

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR
BAHASA INDONESIA MATERI DRAMA PADA SISWA KELAS V SEKOLAH
DASAR**

Ahsanul Huda Susanto¹, Yenny Widyawati², Nining Setyaningsih³, Sumardi⁴
^{1,2,3,4}Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta
¹ahsanulhudasusanto01@gmail.com, ²yennywidya9@gmail.com,
³ns259@ums.ac.id, ⁴sum254@ums.ac.id

ABSTRACT

The results of learning Indonesian in the speaking aspect are still low. The aim of this research is to determine the influence of the role playing method on the results of learning Indonesian drama material in class V elementary school students. This research was conducted using a comparative quantitative approach with a quasi-experimental design. The sample in this study involved two classes, namely the VA SD N 04 Karang Sari, Jatiyoso, Karanganyar class with 25 students as the experimental class and the VB class with 25 students as the control class. Data was collected using observation, tests, documentation and questionnaire techniques. Data were analyzed using descriptive statistical techniques and hypothesis testing using the t-test. The results of the research show that the average post-test score is 88.4 and after testing the t statistic on the post-test t data, it is obtained that t count > t table, namely $4.341 > 2.011$ ($n = 25$) with a significance level of 0.05 or 5% which is stated accepting H_a and rejecting H_o . This means that in the experimental class, the role playing method had a significant effect on the students' learning outcomes in Indonesian drama material.

Key words: role playing method, learning outcomes, Indonesian, drama, elementary school

ABSTRAK

Hasil belajar Bahasa Indonesia pada aspek berbicara masih rendah. tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar bahasa indonesia materi drama pada siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif komparatif dengan desain *quasi eksperiment*. Sampel dalam penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas VA SD N 04 Karang Sari, Jatiyoso, Karanganyar berjumlah 25 siswa dijadikan kelas eksperimen dan VB berjumlah 25 siswa kelas kontrol. Data dikumpulkan dengan teknik observasi, tes, dokumentasi, dan angket. Data di analisis dengan teknik statistik deskriptif dan uji hipotesis dengan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *post-test*

sebesar 88,4 dan setelah di uji statistik t pada data *post test* t diperoleh t hitung $> t$ tabel yaitu $4,341 > 2,011$ ($n = 25$) dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5% yang menyatakan terima H_a dan tolak H_0 . Artinya pada kelas eksperimen, metode *role playing* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi drama siswa kelas

Kata kunci: metode *role playing*, hasil belajar, Bahasa Indonesia, drama, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar perlu diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Sesuai dengan Suriyanto, Syamsuri & Akhir (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia pada hakekatnya adalah membelajarkan siswa tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Menurut Basri (2017) bahasa yang baik merupakan bahasa yang dipergunakan sesuai dengan situasi dan kondisi. Artinya, dengan siapa seseorang berbicara, di mana, kapan, dan lain-lain menjadi dasar pijakan bahasa yang baik. Berbeda dengan bahasa yang baik, bahasa

yang benar digunakan oleh masyarakat Indonesia dengan didasarkan pada patokan ejaan yang disempurnakan.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, guru merupakan sumber daya edukatif sekaligus menjadi aktor proses pembelajaran yang utama bagi siswanya. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman, sehingga siswa dapat memahami apa yang telah disampaikan. Untuk mendapat hasil belajar Bahasa Indonesia yang berkualitas diharapkan proses pembelajaran dikelola dan dilaksanakan dengan baik. Menurut Sudjana (2015) mendefinisikan hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil bila terjadi situasi

perubahan tingkah laku siswa. Namun kenyataannya di lapangan, masih banyak ditemui hasil belajar Bahasa Indonesia yang masih rendah yang disebabkan oleh berbagai faktor. Hal tersebut sesuai dengan temuan Puspidualia (2017); Cahyani (2017); Fuaduddin (2018); Siki (2019) yang mengungkapkan bahwa ketidakberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia karena berbagai faktor penyebab, salah satunya adalah penerapan metode pembelajaran yang kurang tepat sehingga semangat motivasi belajar siswa rendah.

Menurut sebagian siswa di sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia sangat membosankan karena mereka sudah merasa bisa dan penyampaian materi yang kurang menarik sehingga secara tidak langsung siswa menjadi lemah dalam penangkapan materi tersebut. Senada dengan Krissandi et al. (2018) yang menyatakan bahwa beberapa problematika dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, diantaranya minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia cenderung kurang dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Siswa

juga kurang terampil dalam menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan siswa dalam menyampaikan pendapat, ide, dan pikiran menggunakan bahasa Indonesia masih kurang. Guru pun memiliki problematika dalam merancang pembelajaran bahasa Indonesia agar menarik dan memberikan kesan pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD N 04 Karang Sari, Jatiyoso, Karanganyar menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia pada aspek berbicara masih rendah. Pelaksanaan pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Metode konvensional merupakan metode yang bersifat *teacher centered* sehingga siswa jarang mendapatkan kesempatan untuk berlatih berbicara, siswa hanya mendengarkan, memperhatikan, dan tidak aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan serta potensi yang ada dalam dirinya yang mengakibatkan siswa menjadi

merasa bosan, mengantuk, tidak bersemangat, dan ribut selama proses pembelajaran. Hal tersebut berdampak terhadap hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal atau rendah sehingga hasil belajar siswa masih belum sesuai yang diharapkan.

Dari permasalahan tersebut, guru harus dapat memilih metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kemampuan siswa, dengan memilih metode pembelajaran dapat meningkatkan belajar siswa secara aktif dan mandiri. Menurut Basri (2017) bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar sangat mengandalkan menggunakan metode yang aplikatif dan menarik. Pembelajaran yang menarik akan memikat anak-anak untuk terus dan betah untuk mempelajari Bahasa Indonesia sebagai bahasa ke-2 setelah bahasa ibu. Apabila siswa sudah tertarik dengan pembelajaran maka akan dengan mudah meningkatkan hasil belajar.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan guru untuk mengatasi tantangan rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia pada

keterampilan berbicara pada materi drama di sekolah dasar yaitu metode bermain peran (*role playing*). Menurut Kurniasih & Sani (2015) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran role playing merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dalam pelaksanaannya model ini dilakukan lebih dari satu orang, semua bergantung kepada apa yang diperankan.

Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang (Sanjaya, 2013). Role playing merupakan cabang dari metode simulasi yang didalamnya meminta siapa saja yang terlibat di dalam metode tersebut untuk menganggap dirinya sebagai orang lain yang tujuannya adalah untuk mempelajari

bagaimana orang lain bertindak dan merasakan (Munir et al., 2017). Model pembelajaran kooperatif tipe role playing juga dapat diartikan sebagai permainan peran dalam proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan yang bertitik tolak dari permasalahan yang berhubungan dengan tujuan untuk mengkreasi kembali peristiwa-peristiwa sejarah, perbuatan yang pernah dialami siswa (Ariwitari et al., 2014). Melalui penerapan metode ini diharapkan siswa mampu memfokuskan pikiran, kemampuan, dan pengetahuan yang mereka miliki ke dalam perannya sehingga siswa akan lebih mudah mengorganisasikan ide-ide dalam bahasa lisan. Selain itu, dengan penerapan metode *role playing* diharapkan siswa mampu memerankan karakter tokoh. Dengan demikian, pembelajaran di kelas tidak lagi pasif dan membosankan. Akan tetapi, pembelajaran akan menyenangkan dan siswa lebih antusias dan bersemangat, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Menurut Maharani et al. (2015) metode *role playing* memiliki banyak keunggulan, diantaranya:

meningkatkan minat siswa, meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, mengajarkan siswa untuk berempati dan memahami suatu hal melalui berbagai sudut pandang, memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan tokoh yang dikenal dalam kehidupan sehari-hari, dan diterapkan dalam berbagai setting. Senada dengan Huda (2014) kelebihan metode *role playing* yaitu keunggulan *role playing* diantaranya adalah dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, bisa menjadikan pengalaman belajar menyenangkan yang sulit dilupakan, membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusiastis, membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan, memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Penerapan role playing dalam pembelajaran Bahasa di sekolah dasar sebenarnya sudah ada yang meneliti sebelumnya, di antaranya: Basri (2017) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan

metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. Suhandi (2018) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* pada pembelajaran drama tentang kemampuan berbicara siswa kelas V SD Negeri 11 Pontianak Timur, nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Bahtiar & Suryarini (2019) dalam penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan keterampilan bercerita pengalaman kegiatan jual beli di pasar tradisional melalui metode *role playing* pada siswa Kelas IV A SD Siti Aminah Surabaya.

Kebaharuan penelitian sekarang adalah penelitian kuantitatif dengan materi tentang drama di kelas V sekolah dasar dan ketiga penelitian tersebut merupakan penelitian kualitatif. Berdasarkan latar belakang di atas dengan menghubungkan antara kesesuaian penerapan metode pembelajaran dengan keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode

bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar bahasa indonesia materi drama pada siswa kelas V sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif komparatif. Stokes dalam Utama (2019) menjelaskan, penelitian dengan teknik kuantitatif didasarkan pada teknik numerik dan biasanya diasosiasikan dengan proses statistik. Penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Menurut Sugiyono (2017), penelitian kuantitatif bertolak dari studi pendahuluan dari obyek yang telah diteliti untuk mendapatkan masalah yang sebetulnya. Masalah harus digali melalui studi pendahuluan melalui fakta-fakta empiris, kemudian dirumuskan secara spesifik dalam bentuk hipotesis.

Desain penelitian *quasi eksperiment* (eksperimen semu) yaitu penelitian yang tidak mungkin mengadakan kontrol secara penuh terhadap variabel-variabel yang relevan. Hasil penelitian ini akan menegaskan bagaimana kedudukan hubungan kausal antara

variabel-variabel yang akan diteliti. Tujuannya terletak pada penemuan fakta-fakta akibat perbedaan penerapan metode bermain peran (*role playing*) dan metode ceramah terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi tentang drama.

Sampel dalam penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas VA SD N 04 Karang Sari, Jatiyoso, Karanganyar berjumlah 25 siswa dijadikan kelas eksperimen dan VB berjumlah 25 menjadi kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan seperti kelas eksperimen. Dalam penelitian ini digunakan data kontinum untuk mengukur tingkat pengaruh penerapan metode bermain (*role playing*) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer adalah data hasil temuan yang terjadi dilapangan, sedangkan data sekunder berupa data dokumentasi.

Teknik pengumpulan data untuk mendapatkan hasil yang relevan dalam penelitian ini adalah: (1) observasi, digunakan peneliti untuk mendapatkan data tentang penerapan metode bermain (*role*

playing) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar pada materi drama; (2) dokumentasi, dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data nama-nama siswa dan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar; (3) tes, yaitu berupa tes awal dan tes ahir dilakukan dengan butir soal pilihan berganda dengan jumlah soal 10 butir, dengan ketentuan jawaban benar 10 dan salah 0; (4) untuk menguji hipotesis, peneliti memilih instrumen penelitian berbentuk angket/ kuesioner.

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil belajar Bahasa Indonesia ranah kognitif yang dikumpulkan melalui tes pilihan ganda. Tes tersebut telah di uji coba lapangan, sehingga teruji validitas dan reliabilitasnya. Hasil tes uji lapangan tersebut selanjutnya diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kontrol sebagai post-test. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif dan data dianalisis dengan menghitung nilai mean, median, modus, standar deviasi, varian, skor maksimum, dan skor minimum. Sedangkan teknik yang digunakan untuk

menganalisis data guna menguji hipotesis penelitian adalah uji-t. Untuk bisa melakukan uji hipotesis, ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi dan perlu dibuktikan. Persyaratan yang dimaksud yaitu: (1) data yang dianalisis harus berdistribusi normal, (2) kedua data yang dianalisis harus bersifat homogen. Untuk dapat membuktikan dan memenuhi persyaratan tersebut, maka dilakukanlah uji prasyarat analisis dengan melakukan uji normalitas, dan uji homogenitas.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD N 04 Karang Sari, Jatiyoso, Karanganyar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V tahun pelajaran 2023-2024 yang terdiri atas dua kelas dengan keseluruhan siswa berjumlah 50 orang. Kelas yang dipilih sebagai sampel adalah kelas V-A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 25 orang dan kelas V-B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 25 orang. Pengambilan data diperoleh dari tes yang diberikan kepada kelas yang terpilih sebagai sampel. Penelitian ini merupakan penelitian

eksperimen semu karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui berapa besar pengaruh terhadap kelas eksperimen yang diberikan perlakuan khusus sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan khusus.

Penelitian pada kelas eksperimen dan kontrol di kelas V dilaksanakan pada tanggal 06-07 Mei 2024 sebanyak dua kali pertemuan. Dengan rincian satu kali pertemuan di kelas eksperimen dan satu kali pertemuan di kelas kontrol. Alokasi waktu satu kali pertemuan adalah 2 x 35 menit (2 jam pelajaran). Mata pelajaran Bahasa Indonesia dan materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah drama.

Sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebanyak 10 soal. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 100. Setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan metode *role playing*. Tahapan dari pelaksanaan metode bermain peran yaitu: (1) pemanasan/persiapan, (2) pemilihan partisipan, (3)

menyiapkan pengamat, (4) menata panggung, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi. Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 10 soal

dengan penilaian menggunakan skala 100. Hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dengan jumlah siswa 25 anak disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.1. Ringkasan Nilai Siswa Kelas Eksperimen

Uraian	Pre-Test			Post-Test		
	Skor	Nilai (X1)	$X1^2$	Skor	Nilai (X2)	$X2^2$
Jumlah Nilai	115	1150	56700	221	2210	197700
Rata-Rata	4,6	46,00		8,84	88,4	
Standar Deviasi		12,58			9,87	
Varians		158,33			97,33	
Maksimum	6	60		10	100	
Minimum	2	20		7	70	

Tabel 4.1 di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen 46,00 dengan standar deviasi 12,58 dan setelah diajarkan dengan metode *role playing*, diperoleh rata-rata 88,4 , varians sebesar 97,33, dan standar deviasi sebesar 9,87.

Untuk kelas kontrol, sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebanyak 10 soal. Penilaian

dilakukan dengan menggunakan skala 100. Setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa kelas kontrol diajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 10 soal dengan penilaian menggunakan skala 100. Hasil pre-test dan post-test pada 25 siswa di kelas kontrol disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.2. Ringkasan Nilai Siswa Kelas Eksperimen

Uraian	Pre-Test			Post-Test		
	Skor	Nilai (X1)	χ^2	Skor	Nilai (X2)	χ^2
Jumlah Nilai	90	900	35800	186	1860	141600
Rata-Rata	3,6	36,00		7,44	74,4	
Standar Deviasi		11,90			11,58	
Varians		141,6 7			134,00	
Maksimum	5	50		9	90	
Minimum	1	10		5	50	

Tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-est kelas kontrol 36,00 dengan standar deviasi 11,90 dan setelah diajarkan dengan pembelajaran konvensional, diperoleh rata-rata 74,4, variansi sebesar 134,00 dan standar deviasi 11,58.

Salah satu teknik dalam uji normalitas adalah teknik liliefors, yaitu suatu teknik uji analisis persyaratan sebelum dilakukan uji hipotesis. Uji normalitas ini mengambil nilai tes hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sampel dikatakan berdistribusi normal jika $L_{hitung} < L_{tabel}$. Berikut hasil analisis normalitas pada

masing-masing kelas.

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas, untuk data nilai pre-test pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diajar dengan metode *role playing* pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa diperoleh nilai Lhitung sebesar 0,125 dan nilai L_{tabel} sebesar 0,173. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,125 < 0,173$. Hasil perhitungan uji normalitas pada lampiran 14 untuk data nilai post-test pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diajar dengan metode *Role Playing* pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa diperoleh nilai Lhitung sebesar 0,149 dan nilai L_{tabel} sebesar

0,173. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,149 < 0,173$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang diajar dengan metode *role playing* memiliki sebaran normal

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas, untuk data nilai pre-test kelas kontrol yaitu kelas yang diajar dengan pembelajaran konvensional pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa diperoleh L_{hitung} sebesar 0,115 dan nilai L_{tabel} sebesar 0,173. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,115 < 0,173$. Hasil perhitungan uji normalitas pada lampiran 14 untuk data nilai post-test kelas kontrol yaitu kelas yang diajar dengan pembelajaran konvensional pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa diperoleh L_{hitung} sebesar 0,131 dan nilai L_{tabel} sebesar 0,173. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,131 < 0,173$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional memiliki sebaran normal.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel

yang diambil berasal dari populasi dengan varian yang sama. Untuk mengetahui homogenitas varians dari dua kelas yang dijadikan sampel digunakan uji homogen dengan mengambil nilai tes hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Data berasal dari varians populasi yang homogen jika $F_{hitung} < F_{tabel}$. Berdasarkan hasil uji homogenitas disimpulkan bahwa, kelompok sampel berasal dari populasi yang sama.

Berdasarkan pengujian hipotesis yang dilakukan sebelumnya diperoleh bahwa H_0 ditolak. Pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 48$, berdasarkan tabel distribusi t di dapat bahwa $t_{tabel} = 2,011$. Selanjutnya dengan membandingkan harga hitung dengan harga tabel diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,467 > 2,011$. Hal ini berarti H_a diterima atau tolak H_0 yang berarti rata-rata hasil belajar yang diajar dengan metode *role playing* lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar yang diajar dengan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Dengan demikian,

Hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang diajar dengan menggunakan metode *role playing* lebih tinggi dari pada siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional pada taraf signifikan 0,05. Artinya sebelum penerapan metode *role playing* dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar masih terfokus oleh guru. Akan tetapi setelah diterapkan metode *role playing* untuk kelas eksperimen proses pembelajaran lebih aktif dibanding kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah. Hal ini terbukti dengan beberapa faktor, diantaranya siswa lebih semangat dengan adanya metode *role playing*. metode *role playing* menumbuhkan semangat belajar dan perhatian yang lebih serius, serta mengurangi rasa kejenuhan pada siswa. Pembelajaran dengan menggunakan strategi *Konvensional* ini memiliki hasil yang kurang baik terhadap siswa karna siswa cenderung bosan dalam proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* dapat berpengaruh secara signifikan

terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD N 04 Karang Sari, Jatiyoso, Karanganyar. Senada dengan hasil temuan Basri (2017) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. Senada pula dengan Suhandi (2018) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* pada pembelajaran drama tentang kemampuan berbicara siswa kelas V SD Negeri 11 Pontianak Timur, nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Sesuai juga dengan Bahtiar & Suryarini (2019) dalam penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan keterampilan bercerita pengalaman kegiatan jual beli di pasar tradisional melalui metode *role playing* pada siswa Kelas IV A SD Siti Aminah Surabaya

Semua tahap bermain peran (*role playing*) pada kelas eksperimen, sudah dilakukan dengan baik agar konsep metode bermain peran (*role playing*) dapat sepenuhnya dilakukan yaitu: (1)

pemanasan/persiapan, (2) pemilihan partisipan, (3) menyiapkan pengamat, (4) menata panggung, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi. Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 10 soal dengan penilaian menggunakan skala 100. Sesuai dengan Khopipah et al. (2022) langkah-langkah yang akan diterapkan dalam metode *role playing* terdiri dari: pemanasan kelompok, mendengarkan dan memperhatikan video, pemilihan partisipan, pengaturan setting, pemilihan siswa sebagai pengamat, pemeranan, yang terakhir diskusi dan evaluasi.

Kelebihan metode pembelajaran *role playing* pada penelitian ini yaitu: (1) siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh; (2) permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda; (3) guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan; (4) berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa; (5) sangat menarik

bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias; (6) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan; (7) dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri. Sesuai dengan Menurut Huda (2014) kelebihan metode *role playing* diantaranya dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, bisa menjadikan pengalaman belajar menyenangkan yang sulit dilupakan, membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusiastis, membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan, memungkinkan siswa untuk terjun langsung memeranan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Sedangkan kekurangan dari metode *role playing* pada penelitian ini yaitu banyak waktu yang dibutuhkan, kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik, ketidak

ungkinan menerapkan RPP jika suasana kelas tidak kondusif, membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga, tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui *role playing*. Senada dengan Soimin (2016) kekurangan dari strategi pembelajaran *role playing* yaitu: strategi bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak, memerlukan kreatifitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa, kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu, apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan akan memberi kesan kurang baik sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai, tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode *role playing*.

D. Kesimpulan

Berdasarkan rata-rata nilai tes akhir (*post-test*) sebesar 88,4 dan setelah di uji statistik t pada data post test t diperoleh t hitung >

t tabel yaitu $4,341 > 2,011$ ($n = 25$) dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5% yang menyatakan terima H_a dan tolak H_o . Artinya pada kelas eksperimen, metode *role playing* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi drama siswa kelas V SD N 04 Karangari, Jatiyoso, Karanganyar. Metode *role playing* menumbuhkan semangat belajar dan mengurangi rasa kejenuhan pada siswa. Sebaliknya, metode ceramah yang digunakan pada kelas kontrol tidak memberikan hasil yang sebaik metode *role playing*, terbukti dengan rata-rata tes akhir (*post-test*) sebesar 74,4. Siswa di kelas kontrol cenderung merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa metode *role playing* lebih efektif dibandingkan metode ceramah dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi drama pada siswa kelas V sekolah dasar.

Metode *role playing* telah terbukti memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran, seperti memberikan kebebasan

kepada siswa untuk berekspresi, menciptakan suasana kelas yang dinamis dan antusias, serta membantu siswa mengingat materi dengan kuat dan tahan lama. Namun, metode ini juga memiliki beberapa tantangan, seperti memerlukan waktu yang banyak, membutuhkan persiapan yang matang, dan kesulitan dalam penugasan peran tertentu jika siswa tidak dilatih dengan baik. Oleh karena itu, disarankan agar guru memanfaatkan kelebihan metode *role playing* dengan lebih sering menerapkannya dalam pembelajaran, terutama pada materi yang sesuai dan memungkinkan pengalaman belajar yang mendalam. Guru juga perlu mengikuti pelatihan untuk meningkatkan keterampilan dalam merancang dan mengelola *role playing*. Selain itu, sekolah harus menyediakan dukungan berupa waktu yang cukup, fasilitas yang memadai, dan suasana kelas yang kondusif untuk pelaksanaan *role playing*. Dengan persiapan yang matang dan pelatihan yang memadai, metode *role playing* dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan,

meskipun tidak semua materi dapat disajikan dengan metode ini. Untuk materi yang kurang cocok dengan *role playing*, guru disarankan menggunakan metode alternatif yang sesuai untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariwitari, N. M. R., Putra, M., & Kristiantari, M. R. (2014). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar PKn Kelas V SD Gugus 1 Tampaksiring. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v2i1.2247>
- Bahtiar, R.S., & Suryarini, D.Y. (2019). Metode Role Playing dalam Peningkatkan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 71–78. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.15651>
- Basri, Hasan. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru*

- Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, 1(1), 38–53.
<http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4368>
- Cahyani, Isah. (2017) *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia
- Fuaduddin. (2018). Problematika Pembelajaran Sastra Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *El- Muhbib: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 29–40.
<https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v2i1.235>
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran : Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Khopipah, R., Tahir, M., & Hasanah, N. (2022). Metode Role Playing Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Muatan Ips Siswa Kelas V di SDN 1 Pancor Tahun 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(1), 856–863.
<http://dx.doi.org/10.58258/jime.v8i1.2893>
- Krissandi, A.D.S., Widharyanto, B., & Dewi, R.P. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD (Pendekatan dan Teknis)*. Jakarta: Media Maxima
- Maharani, S.D., Wendra, W., Gunatama, G. (2015). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Bermain Peran) pada Siswa Kelas VIII B Mts Al- Khairiyah Tegallingsah. *Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UNDIKSA*, 3(1),1–12.
<https://doi.org/10.23887/jjpbs.v3i1.6249>
- Munir, M., Fatiqin, A., & Kendi, I. (2017). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Virus di SMA Azharyah Palembang. *Florea: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 4(1), 36–41.
<https://doi.org/10.25273/florea.v4i1.1066>
- Puspidalia, Y. S. (2017). Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/ SD dan Alternatif Pemecahannya. *Cendekia: Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan*, 10(1), 121–134.
<https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/cendekia/article/view/406>
- Sanjaya, W. (2013). *Metode Pembelajaran*. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri. Kurniasih, I., & Sani, B. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena.
- Shoimin, A. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media

Siki, Ferdinandus. (2019).
Problematika Metode
Pembelajaran Bahasa
Indonesia. *Jubindo: Jurnal
Ilmu Pendidikan Bahasa dan
Sastra Indonesia*, 4(2), 71–76.
<https://doi.org/10.32938/jbi.v4i2.213>

Sudjana, N. 2015. *Penilaian
Proses Hasil Belajar
Mengajar*. Bandung : PT
RemajaRosdakarya

Sugiyono. (2017). *Metode
Penelitian Kuantitatif, Kualitatif
dan R & D*. Bandung: Alfabeta

Suhandi, Y.D. (2018). Penerapan
Metode *Role Playing* dalam
Pembelajaran Drama untuk
Peningkatan Kemampuan
Berbicara. *Edukasi
Khatulistiwa: Jurnal
Pembelajaran dan Sastra
Indonesia*, 1(1), 82–98.
<http://dx.doi.org/10.26418/ekha.v1i1.24854>

Surianto, Syamsuri, A.S., & Akhir,
M. (2020). Pembelajaran
Bahasa Indonesia dengan
Teknik Permainan Kelompok
Siswa Kelas V di SDN 110
Lagoari di Kabupaten Wajo.
*Edumaspul: Jurnal
Pendidikan*, 4(1), 88–97.
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.211>

Sutama. (2019). *Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Mix
Metod, R & D*. Sukoharjo: CV
Jasmine