

Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Model *Role Playing* di Kelas V SDN 088/II Sungai Mengkuang

Febby Meylana Ronauli¹

Aprizan²

Subhanadri³

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

¹febbymeylanaronauli@gmail.com

²apriiizan87@gmail.com

³inet.subhanadri@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas V SDN 088/II Sungai Mengkuang. Latar belakang penelitian didasari oleh rendahnya hasil belajar siswa, dimana hanya 10% siswa mencapai kategori baik dan 65% siswa masih memerlukan bimbingan dengan standar ketuntasan yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan batas nilai minimal sebesar 70. Metode yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan melibatkan 20 siswa sebagai subjek penelitian. Masing-masing siklus penelitian mencakup empat langkah pokok, yakni tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, kegiatan pengamatan, serta proses refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian hasilnya dianalisis dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada tiga aspek utama yang menjadi fokus penelitian. Persentase kinerja guru mengalami peningkatan dari 80% pada siklus pertama hingga mencapai 100% pada siklus kedua. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran mencapai 100% pada kedua siklus dengan peningkatan kualitas partisipasi yang substansial. Ketuntasan hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan, yaitu dari 70% pada siklus pertama menjadi 100% pada siklus kedua. Model *Role Playing* terbukti efektif menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, bermakna, dan menyenangkan, serta mampu mengembangkan tidak hanya aspek kognitif tetapi juga keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis siswa mengalami perkembangan yang positif.

Kata Kunci: *Role Playing*, Bahasa Indonesia, Penelitian Tindakan Kelas, Hasil Belajar

Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar idealnya dilaksanakan secara komunikatif dan kontekstual, dengan tujuan utama berfungsi untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan. (Mubin & Aryanto, 2024). Secara esensial, mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan membekali siswa dengan keterampilan berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia secara tepat dan efektif. Dalam kurikulum, keterampilan berbahasa mencakup empat aspek utama, salah satunya adalah keterampilan menyimak (*listening skills*),

keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*) (Ali, 2020).

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar perlu dirancang sebaik mungkin dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap konkret-operasional. Pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan kreatif berperan penting dalam menumbuhkan minat baca, membentuk kemampuan literasi dasar, serta mendorong siswa untuk mampu berkomunikasi secara efektif dan santun.

Hasil observasi awal yang dilakukan pada waktu 16-17 Juli 2025 di kelas V SDN No 088/II Sungai Mengkuang, ditemukan permasalahan dalam pencapaian hasil belajar siswa. Data menunjukkan bahwa dari 20 siswa yang diteliti, hanya 2 orang yang mencapai standar yang diharapkan, 5 siswa (25%) berada pada kategori cukup, dan 13 siswa (65%) masih memerlukan bimbingan dengan standar ketuntasan yang digunakan dalam penelitian ini Merujuk pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan batas nilai minimal sebesar 70.

Permasalahan yang terjadi pada rendahnya hasil belajar siswa tersebut disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dari pihak guru. Pembelajaran terasa monoton, kurang menarik, dan tidak mampu meningkatkan proses serta hasil belajar siswa. Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, salah satunya melalui penggunaan model bermain peran (*role play*).

Model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu pendekatan yang tekanan keterlibatan aktif siswa melalui penghayatan memerankan adegan-adegan yang mencerminkan kehidupan masyarakat dan berkaitan dengan topik pelajaran (Cahyani et al., 2023). Model ini memungkinkan siswa untuk memerankan tokoh-tokoh yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam bentuk pertunjukan di kelas maupun dalam kegiatan pertemuan lainnya. Karakteristik dari model pembelajaran *Role Playing* adalah kecenderungannya untuk menyelesaikan tugas belajar melalui serangkaian perilaku yang teratur, nyata, dan mudah diamati (Istinawati et al., 2022).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Erwin (2024) dengan judul Penerapan metode *Role Playing* diyakini mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. menunjukkan bahwa model *Role Playing* tidak hanya dapat meningkatkan proses dan hasil belajar Bahasa Indonesia Model ini mampu menumbuhkan minat siswa terhadap pembelajaran, meningkatkan konsentrasi mereka, serta juga membantu siswa mengembangkan keterampilan memecahkan masalah. nyata melalui pengalaman memainkan peran tertentu (Saputra, 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan utama penelitian ini adalah meningkatkan proses serta hasil belajar Bahasa Indonesia melalui penerapan model *Role Playing* di Kelas V SDN 088/II Sungai Mengkuang. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi atas permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dihadapi serta meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Metode

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan utama memperbaiki proses sekaligus meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui model *role playing*. PTK merupakan bentuk penelitian yang menjelaskan hubungan sebab-akibat dari suatu tindakan, serta mendeskripsikan

berbagai peristiwa yang muncul selama tindakan tersebut berlangsung (Aldi et al., 2024). PTK dapat dipahami sebagai pendekatan penelitian yang menelaah dan merefleksikan proses pembelajaran. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di kelas dengan tujuan utama meningkatkan pembelajaran bersama.

Penelitian dirancang dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri dari empat tahapan pokok: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Siklus dilaksanakan secara berulang dan berkelanjutan dengan harapan terjadi peningkatan pencapaian hasil pembelajaran.

Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas V di SDN 088/II Sungai Mengkuang yang berjumlah 20 orang pada tahun ajaran 2024/2025, dengan mengacu pada kalender akademik sekolah. Pemilihan lokasi pelaksanaan penelitian ini berlandaskan hasil observasi awal yang menampilkan rendahnya pencapaian hasil belajar Bahasa Indonesia siswa akibat penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik pokok, yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik observasi digunakan untuk menyelaraskan jalannya pembelajaran dengan bantuan lembar observasi yang berisi indikator aktivitas guru dan siswa. Instrumen tes berupa 20 butir soal pilihan ganda digunakan untuk menilai pencapaian hasil belajar siswa. Dokumentasi berupa foto digunakan sebagai data visual untuk memperkuat bukti pelaksanaan penelitian.

Instrumen Penelitian

Adapun instrumen penelitian terdiri atas: (1) lembar observasi guru guna menilai pelaksanaan pembelajaran; (2) lembar observasi siswa yang difungsikan untuk menilai keaktifan siswa selama proses pembelajaran, serta (2) lembar tes untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan dengan model *Role Playing*.

Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil observasi dianalisis secara kualitatif melalui perhitungan persentase dengan kategori penilaian: sangat baik (90–100), baik (71–89), cukup (61–70), kurang (51–60), serta sangat kurang (00–50). Sementara itu, data kuantitatif hasil belajar siswa diolah menggunakan rumus persentase ketuntasan dengan kriteria: perlu bimbingan (0–60), cukup (61–70), baik (71–80), dan sangat baik (81–100). Indikator keberhasilan penelitian ditentukan melalui adanya peningkatan proses maupun hasil belajar siswa pada setiap siklus pembelajaran.

Hasil

Sebelum menerapkan model pembelajaran *Role Playing*, berdasarkan hasil observasi, terlihat bahwa kelas V SDN 088/II Sungai Mengkuang memiliki partisipasi aktif yang rendah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Suasana kelas cenderung pasif, dengan sebagian besar siswa hanya mendengarkan guru tanpa menunjukkan keterlibatan aktif seperti bertanya atau berpartisipasi dalam diskusi. Ketika guru mengajukan pertanyaan, hanya sebagian kecil siswa yang memberikan respon, sedangkan sebagian besar lainnya masih pasif.

Siklus I

Observasi Kinerja Guru

Kinerja guru selama Siklus I menunjukkan peningkatan progresif pada kedua pertemuan. Pada Pertemuan 1, 14 dari 20 indikator (70%) berhasil dilaksanakan, sementara 6 indikator belum terpenuhi. Pertemuan 2 menunjukkan perbaikan dengan 16 dari 20 indikator (80%) berhasil dilaksanakan, dengan 4 indikator belum sepenuhnya tercapai fenomena ini dapat dilihat pada Tabel 1.1

Tabel 1.1

Pertemuan	Terlaksana	Tidak Terlaksana	Total	Persentase
Pertemuan I	14	6	20	70%
Pertemuan II	16	4	20	80%

Observasi Aktivitas Siswa

Keterlibatan siswa menunjukkan perkembangan positif sepanjang Siklus I. Pada Pertemuan 1, distribusi kinerja siswa adalah: 2 siswa (10%) mencapai "Sangat Baik," 12 siswa (60%) mencapai "Baik," dan 6 siswa (30%) mencapai "Cukup Baik." Pertemuan 2 menunjukkan peningkatan dengan 6 siswa (30%) mencapai "Sangat Baik," 10 siswa (50%) mencapai "Baik," dan 4 siswa (20%) mencapai "Cukup Baik."

Penilaian Hasil Belajar

Hasil tes akhir siklus mengungkapkan bahwa 4 siswa (20%) mencapai skor "Sangat Baik" (90-100), 10 siswa (50%) mencapai skor "Baik" (80-89), dan 6 siswa (30%) mencapai skor "Cukup Baik" (70-79). Meskipun terjadi peningkatan dalam proses pembelajaran, 30% siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum.

Siklus II

Observasi Kinerja Guru

Siklus II menunjukkan peningkatan signifikan dalam kinerja guru. Pertemuan 1 mencapai 18 dari 20 indikator (90%), sementara Pertemuan 2 mencapai implementasi lengkap dengan semua 20 indikator (100%) berhasil dilaksanakan fenomena ini dapat dilihat pada Tabel 1.2

Tabel 1.2

Pertemuan	Terlaksana	Tidak Terlaksana	Total	Persentase
Pertemuan I	18	2	20	90%
Pertemuan II	20	0	20	100%

Observasi Aktivitas Siswa

Keterlibatan siswa mencapai tingkat optimal pada Siklus II. Hasil Pertemuan 1 menunjukkan 9 siswa (45%) mencapai "Sangat Baik," 9 siswa (45%) mencapai "Baik," dan 2 siswa (10%) mencapai "Cukup Baik." Pertemuan 2 menunjukkan peningkatan lebih lanjut dengan 15 siswa (75%) mencapai "Sangat Baik" dan 5 siswa (25%) mencapai "Baik," tanpa ada siswa yang tersisa yang menampilkan kategori "Cukup Baik."

Penilaian Hasil Belajar

Hasil penilaian Siklus II menunjukkan peningkatan substansial: 14 siswa (70%) mencapai skor "Sangat Baik," 4 siswa (20%) mencapai skor "Baik," dan 2 siswa (10%) mencapai skor "Cukup Baik." Yang paling penting, 100% siswa memenuhi kriteria ketuntasan belajar minimum. Oleh karena itu, hasil tes belajar pada siklus kedua,

indikator keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas telah tercapai sehingga pelaksanaan penelitian dihentikan sampai pada siklus tersebut.

Pembahasan

Peningkatan Kinerja Pendidik Melalui Model *Role Playing*

Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kinerja pendidik, yakni dari 80% pada siklus pertama menjadi 100% pada siklus kedua. Peningkatan hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* memberi kesempatan bagi pendidik untuk mengoptimalkan semua aspek dalam proses pembelajaran. Pada siklus I, beberapa kendala masih ditemukan, seperti pengelolaan waktu yang belum optimal dan kurangnya interaksi aktif antar peserta didik. Melalui refleksi dan perbaikan strategis pada siklus II, pendidik berhasil menerapkan pembelajaran yang lebih terstruktur dengan bimbingan aktif dan evaluasi yang merata.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Hamalik (2015) yang menyatakan bahwa model pembelajaran interaktif mendorong pendidik untuk lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran. Ketercapaian 100% pada siklus II menunjukkan bahwa model *Role Playing* tidak hanya berimplikasi terhadap hasil belajar siswa, tetapi juga mendorong pengembangan profesional pendidik.

Konsistensi Keterlibatan Proses Belajar Peserta Didik

Data menunjukkan ketercapaian proses belajar peserta didik mencapai 100% pada kedua siklus. Konsistensi ini mengindikasikan bahwa model *Role Playing* efektif dalam mempertahankan motivasi dan keterlibatan siswa sepanjang pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme dalam diskusi kelompok, berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tugas dengan baik.

Temuan penelitian sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri (Vygotsky, 1978). Model *Role Playing* memberi ruang bagi siswa guna berinteraksi, berkolaborasi, dan mengungkapkan pemahaman melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang beragam.

Peningkatan Hasil Belajar yang Signifikan

Peningkatan hasil belajar berawal 70% (siklus I) menjadi 90% (siklus II) menunjukkan efektivitas model *Role Playing* memperbaiki pencapaian akademik siswa. Peningkatan 20 poin persentase ini bukan hanya mencerminkan perbaikan kuantitatif, tetapi juga peningkatan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.

Pada siklus I, meskipun ketuntasan belum optimal, siswa sudah menunjukkan respons positif terhadap model pembelajaran. Perbaikan pada siklus II meliputi pengarahannya yang lebih jelas, penggunaan media pembelajaran yang ditingkatkan, dan pemberian motivasi yang lebih intensif. Hasil ini menunjukkan bahwa model *Role Playing* mampu mengembangkan tidak hanya aspek kognitif, tetapi juga sekaligus mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis mereka. Temuan ini konsisten dengan penelitian Joyce dan Weil (2015) yang dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, model ini menyajikan pengalaman belajar yang nyata dan bermakna sehingga memudahkan siswa memahami sekaligus menerapkan materi yang dipelajari.

Implikasi Praktis dan Teoritis

Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa model *Role Playing* dapat diterapkan terbukti efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Secara praktis, model ini dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat konsep pembelajaran *student-centered* yang menekankan peran aktif siswa dalam konstruksi pengetahuan.

Keberhasilan implementasi model *Role Playing* juga menunjukkan pentingnya refleksi dan perbaikan berkelanjutan dalam proses pembelajaran. Evaluasi membuktikan bahwa penyesuaian strategi berdasarkan refleksi menunjukkan peningkatan efektivitas dari siklus I ke siklus II secara signifikan.

Simpulan

Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar memberikan pengaruh positif yang signifikan baik terhadap proses maupun hasil belajar siswa. Temuan utama penelitian meliputi tiga aspek penting. Pertama, model *Role Playing* terbukti efektif meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Partisipasi siswa mengalami peningkatan dari 70% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II, yang mengindikasikan bahwa model ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan mendorong tanggung jawab individual siswa. Kedua, hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan yang substansial, dengan ketuntasan belajar meningkat dari 70% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Peningkatan tersebut tidak hanya tampak pada aspek kognitif siswa, tetapi juga dalam pengembangan kepercayaan diri serta kemampuan berpikir kritis siswa. Ketiga, implementasi model *Role Playing* berhasil menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan. Model ini mendorong kerja sama antar siswa, meningkatkan fokus pembelajaran, dan memfasilitasi pemahaman materi secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang konkret.

Secara umum, penelitian ini menegaskan bahwa model *Role Playing* merupakan strategi pembelajaran yang tepat dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Model ini terbukti tidak hanya meningkatkan prestasi akademik siswa, tetapi juga berpartisipasi dalam mengembangkan keterampilan sosial mereka, serta personal yang penting bagi perkembangan siswa secara holistik. Temuan ini memberikan kontribusi praktis untuk diterapkan oleh pendidik dalam memilih dan menjalankan suasana pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Daftar Pustaka

- Aldi, M., Nugraha, U., & Muzaffar, A. (2024). Upaya Meningkatkan Proses Belajar Passing Atas Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Siswa SMK N 1 Sarolangun. *Cerdas Sifa Pendidikan*, 13(1), 68–83. <https://doi.org/10.22437/csp.v13i1.27350>.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.
- Cahyani, E. I., Wulandari, P., & Munawir, M. (2023). Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 15(2), 239–250. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v15i2.2330>.

- Istinawati, D., Jauhari, M. N., & Mambela, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Siswa Tunagrahita Ringan Kelas 2 SMPLB Bhakti Luhur Malang. *Special and Inclusive Education Journal*, 3(1), 79–88. <https://doi.org/10.36456/special.vol3.no1.a5911>.
- 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>.
- Saputra, E. E. (2024). Peningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing. *Journal of Information System and Education Development*, 2(1), 1–5. <https://doi.org/10.62386/jised.v2i1.43>.