

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL ROLE
PLAYING DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI SDN 43 TALANG**

Esis Winda¹, Nurhayati², Zulmasri³

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Solok Nan Indah

esiswinda@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by the lack of enthusiasm among students during the learning process. The use of inappropriate learning models does not clarify the message content and can even confuse the students. Students will focus on things they find interesting, which leads to lower learning outcomes and fails to meet the KKTP of 75. The purpose of this research is to plan, carry out, and improve students' learning outcomes in the subject of Indonesian language using the role playing model for fourth-grade students at SDN 43 Talang. This research was conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects were seven fourth-grade students of SDN 43 Talang in the 2025/2026 academic year. Data were collected through written tests and observation sheets, then analyzed descriptively and quantitatively to determine the average score and percentage of classical learning completion. The results of the study showed that learning planning by compiling teaching modules, preparing observation sheets, and compiling role-playing models. The implementation of learning using the role-playing model was carried out in two cycles using the role-playing model, and that students' Indonesian language learning outcomes improved when using the role playing model. The average student scores increased from 65.7 in cycle I to 84.1 in cycle II. The percentage of students who successfully completed their learning outcomes in cycle I was 3 people (42.9%), which increased to 7 people (100%) in cycle II.

Keywords: *Improvement, Learning Outcomes, and Role-Playing Model*

ABSTRAK

Penelitian ini dimotivasi oleh kurangnya antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tidak tepat tidak memperjelas isi pesan dan bahkan dapat membingungkan siswa. Siswa akan fokus pada hal-hal yang mereka anggap menarik, yang menyebabkan hasil belajar yang lebih rendah dan gagal memenuhi ambang batas KKTP sebesar 75. Tujuan penelitian ini adalah untuk merencanakan, melaksanakan, dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model bermain peran untuk siswa kelas empat di SDN 43 Talang. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah 7 siswa kelas IV SDN 43 Talang tahun ajaran 2025/2026. Data dikumpulkan melalui tes tertulis dan lembar observasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar klasikal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Perencanaan pembelajaran dengan menyusun modul ajar, menyiapkan lembar observasi, dan menyusun model *role playing*. Pelaksanaan pembelajaran dengan

menggunakan model *role playing* dilaksanakan dalam dua siklus menggunakan model *role playing*, dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa meningkat ketika menggunakan model bermain peran. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 65,7 pada siklus I menjadi 84,1 pada siklus II. Persentase siswa yang berhasil menyelesaikan hasil pembelajaran mereka pada siklus I adalah 3 orang (42,9%), yang meningkat menjadi 7 orang (100%) pada siklus II.

Kata Kunci: Peningkatan, Hasil Belajar, dan Model *Role Playing*

A. Pendahuluan

Salah satu pengajaran yang dilakukan guru SD yang memerlukan perhatian khusus adalah pembelajaran Bahasa Indonesia.(Anfika et al., 2025) Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu aspek penting yang perlu diajarkan kepada para siswa disekolah.(Paudi, 2019) Belajar Bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. Sekolah Dasar dapat dibagi menjadi kelas rendah dan tinggi.(Stit et al., 2020) Untuk mencapai tujuan mata pelajaran, kurikulum merdeka menggunakan pendekatan berbasis teks yang dapat berupa teks lisan atau tertulis. (Nurhasanah et al., 2016). Teks adalah ungkapan pikiran manusia secara keseluruhan yang memiliki konteks dan situasi.(Salihin, 2023)

Terdapat empat komponen dalam kurikulum bahasa Indonesia di bawah Kurikulum Merdeka, yang meliputi: mendengarkan, membaca

dan melihat, berbicara dan menyampaikan, serta menulis.(Mabruri & Aristya, 2022) Komponen membaca melibatkan kemampuan siswa untuk memahami, menafsirkan, menganalisis, dan merefleksikan teks. Kemampuan mendengarkan melibatkan kapasitas siswa untuk memahami, menafsirkan, dan memaknai teks visual dan audio.(Yuliana & Suaida, 2023) berbicara dan presentasi mengacu pada kemampuan siswa untuk mengungkapkan ide, tanggapan, dan perasaan secara sopan melalui komunikasi lisan. (Mabruri & Aristya, 2022) Unsur menulis adalah kemampuan siswa untuk mengungkapkan ide, tanggapan, dan perasaan mereka secara jelas, akurat, bertanggung jawab, atau tepat sesuai dengan konteks.(Hoerudin, 2024)

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar. Mereka juga harus dapat memanfaatkan bahasa

dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan. Mereka juga harus memiliki tingkat pengalaman belajar di sekolah dasar.(Rismawati, 2022) Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa Indonesia secara tepat dan efektif, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Selain itu, pembelajaran ini juga dimaksudkan untuk menumbuhkan penghargaan dan apresiasi siswa terhadap karya sastra yang dihasilkan oleh para sastrawan Indonesia.(Pilu & Masse, 2020) Bahasa Indonesia bagi mayoritas masyarakat Indonesia dipelajari melalui dua jalur, yaitu jalur formal dan jalur nonformal. Pada jalur formal, pembelajaran Bahasa Indonesia diperoleh melalui institusi pendidikan resmi. Sementara itu, pada jalur nonformal bahasa tersebut dipelajari di luar lingkungan lembaga pendidikan. Dalam dunia pendidikan, Bahasa Indonesia berperan sebagai bahasa pengantar dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi..(Yestiani et al., 2023)

Pembelajaran bahasa memberikan peluang bagi guru untuk mengajarkan keterampilan membaca

dan menulis dengan pendekatan serta metode yang mereka kembangkan sendiri. Selain itu, penggunaan Bahasa Indonesia perlu tetap dipertahankan dalam kegiatan pembelajaran agar tidak tergantikan oleh bahasa lain selama proses belajar mengajar yang berlangsung di Indonesia.(Guswita, 2025) Petunjuk dalam Bahasa Indonesia dimana guru mengajarkan siswa tentang membaca dan menulis dengan memakai Bahasa Indonesia yang tidak boleh diabaikan dalam proses pembelajaran..

Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu proses belajar siswa dalam membentuk kompetensi serta mengembangkan dan menyesuaikan kegiatan pembelajaran..(Setyowati et al., 2020) Proses pembentukan kompetensi sebaiknya berlangsung secara tenang dan menyenangkan, yang menuntut guru aktif serta kreatif dalam menciptakan suasana kondusif. Karena guru berperan langsung dalam memengaruhi, mendidik, dan mengembangkan kemampuan siswa agar mereka cerdas, terampil, bermoral tinggi, serta memiliki jiwa sosial, sehingga siswa dapat menjadi pribadi yang mandiri baik secara individu maupun sosial.(Yuliana & Suaida, 2023)

Berdasarkan observasi dan pengamatan yang penulis lakukan pada tanggal 13 November 2025 di Kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 43 Talang terlihat bahwa proses belajar siswa yang kurang maksimal, guru masih melakukan pembelajaran secara konvensional dengan bercerita dan mencatat, dalam pembelajaran tersebut siswa bersifat pasif. Hanya sedikit siswa yang aktif dalam pembelajaran, siswa jarang mengemukakan pendapatnya, jarang bertanya dan siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan banyak siswa yang belum paham dengan materi yang dipelajari. Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat tidak memperjelas isi pesan bahkan akan membingungkan siswa. Siswa akan mengalihkan perhatiannya pada hal-hal yang mereka anggap menarik, sehingga hasil belajar siswa rendah dan tidak memenuhi batas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang telah ditetapkan, yaitu 75. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian siswa berikut ini:

Tabel 1.1 Ulangan Harian Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas IV SDN 43 Talang Semester 1.

No	Nama Peserta didik	KKTP	Nilai	Ketuntasan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	SK	75	60		✓
2	AR	75	85	✓	
3	DWP	75	80	✓	
4	SH	75	70		✓
5	YG	75	45		✓
6	FN	75	50		✓
7	A	75	70		✓
Jumlah			915	2	5
Rata-rata kelas			65,7	28,6%	71,4%

Sumber: penilaian harian mata pelajaran Bahasa Indonesia SDN 43 Talang

Berdasarkan tabel 1.1 di atas terlihat bahwa siswa yang tuntas hanya 2 orang dengan presentase ketuntasan 28,6% dan siswa yang tidak tuntas 5 orang dengan presentase belum tuntas 71,4%. Hasil belajar siswa yang rendah disebabkan oleh penggunaan model dan model pembelajaran yang konvensional, pembelajara terpusat pada guru sehingga dibutuhkan solusi agar pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkat.

Salah satu pendekatan yang dapat dipakai adalah role playing. Model ini memiliki berbagai keunggulan, antara lain memungkinkan siswa memahami materi, berinisiatif, berkreasi, berbagi

tanggung jawab dengan teman, serta memperkuat kerja sama. Dengan mengadopsi role playing, diharapkan guru menjadi lebih mudah dalam menyampaikan materi Bahasa Indonesia selama proses belajar mengajar.(Tuken & Kunci, 2016) Disamping itu Pembelajaran Penggunaan bahasa Indonesia dalam model bermain peran diyakini dapat membuat siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan kritis dalam menilai situasi serta kondisi di lingkungan sekitarnya.(Guswita, 2025) Kegiatan ini memungkinkan siswa untuk merasakan langsung serta menghubungkan materi dengan situasi kehidupan sehari-hari. Inti pembelajaran ini adalah agar siswa dapat mengidentifikasi dan memahami pesan moral dalam sebuah drama, yang kemudian dapat diterapkan dalam kehidupan mereka.

Menurut Hamzah dan Muhlirarini, model role playing sangat sesuai dan efektif untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Saat model ini diperkenalkan, para siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam berpartisipasi, dan sebagian dari mereka ingin memperdalam pemahaman tentang kegiatan belajar

yang melibatkan role playing.(Wahyuni & Setyaningtyas, 2018)

Model role playing memberikan banyak manfaat berupa wawasan baru bagi siswa. Penerapan model role playing oleh peneliti menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi berbagai masalah yang muncul dalam proses belajar mengajar. (Sari, 2020) Memanfaatkan model role playing dalam pengajaran Bahasa Indonesia dapat berfungsi sebagai sarana untuk memperdalam pemahaman konsep, sehingga proses belajar siswa menjadi lebih terarah dan cermat dalam mengerjakan tugas-tugas.(Setyowati et al., 2020)

Penulis menggunakan teori model *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam penelitian. Pembelajaran dikelas pastinya terdapat beberapa model pembelajaran agar menunjang tujuan pembelajaran dikelas. (Herni, 2023). Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh tantangan yang dapat membangkitkan hasil belajar siswa. (Afrianto et al., 2025) peningkatan hasil belajar dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik.(Saputra, 2024). Salah satu pendekatan

pembelajaran yang menarik bagi siswa yang cenderung pasif, (Yestiani et al., 2023) adalah metode role playing atau bermain peran (Nurahma & Sugiharti, 2025). Berarti peran, sedangkan “play” berarti bermain. Role playing termasuk dalam pembelajaran berbasis pengalaman. (Made & Hariani, 2019) Melalui permainan peran, siswa dapat mengekspresikan perasaannya tanpa dibatasi oleh kata-kata atau gerakan. Model ini mengajak peserta didik terlibat langsung, menguasai materi pelajaran dengan kreativitas dan ekspresi imajinatif mereka, sambil tetap berpegang pada materi ajar. (Ahyani, 2025)

B. Model Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 43 Talang karena 70 % siswa masih berada di bawah KKTP pada hasil belajar Bahasa Indonesia.

Subjek penelitian adalah proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan model role-playing pada Kelas IV SDN 43 Talang tahun ajaran 2025/2026.

Intervensi yang diterapkan berupa pembelajaran berbasis role-playing. Setiap siklus mencerminkan kondisi tertentu, baik dari sudut pandang permasalahan yang dikaji

maupun hasil belajar yang dicapai. (Arikunto, 2022)

Perencanaan terdiri dari 4 komponen yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*). (Arikunto, 2022)

C. Hasil Dan Pembahasan

a. Siklus I

Pelaksanaan siklus I merupakan tahap awal penelitian, mencakup pertemuan pertama pada Senin, 19 Januari 2026, dan pertemuan kedua pada Kamis, 22 Januari 2026, masing-masing berlangsung selama 2×35 menit (08.00-09.15)

Pembelajaran dengan model role-playing meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada tiap siklus. Pada siklus I, prosesnya mencakup:

Penelitian pada siklus I dilaksanakan dengan memberikan materi pelajaran menggunakan model *role playing* kemudian dilakukan penilaian hasil belajar siswa.

Pada tahap persiapan Guru menentukan topik dan tujuan pembelajaran tentang Bentang Alam Indonesia (Wilayah Daratan), menjelaskan materi, memotivasi

siswa, serta memberi gambaran masalah yang akan dipentaskan. Guru menyiapkan skenario, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajarinya dua hari atau lebih sebelum, dan membentuk kelompok beranggotakan empat siswa.

Pada tahap pelaksanaan Guru memanggil siswa yang telah dipilih untuk memainkan skenario Bentang Alam Indonesia (Wilayah Daratan). Setiap kelompok duduk bersama, menyimak skenario yang dipentaskan, sementara kelompok pemeran memulai role-playing. Siswa lain mengamati dengan seksama, dan guru memberikan bantuan bila ada yang mengalami kesulitan.

Hasil belajar menggunakan model role-playing pada materi Bentang Alam Indonesia (Wilayah Daratan) diuji, dengan data siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Nilai Siklus I Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Semester II Tahun Pelajaran 2025/2026

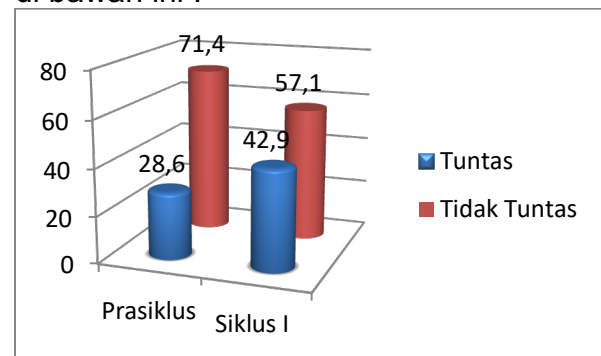
No.	Nama siswa	KKM	Nilai Siklus 1	Ketuntasan	
				Tuntas	Tidak tuntas
1	SK	75	73		√
2	AR	75	82	√	
3	DWP	75	88	√	
4	SH	75	75	√	
5	YG	75	60		√
6	FN	75	55		√
7	A	75	60		√
Jumlah			500	3	4
Rata-Rata			71,4	42,9	57,1

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa siswa yang menguasai materi hanya 3 orang anak dengan persentase 42,9% yang tuntas dari 7 orang anak, dan 4 orang anak belum menguasai materi atau belum tuntas dengan persentase 57,1% dan nilai rata-rata kelas adalah 71,4. Berdasarkan dari hasil ini, terlihat bahwa nilai siswa belum sesuai dengan yang di harapkan yaitu sekurang-kurangnya yang tuntas adalah 80%.

Tabel 4.2 Frekuensi Ketuntasan Belajar Siswa Bahasa Indonesia Siswa kelas IV Semester II Tahun Pelajaran 2025/2026 Pada Siklus I Pertemuan II

No	Uraian	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Prasiklus	2 28,6%	5 71,4%
3	Siklus I Pertemuan II	3 42,9%	4 57,1%

Hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan II dapat dilihat pada Grafik di bawah ini :



Grafik 4.1 Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas IV Semester II Tahun Pelajaran 2025/2026 Pada Siklus I Pertemuan II

Berdasarkan grafik 4.1 di atas terlihat keberhasilan siswa pada siklus I Pertemuan II terdapat siswa yang tidak tuntas sebesar 57,1% dan yang tuntas sebesar 42,9%. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan prasiklus tanpa menggunakan model *role playing* dimana masih terdapat 71,4% siswa yang belum tuntas dan hanya 28,6% siswa yang sudah tuntas. Berdasarkan dari hasil ini, terlihat pula bahwa nilai siswa belum sesuai dengan yang di harapkan, maka penelitian dilanjutkan dengan siklus II.

b. Siklus II (dua)

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 26 Januari 2026 dan pada hari Kamis tanggal 29 Januari 2026, pada jam 08.00-09.15 selama 2 x 35 menit. Pelaksanaan tindakan (penelitian) pada siklus kedua peneliti lakukan dengan 2 (dua) kali pertemuan

Pada tahap persiapan guru Menetapkan topik serta tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran Bentang Alam Indonesia Wilayah Lautan, guru menjelaskan materi Bentang Alam Indonesia Wilayah Lautan dan memotivasi siswa dan

memberikan gambaran masalah Bentang Alam Indonesia Wilayah Lautan dalam situasi yang akan diperankan. Selanjutnya guru menyusun/menyiapkan scenario Bentang Alam Indonesia Wilayah Lautan yang akan ditampilkan, guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari atau beberapa hari sebelum Kegiatan belajar mengajar guna mempersiapkan peran yang terdapat dalam Bentang Alam Indonesia Wilayah Lautan dan guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 4 orang.

Pada tahap pelaksanaan guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario Bentang Alam Indonesia Wilayah Lautan yang sudah dipersiapkan sebelumnya, mMasing-masing siswa duduk di kelompoknya, sambil memperhatikan dan mengamati skenario Bentang Alam Indonesia Wilayah Lautan yang sedang diperagakan, dan Role playing mulai dimainkan oleh kelompok pemeran, siswa lainnya sebagai pengamat mengikuti dengan penuh perhatian, kemudian guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.

Berdasarkan tes atau penilaian di akhir pembelajaran siklus II, diketahui hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran. Hal ini bisa dilihat dengan adanya perolehan nilai yang lebih baik dibandingkan pada pembelajaran siklus I. Jumlah siswa yang tuntas pun meningkat sampai 100%. Dan hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model role playing berhasil.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar pada siklus II di atas, aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan model role playing berjalan sangat baik. Dari sepuluh indikator dalam aspek pengamatan, aktivitas siswa selama pertemuan I-II persentasenya kemunculannya sudah 100%. Nilai Siklus II lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.3 Nilai Siklus II Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Semester I Tahun Pelajaran 2025/2026.

No.	Nama siswa	KKM	Nilai Siklus II	Ketuntasan	
				Tuntas	Tidak tuntas
1	SK	75	82	√	
2	AR	75	95	√	
3	DWP	75	90	√	
4	SH	75	82	√	

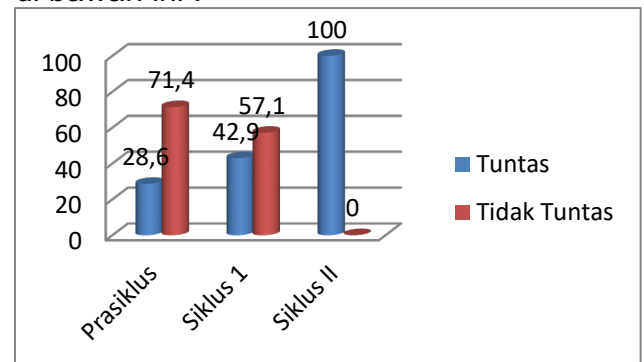
5	YG	75	78	√
6	FN	75	80	√
7	A	75	82	√
Jumlah		70	589	7
Rata-Rata			84,1	100

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa siswa yang menguasai materi 8 orang anak dengan persentase 100% yang tuntas dari 8 orang anak, dan nilai rata-rata kelas adalah 84,1. Berdasarkan dari hasil ini, terlihat bahwa nilai siswa sudah sesuai dengan yang di harapkan yaitu tuntas lebih dari 80%.

Tabel 4.4 Frekuensi Ketuntasan Belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas IV Semester II Tahun Pelajaran 2025/2026 Pada Siklus II Pertemuan II

No	Uraian	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Prasiklus	2 28,6%	5 71,4%
2	Siklus I Pertemuan II	3 42,9%	4 57,1%
3	Siklus II Pertemuan II	8 100%	0 0%

Hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan II dapat dilihat pada Grafik di bawah ini :



Grafik 4.2 Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas IV Semester II Tahun Pelajaran 2025/2026 Pada Siklus II Pertemuan II

Berdasarkan grafik 4.2 di atas, pada siklus II sesi II, semua siswa berhasil dengan tingkat kelulusan 100% dan tidak lulus 0%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pra-siklus, ketika menggunakan model bermain peran. Sebelumnya, 57,1% siswa belum mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan hanya 42,9% yang telah menyelesaikannya. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dilihat bahwa nilai siswa memenuhi standar yang diharapkan, yaitu minimal lebih dari 80% lulus.

Peningkatan hasil belajar ini diyakini karena guru mampu membuat proses pembelajaran bermakna bagi siswa dengan menggunakan model bermain peran ketika mengajarkan topik bentang alam Indonesia, khususnya daerah pesisir.

Berdasarkan hasil observasi siswa pada siklus I dan II, dapat dilihat bahwa aktivitas siswa pada siklus II meningkat dibandingkan dengan siklus I. Dari sepuluh indikator dalam aspek observasi, persentase keberhasilan siswa mencapai 100% pada pertemuan pertama dan kedua siklus I dan siklus II.

Menurut hasil penelitian, tingkat keberhasilan siswa menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa adalah 28,6% pada fase pra-aksi, meningkat menjadi 71,4% pada siklus I, dan selanjutnya meningkat menjadi 84,1% pada siklus II, dengan setiap siklus memiliki persentase penyelesaian masing-masing 28,6%, 42,9%, dan 100%. Pada fase pra-aksi, 2 siswa mencapai standar KKM, tetapi selama siklus I, jumlah ini meningkat menjadi 5 siswa, dan pada siklus II, semua siswa memenuhi standar KKM. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rika Melwanti tentang peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model bermain peran di kelas V untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 23 Balimbanan, yang menunjukkan peningkatan sebesar 86%, dan penelitian Hendriwan tentang peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model bermain peran di kelas IV untuk mata pelajaran IPS di SD Negeri 12 Poliwali Mandar, yang menyatakan bahwa model bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan diskusi yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan dari penelitian ini bahwa;

1. Perencanaan pembelajaran menggunakan model bermain peran melibatkan pembuatan rencana modul yang berfokus pada satu topik spesifik, menyiapkan lembar observasi, dan mengumpulkan semua alat dan bahan yang diperlukan untuk proses pembelajaran.
2. Proses pembelajaran menggunakan model bermain peran dilakukan dalam dua siklus dengan empat pertemuan, yang meliputi kegiatan awal, kegiatan utama, dan kegiatan akhir. Kegiatan awal dimulai dengan apersepsi, yaitu pengantar topik. Kegiatan utama melibatkan model bermain peran, di mana guru membagi siswa menjadi dua kelompok. Guru kemudian mendemonstrasikan materi tentang ciri-ciri alam Indonesia, termasuk wilayah daratan dan laut. Siswa kemudian diminta untuk melakukan permainan peran tentang ciri-ciri alam Indonesia, baik daratan maupun laut, di depan kelas.

Kegiatan akhir meliputi rangkuman pelajaran dan evaluasi yang diberikan kepada siswa.

3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis tindakan dapat diterima, artinya penggunaan model bermain peran di lingkungan alam setempat dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas empat di SDN 43 Talang, Kecamatan X Koto Atas, Kabupaten Solok. Keberhasilan penelitian tindakan kelas (PTK) ditunjukkan dengan tercapainya indikator keberhasilan dan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 65,7 pada siklus I menjadi 84,1 pada siklus II. Persentase siswa yang mencapai keberhasilan belajar pada siklus I adalah 3 siswa (42,9%), yang meningkat menjadi 7 siswa (100%) pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianto, A., Marlia, A., Diana, R., Sarmita, D., & Ardi, R. S. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing Di Kelas II Sdn 15 / III Tanjung Pauh Mudik Kabupaten Kerinci. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 3, 109–116.
- Agustin, N. A., Abidin, Y., & Rakhmayanti, F. (2022). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran

- Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6.
- Ahyani, A. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model Role Playing Di Sdn Subahnala. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7, 820–837.
- Anfika, R., Diana, R., Efendi, F., Guru, P., Dasar, S., & Author, C. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model Role Playing Di Kelas Iv Sdn 11 Taratak Surian Kabupaten Solok. *Jurnal Pendidikan Widyaswara Indonesia*, 1(3), 309–317.
- Arkunto, S. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Ginna, N. D. P. P. (2023). Penerapan Model Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(12), 1356–1365.
- Guswita, R. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbantu Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 130 / II Pasir Putih. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, Vol. 11, No. 3, 2025, 11(3), 3532–3539.
- Herni, T. (2023). upaya peningkatan hasil belajar bahasa indonesia siswa mts negeri 4 tebo melalui pembelajaran role playing. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi Vol. 3 No. 1 Maret 2023*, 3(1), 23–28.
- Hoerudin, C. W. (2024). *Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model*. 2(1), 5–12.
- Lubis, C., & Nasution, S. (2024). *Pengaruh Model Role Playing Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah*. 13(2), 2017–2028.
- Mabruri, Z. K., & Aristya, F. (2022). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Melalui Penerapan Strategi Role Playing Sd Negeri Ploso 1 Pacitan*.
- Made, N. I., & Hariani, M. (2019). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Makhluq Hidup (The Application Of Role Playing Methods To Improve Student Learning Outcomes On Material For The Breeding Of Living Things). *Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu Volume 10 Nomor 2 (2019) Hal 11-22*, 10, 11–22.
<https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.270>
- Nurahma, H., & Sugiharti, R. E. (2025). Analisis Penggunaan Model Role Playing Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 14(2), 2573–2584.
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Lingkungannya. *Jurnal Penna Ilmiah*, 1(1), 611–620.
- Paudi, Z. I. (2019). Penerapan Model Role Playing Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Hasil

- Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7, 111–120. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14022>
- Pilu, R., & Masse, A. K. (2020). Keefektifan Pengajaran Bahasa Indonesia Siswa SD Dengan Menggunakan Model Role Play. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(3), 420–428.
- Putri, R. A. F. M. O. T. D. (2024). Peristiwa Dalam Kehidupan Menggunakan Model Role Playing Di Sekolah Dasar Negeri 179 / li Lembah Kuamang. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1, 662–841.
- Rismawati. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Iv Sd 166325 Kota Tebing Tinggi. *School Education Journal*, 9(1), 78–85.
- Salihin, I. (2023). Penerapan Model Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sdn 12 Sindue. *Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 11–25.
- Saputra, E. E. (2024). Peningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Role Playing. *Journal of Information System and Education Development*, 2(1), 1–5.
- Sari, F. F. K. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa sd pada pembelajaran tematik melalui penerapan model pembelajaran Role Playing. *Jurnal Satya Widya*, 34(1), 62–76.
- Setyowati, D., Kartikasari, E., & Nuryasana, E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Asemrowo II. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1).
- Stit, S., Nusantara, P., & Ntb, L. (2020). *Pembelajaran bahasa indonesia di sekoah dasar*. 4(4), 245–258.
- Sudjono. (2020). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Tuken, R., & Kunci, K. (2016). *Melalui pembelajaran kooperatif tipe role playing*. Vi(Ktsp 2006).
- Wahyuni, I., & Setyaningtyas, E. W. (2018). Penerapan Model PBL Berbantuan Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 356–363.
- Yestiani, D. K., Zahwa, N., & Tangerang, U. M. (2023). *Peran Guru Dalam Pembelajaran*. 4(4), 41–47.
- Yuliana, E., & Suaida, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Mertak Kesambik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Vol. 5 No. 1 Juni 2023, Hal. 14-25*, 5(1), 14–25. <https://doi.org/10.37216/badaa.v5i1.362>
- Zahra, A. A., & Fathoni, A. (2024). Peran Guru Sebagai Pendidik dalam Membentuk Karakter Disiplin Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 13(001), 57–68.