekapitulasi Persentase Hasil Tes Belajar Peserta Didik Kelas IV Siklus I dan II

Pelaksanaan Tindakan	Ketuntasan		Ketuntasan	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Siklus I	13	7	65%	35%
Siklus II	17	3	85%	15%

Diagram 4.3

Rekapitulasi Persentase Hasil Tes Belajar Peserta Didik Siklus I dan II



Berdasarkan Tabel 4.13 dan Diagram 4.3, terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari Siklus I ke Siklus II sebesar 85%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing berbantu kartu bergambar dalam materi *teks pidato persuasif* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan proses dan hasil belajar matematika menggunakan model *Role Playing* berbantu kartu bergambar pada peserta didik kelas V, maka peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut: Hasil observasi pendidik dalam proses pembelajaran matematika menggunakan model *Role Playing* berbantu kartu bergambar di kelas V SDN 130/II Pasir Putih pada siklus I dengan persentase sebesar 82,5% dan pada siklus II dengan persentase sebesar 90% dengan kategori Sangat Baik. Hasil observasi peserta didik dalam proses pembelajaran matematika menggunakan model *Role Playing* berbantu kartu bergambar di kelas V SDN 130/II Pasir Putih pada siklus I dengan persentase 65% dan pada siklus II dengan persentase sebesar 85% dengan kategori Baik. Pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* berbantu kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar matematika di kelas IV SDN 128/II Pasir Putih. Hal ini terlihat dari hasil belajar peserta didik pada siklus I yaitu 65% dan siklus II 90%.

Daftar Pustaka

- Anjelina, N., & Tarmimi, W. (2022). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7327–7333. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3495>
- Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23–34. <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/412>
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Iqbal, N., Fitriani, S. O., Halim, C., Ababil, Z. R., & Nurhayati, E. (2023). Analisis Penggunaan Bahasa Indonesia pada Kemasan Produk Makanan dan Minuman Ringan. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 3(2), 238–246. <https://doi.org/10.57251/sin.v3i2.979>
- Kertia, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X AP1 Pada Pelajaran PPKn. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(1), 25. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i1.17604>
- Model, U. S. W. mengemukakan, Memiliki, P. K. tipe R. P., : karakteristik sebagai berikut, Objek, (1) Kegiatan pembelaran bukan pada, Sebenarnya., Berkelompok., (2) Kegiatan secara, Komunikasi., (3) Aktifitas, Sikap., (4) Alternatif untuk pembelajaran, Pembimbing., (5) Peran guru sebagai, Pembahasan., (6) Ada topik, & Siswa., (7) Ada peran yang perlu dimainkan. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas V SD INPRES Karunrung Makassar. *Pinisi Journal Of Health and Science*, 1–20.
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Pingge dan Wangid., (2016). “Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah

- Dasar di Kecamatan Kota Tambolaka". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 146–167
- Rahmanida Nst, A., Siregar, A. R. F., & Syaputra, E. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 190–204. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2483>
- Rawung, J. J., & Merentek, R. M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(22), 60–64. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7321662>.
- Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414–421.
- Setyowati, D., Kartikasari, E., & Nuryasana, E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Asemrowo II. Trapsila: *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(01), 12. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i01.865>
- Subar Junanto, Eva Gelista Fransiska, Skripsi : “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 5-6 Tahun Di RA GUPPI 1 Kalijambe Tahun Pelajaran 2019/2020”. (Surakarta : IAIN Surakarta, 2020). Hal 19-20.
- Suandewi, dkk. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Numbered Head Together Meningkatkan Hasil Belajar IPA IV SDN 3 Kapai. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Volume 1, Nomor (60):60
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Memengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwanto. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Yogyakarta: Gavamedia.
- Teknologi, J., Dan, P., Jtpp, P., Benda, W., Sekolah, D., Wahyuningrum, I., Adelia, S., & Rofisian, N. (2023). *jtpp+Isnaini+Wahyuningruma,+Septi+Adelia+Putrib,+Nela+Rofisianc+*. 01(02), 328–333.
- Wahyuni, F. (2024). Optimalisasi Kartu Bergambar sebagai Alat Pembelajaran untuk Aspek Sosial-Emosional pada Anak Usia 5-6 Tahun. 2(1), 10–18.