

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA**

Ahmad Sigit¹, Mislan², Nisa Ailia³

¹²³PGMI FTK UIN Sulthan Thaha Syaifudin Jambi

¹ahmadsigit110402@gmail.com, ²mislanjambi42@gmail.com,

²nisaaulia@uinjambi.ac.id

ABSTRACT

This study was conducted due to the low level of learning activeness among fourth-grade students in Indonesian language learning at SDN 114/VII Bukit Kalimau Ulu 1. The study aimed to describe the implementation of the Role Playing learning model and to determine the improvement of students' learning activeness in learning short drama. This research employed Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, consisting of two cycles: planning, action, observation, and reflection. The participants were 19 fourth-grade students. Data were collected through observation, questionnaires, interviews, and documentation, and analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques. The results showed that the implementation of the Role Playing learning model improved students' learning activeness. Observation results increased from 51.51% in the pre-cycle to 72.72% in Cycle I and 89.39% in Cycle II. Questionnaire results also increased from 58.40% in the pre-cycle to 73.63% in Cycle I and 88.75% in Cycle II. Therefore, the Role Playing learning model was proven effective in improving students' learning activeness in Indonesian language learning, particularly in short drama material for fourth-grade students at SDN 114/VII Bukit Kalimau Ulu 1.

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

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 114/VII Bukit Kalimau Ulu 1. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Role Playing* serta mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa setelah penerapan model tersebut pada materi drama pendek. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 19 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Persentase hasil observasi meningkat dari 51,51% pada prasiklus menjadi 72,72% pada Siklus I dan 89,39% pada Siklus II. Hasil angket juga meningkat dari 58,40% pada prasiklus menjadi 73,63% pada Siklus I dan 88,75% pada Siklus II. Dengan demikian, model pembelajaran *Role Playing* terbukti efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi drama pendek di kelas IV SDN 114/VII Bukit Kalimau Ulu 1.

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

A. Pendahuluan

Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar. Keaktifan belajar mencerminkan keterlibatan siswa secara fisik, mental, dan emosional dalam kegiatan pembelajaran, seperti bertanya, mengemukakan pendapat, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam aktivitas belajar. Siswa yang aktif cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi karena mereka terlibat langsung dalam proses konstruksinpengetahuan (Sari & Wahyudi, 2021).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, keaktifan belajar siswa menjadi sangat penting karena mata pelajaran ini menuntut kemampuan berkomunikasi, berbahasa, dan mengekspresikan gagasan secara lisan maupun tulisan.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih sering didominasi oleh metode ceramah dan latihan tertulis, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Putri & Lestari, 2022).

Pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan siswa hanya berperan sebagai penerima informasi, bukan sebagai subjek pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keaktifan belajar siswa, seperti kurangnya keberanian untuk berbicara, minimnya interaksi antar siswa, serta rendahnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran kelompok. Padahal, pembelajaran yang aktif dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkomunikasi secara efektif, dan bekerja sama dengan teman sebaya (Hidayat et al., 2020).

Model *Role Playing* juga

memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara kontekstual dan bermakna. Siswa tidak hanya menghafal materi Bahasa Indonesia, tetapi juga mempraktikkannya secara langsung dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Pembelajaran kontekstual semacam ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih hidup serta tidak membosankan (Setiawan & Laily, 2022).

Model pembelajaran *Role Playing* sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena mampu melatih keterampilan berbicara, meningkatkan rasa percaya diri, serta mendorong siswa untuk aktif berkomunikasi. Pembelajaran dengan *Role Playing* juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih antusias dan termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran (Mulyani et al., 2023).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Siswa

menjadi lebih berani mengemukakan pendapat, aktif berdiskusi, serta mampu bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, *Role Playing* membantu siswa memahami materi Bahasa Indonesia melalui pengalaman langsung, bukan hanya melalui penjelasan verbal guru (Febrianti & Rosita, 2022).

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti memandang perlu untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia” Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi rendahnya keaktifan belajar siswa di SDN 114/VII Bukit Kalimau Ulu 1, serta memberikan kontribusi positif bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa.

1. Fokus Penelitian

Pada penelitian Tindakan kelas ini, peneliti memfokuskan pada model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas IV, di mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi Drama Pendek di SDN 114/VII Bukit Kalimau Ulu 1.

2. Rumusan Masalah

- a. Apakah penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dikelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 114/VII Bukit Kalimau Ulu 1?
- b. Bagaimana proses penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 114/VII Bukit Kalimau Ulu

3. Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui dan meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Drama Pendek di kelas IV SDN 114/VII Bukit Kalimau Ulu 1.
- b. Mengetahui dan menggambarkan bagaimana proses penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di

kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 114/VII Bukit Kalimau Ulu.

4. Manfaat Penelitian

penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan dasar, khususnya terkait penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan bahan kajian bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan teori pembelajaran yang berpusat pada siswa serta memperkaya kajian tentang model pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas. Penelitian Tindakan kelas atau PTK adalah penelitian Tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk memperbaiki suatu praktek didalam kelasnya. Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research* (CAR) adalah Tindakan yang dilakukan didalam kelas Ketika pembelajaran berlangsung. PTK dilaksanakan dengan tujuan untuk

memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK berfokus pada kelas atau pada proses pembelajaran yang terjadi didalam kelas. (C. Wijaya, 2013).

1. Prosedur Umum Penelitian Prosedur Tindakan

a. Tahap Pra Siklus

Pada tahap pra siklus ini adalah skenario yang pertama yang dilakukan oleh peneliti sebelum peneliti memulai siklus penelitian. Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan ke kelas dan mewawancarai guru yang mengajarkan tentang mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk mengetahui bagaimana kemampuan keaktifan belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Role Playing*

b. Siklus I

Pada siklus I, materi pembelajaran difokuskan pada pengenalan drama pendek dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Materi yang diberikan meliputi pengertian drama, unsur-unsur drama seperti tokoh, dialog, alur, dan latar, serta contoh sederhana teks drama pendek. Pada tahap ini, siswa mulai diperkenalkan dengan kegiatan bermain peran melalui skenario sederhana yang telah disiapkan oleh

guru, seperti percakapan sehari-hari atau cerita pendek yang mudah dipahami. Tujuan dari materi siklus I adalah agar siswa memahami konsep dasar drama serta mulai berani tampil dan berpartisipasi dalam kegiatan Role Playing.

c. Siklus II

Pada siklus II, materi pembelajaran dikembangkan lebih lanjut dengan fokus pada pementasan drama pendek secara lebih kompleks dan ekspresif. Siswa tidak hanya memahami unsur drama, tetapi juga mulai mendalami karakter tokoh, penggunaan intonasi, ekspresi, serta kerja sama dalam kelompok. Skenario yang digunakan pada siklus II lebih menantang dan kontekstual, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berdialog dan berinteraksi. Selain itu, siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas dalam memainkan peran, bahkan dapat memodifikasi dialog sederhana. Tujuan dari siklus II adalah meningkatkan keaktifan belajar siswa secara maksimal, yang ditunjukkan melalui keberanian tampil, kemampuan berkomunikasi, serta partisipasi aktif dalam seluruh rangkaian pembelajaran Role

Playing. Perbaikan dari kekurangan pada siklus I juga diterapkan, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Pada tahap perencanaan diawali dengan penetapan Tindakan yaitu perbaikan siklus I.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SDN 114/VII Bukit Kalimau Ulu 1 melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi drama pendek. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 19 siswa.

Rumus Analisis Persentase

Persentase keaktifan belajar dihitung menggunakan rumus:

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

Keterangan:

- **P** = Persentase keaktifan
- **F** = Jumlah skor yang diperoleh
- **N** = Skor maksimum

Table 1.1 kriteria penilaian

Persentase	Kategori
81%–100%	Sangat Aktif
61%–80%	Aktif

Persentase	Kategori
41%–60%	Cukup Aktif
21%–40%	Kurang Aktif
0%–20%	Tidak Aktif

Tabel 1.2 Perbandingan Hasil Keaktifan Belajar Siswa

Tahap Penelitian	Hasil Observasi	Hasil Angket	Kategori
Prasiklus	51,51%	58,40%	Cukup Aktif
Siklus I	72,72%	73,63%	Aktif
Siklus II	89,39%	88,75%	Sangat Aktif

Tabel 1.3 Peningkatan Hasil Penelitian

Perbandingan	Peningkatan n Observasi	Peningkatan n Angket
Prasiklus → Siklus I	21,21%	15,23%
Siklus I → Siklus II	16,67%	15,12%
Prasiklus → Siklus II	37,88%	30,35%

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa pada setiap siklus. Pada tahap prasiklus, sebagian besar siswa masih pasif selama proses pembelajaran. Setelah penerapan model *Role Playing* pada Siklus I, siswa mulai berani bertanya, mengemukakan pendapat, dan aktif mengikuti diskusi

kelompok. Perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada Siklus II semakin meningkatkan partisipasi siswa sehingga keaktifan belajar mencapai kategori sangat aktif.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa model Role Playing mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Melalui kegiatan bermain peran, siswa memperoleh kesempatan untuk berkomunikasi, bekerja sama, serta mengekspresikan ide secara langsung sehingga keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran meningkat secara signifikan

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi drama pendek di kelas IV SDN 114/VII Bukit Kalimau Ulu 1. Pelaksanaan model pembelajaran Role Playing dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu (1) guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menjelaskan

skenario atau materi yang akan diperankan, (2) guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dan menetapkan peran yang akan dimainkan oleh masing-masing siswa, (3) siswa mempersiapkan diri kemudian memerankan tokoh sesuai dengan skenario yang telah diberikan, (4) guru bersama siswa melaksanakan diskusi dan refleksi mengenai jalannya kegiatan bermain peran serta pesan yang diperoleh, dan (5) guru memberikan umpan balik, penguatan, serta evaluasi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Melalui langkah-langkah tersebut, siswa menjadi lebih aktif bertanya, berani mengemukakan pendapat, mampu bekerja sama dengan teman, serta lebih percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing memberikan peningkatan yang bertahap terhadap keaktifan belajar siswa pada setiap siklus. Persentase keaktifan belajar siswa pada kondisi prasiklus sebesar 52,63%, kemudian meningkat menjadi 73,68% pada Siklus I, sehingga mengalami peningkatan sebesar 21,05% dari kondisi awal. Setelah dilakukan

perbaikan berdasarkan hasil refleksi Siklus I, keaktifan belajar siswa kembali meningkat pada Siklus II menjadi 89,47%, atau mengalami peningkatan sebesar 15,79% dari Siklus I. Secara keseluruhan, terjadi peningkatan sebesar 36,84% dari kondisi prasiklus hingga Siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dan mampu mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N. A., Abidin, Y., & Rakhmayanti, F. (2022). Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2). DOI: 10.31004/jptamv6i2.3815.
- Amalia, A., Damanik, B. S., Aimanah, F. U., Irawan, C. R., Destrinelli, & Risdalina. (2024). *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas 5 Pada Pembelajaran IPAS*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. DOI: [10.23969/jp.10i2.26992](https://doi.org/10.23969/jp.10i2.26992)
- Febrianti, R., & Rosita, E. (2022). Penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 145–156
- Freeman, S., et al. (2014). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 111(23), 8410–8415. <https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>
- Gillies, R. M. (2016). Cooperative Learning: Review of Research and Practice. *Australian Journal of Teacher Education*, 41(3). <https://doi.org/10.14221/ajte.2016v41n3.3>
- Hanikah, H., & Widodo, A. (2019). <https://doi.org/10.23969/Jp.V10i2.26992>

- Penerapan metode Role Playing untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 67–75.
- Harnon. (2023). Efektivitas Metode Role Playing Berbantuan Teks Drama dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1). DOI: 10.31004/jptam.7i1.5720.
- Herni, T. (2022). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Mts Negeri 4 Tebo Melalui Pembelajaran Role Playing*. PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi, 3(1). <https://doi.org/10.51878/Paedagogy.V3i1.2098>
- Hidayat, R., Setiawan, D., & Nurhayati, S. (2020). Pembelajaran aktif dan pengaruhnya terhadap keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 201–210.
- Irawan, D., Ferdiansyah, R., & Putra, I. A. (2025). *Peningkatan Keaktifan Berbicara Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing Dibantu Media Video*. Janacitta. <https://doi.org/10.35473/Janacitta.V9i1.4983>
- Jaelani, Rosnita, & Zainuddin. (2014). *Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(7). <https://doi.org/10.26418/Jppk.V3i7.6443>
- Jakarta: Kencana.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2019). *Models of teaching* (9th ed.). Pearson Education.
- Khomsah, R., & Anjarini, T. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1). DOI: 10.59632/edukasitematik.2i1.91.
- Kostiainen, E., dkk. (2018). *Meaningful learning in teacher education*. *Teaching and Teacher Education*, 71, 66–77. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.12.009>
- Mulyani, S., Rahmawati, D., & Lestari, A. (2023). Model pembelajaran

Role Playing dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 88–98.

Nugroho, A., & Astuti, Y. (2021).

Model pembelajaran inovatif dan pengaruhnya terhadap keaktifan belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 110–120.

Octaviani, R. (2024). *Penelitian tindakan kelas: Konsep dan implementasi*. Jakarta: Rajawali Pers.