

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA****Ginna Novarianti Dwi Putri Pramesti**

Universitas Kuningan, Indonesia

[ginnanovariyanti@gmail.com](mailto:ginnanovariyanti@gmail.com)

<b>INFO ARTIKEL</b>	<b>ABSTRAK</b>
<p><b>Kata kunci:</b> Metode role playing, Motivasi belajar</p>	<p>Dalam konteks pembelajaran, guru juga perlu pandai memanfaatkan sarana dan prasarana yang dapat mendukung kegiatan proses pembelajaran sesuai harapan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri Lemah Abang melalui penerapan Metode Pembelajaran Role Playing pada materi Bersikap Santun. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Lemah Abang yang berjumlah 35 siswa. penelitian terdiri dari dua siklus masing-masing siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan bersama dengan pelaksanaan penelitian pada saat proses pembelajaran. Pelaku pengumpulan data adalah peneliti dan teman sejawat yang bertugas sebagai observer. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran Role Playing pada materi Bersikap Santun dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Lemah Abang. Hal ini dapat dibuktikan dengan keaktifan dan semangat siswa serta hasil belajar yang meningkat. Dalam target Penelitian ini adalah mencapai 80% dari jumlah siswa. untuk memperjelas mengenai data ketuntasan belajar. Ketuntasan pada pra-siklus hanya mencapai 50%, kemudian pada siklus 1 ada sedikit peningkatan 65%. Sedangkan pada siklus 2 kembali meningkat mencapai Angka 100%. Artinya dalam penelitian ini sudah melebihi target yang telah ditetapkan, yakni 80%.</p>
<p><b>Keywords:</b> Methods, role-playing, Learning Motivation</p>	<p><b>ABSTRACT</b> <i>In the context of learning, teachers also need to be good at utilizing facilities and infrastructure that can support learning process activities as expected. This study aims to improve motivation and learning outcomes Indonesian grade IV students of SD Negeri Lemah Abang through the application of the Role Playing Learning Method in the Be Polite material. This study used classroom action research. The subjects of the study were grade IV students of SD Negeri Lemah Abang, totaling 35 students. Research consists of two cycles, each cycle includes planning, implementation, observation and reflection. Data collection is carried out together with the implementation of research during the learning process. The perpetrators of data collection are researchers and colleagues who serve as observers. Based on</i></p>

---

*the results of the study, it was concluded that the application of Role Playing learning strategies in the Politeness material can improve the learning outcomes of grade IV students of SD Negeri Lemah Abang. This can be proven by the activeness and enthusiasm of students as well as increased learning outcomes. The target of this research is to reach 80% of the number of students. to clarify learning completeness data. Completion in the pre-cycle only reaches 50%, then in cycle 1 there is a slight increase of 65%. While in cycle 2 it increased again to reach 100%. This means that this study has exceeded the target that has been set, which is 80%.*

*\*Author: Ginna Novarianti Dwi Putri Pramesti*

*Email : [ginnanovarianti@gmail.com](mailto:ginnanovarianti@gmail.com)*

---

## **Pendahuluan**

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang sedemikian rupa sehingga menjadi suatu aktivitas kompleks dan terintegrasi (Muhith, 2018). Oleh karena itu, penting untuk menggunakan metode dan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi, karena hal ini memiliki dampak signifikan pada motivasi belajar siswa. Guru, sebagai fasilitator dan motivator ideal, harus memiliki kemampuan dan keterampilan dalam memilih strategi dan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum. Keputusan yang tepat dalam memilih metode, serta kemampuan untuk menggunakan berbagai strategi, dapat berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Dalam konteks pembelajaran, guru juga perlu pandai memanfaatkan sarana dan prasarana yang dapat mendukung kegiatan proses pembelajaran sesuai harapan (Rukajat, 2018) (Octavia, 2021). Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memilih strategi, terutama untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Suyitno, 2022). Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan kreativitas dan kemampuan dalam menggunakan metode pembelajaran agar peserta didik termotivasi dan tertarik untuk belajar.

Motivasi belajar yaitu segala upaya atau keinginan seseorang timbul untuk mendorong dan melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu (Rahman, 2022) (Rumhadi, 2017) (Handayani, 2019). Sehingga dengann adanya motivasi seseorang akan berusaha dan berupaya untuk mendapatkan apa yang diinginkan baik itu secara positif maupun negative. Menurut Uno motivasi adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang yang diindikasikan dengan adanya hasrat dan minat, dorongan dan kebutuhan, harapan dan cita-cita, pengahrgaan, dan penghormatan (UTOMO, 2020) (Utomo & Sri Hartini, 2015). Dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar, motivasi merupakan hal yang sangat penting jika seorang peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan menampakkan semangatnya dalam menerima materi yang disampaikan. Hal ini sangat berpengaruh pada hasil yang dicapai siswa tersebut. Dengan adanya motivasi belajar yang tertanam di dalam diri peserta didik yaitu untuk menggerakkan diri peserta didik, dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar, dengan tidak mengenal rasa lelah untuk mencapai prestasi yang diharapkan. Fungsi

motivasi belajar diantaranya yaitu: (a) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. (b) Menentukan arah dan tujuan yang akan dicapai. (c) Memilih tujuan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam (KEGURUAN, 2010). Ada beberapa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa yaitu (a) Cita-cita atau aspirasi siswa. (b) Kemampuan siswa. (c) Kondisi siswa. (d) Kondisi lingkungan peserta didik. Jadi, motivasi dapat ditimbulkan dan berkembang melalui dirinya sendiri ataupun dari lingkungannya. Motivasi juga merupakan dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang untuk adanya perubahan tingkah laku, yang mempunyai indikator diantaranya (a) timbulnya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan, (b) munculnya dorongan kebutuhan melakukan kegiatan, (c) besarnya harapan dan cita-cita, (d) adanya lingkungan yang baik dan menarik.

Menurut De Decce dan Grawford dalam (Guru et al., 2021) ada empat fungsi guru sebagai pengajar yang berhubungan dengan cara pemeliharaan dan peningkatan motivasi belajar anak didik, yaitu guru harus mampu memotivasi peserta didik, memberikan harapan yang nyata, dan mampu mengarahkan perilaku peserta ke arah yang menuntun tercapainya tujuan proses pembelajaran. Motivasi juga yaitu proses psikologis yang dapat menggambarkan diri seseorang. Belajar merupakan suatu proses yang dilaksanakan oleh setiap orang atau individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku, baik itu pengetahuan, keterampilan, dan juga sikap serta nilai positif sebagai suatu pengalaman yang telah dipelajari. Belajar itu sendiri dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan kepribadian individu dimana perubahan ini terjadi dalam bentuk peningkatan pemahaman. Seperti diantaranya peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan daya pikir serta dalam segala perubahan kemampuan lainnya (Ulfah & Arifudin, 2021) (SUTIANAH et al., 2022). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) belajar adalah berusaha kepandaian atau ilmu. Sama halnya menurut Pidarta belajar merupakan perubahan tingkah laku yang relatif permanen sebagai hasil pengalaman (bukan hasil perkembangan, pengaruh obat atau kecelakaan) dan bisa melakukannya pada pengetahuan lain serta mampu mengkomunikasikannya kepada orang lain (Mulyaningsih & INDONESIA, 2017).

Ada juga macam-macam motivasi yaitu, yang pertama motivasi intrinsik, timbulnya tidak memerlukan rangsangan dari luar, karena memang telah ada dalam diri individu sendiri dan motivasi ekstrinsik, timbul karena adanya rangsangan dari luar seseorang. Misalnya, Dalam pembelajaran seorang peserta didik akan tertarik ketika melihat temanya mendapatkan nilai besar. Kedua motivasi tersebut sangat diperlukan dalam pembelajaran. Jika peserta didik yang memiliki motivasi intrinsik yang tinggi maka akan selalu memperhatikan apa yang disampaikan, tetapi kondisi peserta didik yang selalu berubah-ubah dan proses pembelajaran yang kurang menarik yang membuat peserta didik kadang merasa bosan dan jenuh dalam proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pentingnya motivasi ekstrinsik dalam pembelajaran, hal ini menjadi salah satu tugas guru untuk memotivasi siswa sehingga pembelajaran berlangsung menyenangkan. Dari definisi diatas, maka kegiatan dan usaha untuk mencapai

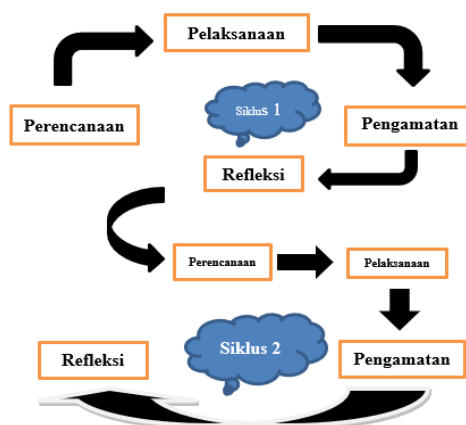
perubahan tingkah laku itu dipandang sebagai proses belajar, sedangkan perubahan tingkah laku itu sendiri dipandang sebagai hasil belajar. Jadi, belajar pada hakikatnya menyangkut dua hal yaitu proses belajar dan juga hasil belajar.

Penelitian yang dilakukan Hasan Basri tentang “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn 032 Kualu Kecamatan Tambang” (Basri, 2017). Yang membedakan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan terletak pada objek penelitian yang dilakukan.

Tujuan bermain peran dalam pendidikan yaitu untuk memecahkan suatu masalah melalui tindakan dan peragaan. Dengan menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran, maka anak-anak mampu dengan mudah menyerap pesan atau materi, selain itu anak akan belajar bekerja sama, toleransi dan memahami perasaan temannya (Gontina, 2019) (Putri, 2021). Dari pengertian diatas kiranya dapat disimpulkan bahwa bahwa metode role playing atau bermain peran merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dengan menerapkan langkah-langkah tersebut maka pembelajaran dengan metode bermain peran (role playing) akan terlaksana secara sistematis dan peserta didik akan termotivasi sehingga proses kegiatan belajar mengajar akan berlangsung dengan baik. Langkah-langkah dalam penerapan metode bermain peran (role playing) adalah sebagai berikut: (a) Guru merancang skenario yang ingin ditampilkan. (b) Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario yang sudah disiapkan. (c) Guru membentuk kelompok peserta didik dengan beranggotakan 5 atau lebih. (d) Guru memaparkan kompetensi apa yang akan dicapai. (e) Guru memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk menjalankan skenario yang sudah dipersiapkan. (f) Masing-masing peserta didik berada dalam kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. (g) Setelah selesai ditampilkan, setiap siswa diberi Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk pembahasan. (h) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. (i) Guru memberikan kesimpulan secara umum. (j) Evaluasi. (k) Penutup.

### **Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Desain penelitian lebih lanjut bisa dilihat pada gambar dibawah ini:



**Gambar 1. Desain penelitian**

Penelitian dilakukan di kelas IV SD Negeri Lemah Abang Kota Cirebon dengan siswa yang berjumlah 35 orang. Pengolahan data hasil penelitian dilakukan dengan pemaparan data dengan menggunakan tabel dan grafik. Adapun Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan tes formatif. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini yaitu 80% dari seluruh siswa mencapai atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Hasil dari analisis berupa jumlah nilai, dan nilai rata-rata kelas. Dengan menggunakan rumus mean yaitu:

$$\text{Rata-Rata Nilai: } M = \frac{\sum Fx}{\sum N}$$

Keterangan:

M = Rata-rata yang dicari

$\sum Fx$  = Jumlah skor seluruh siswa

$\sum N$  = Banyaknya siswa. Untuk mencari ketuntasan belajar setiap siswa, maka digunakan rumus: Ketuntasan Belajar Individu = skor perolehan : skor maksimum x 100

Atau dapat disederhanakan menjadi:  $S = \frac{R}{N} \times 100$

### Hasil dan Pembahasan

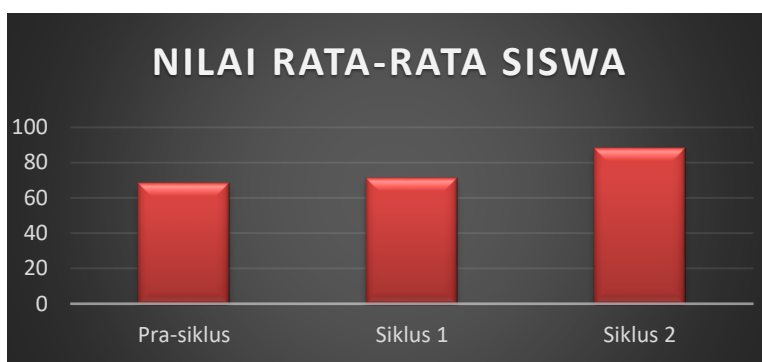
Penelitian yang dilakukan oleh Hasan Basri menemukan hasil. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran pelaksanaan role play, pada siklus I rata-rata aktivitas guru sebesar 62,50% pada kategori kurang baik, dan aktivitas guru pada siklus II sebesar 84,72% pada keduanya kategori satu kali. Dengan demikian terjadi peningkatan aktivitas guru sebesar 22,22% dari siklus I ke siklus kedua. Rata-rata aktivitas siswa pada siklus I persentase siswa aktivitas dalam belajar cenderung meningkat. Pada pertemuan pertama dengan rata-rata aktivitas siswa yaitu 61,25% dengan kategori cukup. Pada pertemuan kedua terjadi peningkatan rata-rata sebesar aktivitas siswa yaitu 81,25% dengan kategori cukup. Rata-rata peningkatan aktivitas jumlah siswa dari siklus I sampai siklus II sebesar 20,00%. Kelas secara klasikal dianggap tuntas apabila suatu kelas telah mencapai nilai 85% dari jumlah yang harus dibayar atau KKM 75 maka kelas dikatakan selesai (90,00%). Dari penjelasan di atas terlihat bahwa aplikasi Model pembelajaran dapat meningkatkan hasil pembelajaran

role playing siswa kelas bahasa Indonesia SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang, maka dapat disimpulkan hipotesis diterima sebagai tindakan yang sebenarnya.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa dari beberapa tahapan. Untuk memberikan penjelasan mengenai data penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 1. Data hasil penelitian**

	Pra-siklus	Siklus 1	Siklus 2
Jumlah	2.396	2.494	3.092
Nilai rata-rata	68,45	71,25	88,34
Nilai tertinggi	80	85	97
Nilai terendah	60	65	80



**Gambar 2. Nilai rata-rata siswa**

Berdasarkan data di atas rata-rata nilai siswa pada pra-siklus menunjukkan nilai sebesar 68,45 dan ada sedikit peningkatan pada siklus 1 menjadi 71,25. Kemudian pada siklus 2 kembali menunjukkan adanya peningkatan menjadi 88,34. Bukan hanya itu berdasarkan nilai tertinggi ada juga peningkatan yang diperoleh oleh siswa, pada pra-siklus dan siklus 1 sebesar 85, kemudian meningkat menjadi 97 pada siklus II. Selanjutnya gambaran data yang disajikan oleh peneliti yang menampilkan data ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dalam tabel dibawah ini.

**Tabel 2. Ketuntasan belajar siswa**

	Pra-siklus	Siklus 1	Siklus 2
Jumlah	35	35	35
Tuntas	17	23	35
Tidak tuntas	18	12	0

Tabel diatas menunjukkan bahwa pada pra-siklus terdapat 17 siswa saja yang masuk kriteria tuntas sedangkan 18 siswa tidak tuntas. Sementara pada siklus 1 terdapat 23 siswa masuk kriteria tuntas dan 12 siswa masih belum tuntas. Sedangkan pada siklus 2 35 siswa masuk kriteria tuntas.



**Gambar 3. Persentase ketuntasan siswa**

Dalam target Penelitian ini adalah mencapai 80% dari jumlah siswa. untuk memperjelas mengenai data ketuntasan belajar. Ketuntasan pada pra-siklus hanya mencapai 50%, kemudian pada siklus 1 ada sedikit peningkatan 65%. Sedangkan pada siklus 2 kembali meningkat mencapai Angka 100%. Artinya dalam penelitian ini sudah melebihi target yang telah ditetapkan, yakni 80%. Dari semua pemaparan diatas data hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran role playing pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi materi Bersikap Santun di kelas IV SD Negeri Lemah Abang Kab Cirebon semester 1 tahun pelajaran 2022-2023 dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta dapat meningkatkan kemampuan guru dan aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar.

Dapat disimpulkan bahwa di SD Negeri Lemah Abang ketuntasan belajarnya sudah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini dapat dinyatakan berhasil. Dengan demikian berdasarkan pada seluruh hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini telah menunjukkan pencapaian hasil yang telah memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian ini, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model pebelajaran Role playing pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV dengan materi Bersikap santun di SD Negeri Lemah Abang semester 1 tahun ajaran 2022-2023 dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat meningkatkan kemampuan guru dalam pembelajaran. Dengan itu, bahwa hipotesis penelitian yang diajukan peneliti bisa dibuktikan kebenarannya.

### **Kesimpulan**

Kesimpulannya metode bermain peran adalah sebuah model pada pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan Langkah-langkah tersebut maka pembelajaran dengan metode bermain peran (role playing) akan terlaksana secara sistematis dan peserta didik akan termotivasi sehingga proses kegiatan belajar mengajar akan berlangsung dengan baik. Karena pada metode pembelajaran ini memiliki kelebihan yaitu siswa mampu memahami dan mengingat bahan yang akan didramakan. Metode bermain peran (role playing) juga bisa menumbuhkan minat belajar siswa sehingga motivasi siswa mengalami peningkatan. Metode role playing juga bisa memberikan dampak yang positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, bahwa motivasi siswa mengalami perubahan dan juga peningkatan antara sebelum dan juga sesudah diadakan penerapan metode bermain peran (role playing).

Berdasarkan kesimpulan diatas, bahwa penggunaan model atau metode pembelajaran role playing pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi bersikap santun di kelas IV SD Negeri Lemah Abang semester 1 tahun pelajaran 2022-2013 mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.



### Bibliography

- Basri, H. (2017). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 1(1), 38–53.
- Gontina, R. (2019). *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak di Tk Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019*. UIN Raden Intan Lampung.
- Guru, J., Dasar Negeri, S., Gunungsari, L., & Barat, N. (2021). Jurnal Ilmiah IKIP Mataram Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) pada Pembelajaran Sholat Jumat. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram* /, 8(2), 2021.
- Handayani, R. (2019). Pengaruh lingkungan tempat tinggal dan pola asuh orangtua terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 15–26.
- KEGURUAN, F. (2010). *Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PAI SD Giripurno II Borobudur Magelang*.
- Muhith, A. (2018). Problematika pembelajaran tematik terpadu di MIN III bondowoso. *Indonesian Journal of Islamic Teaching*, 1(1), 45–61.
- Mulyaningsih, I., & INDONESIA, J. T. B. (2017). Teori belajar bahasa. *IAIN Syekh Nurjati Cirebon*, 1–45.
- Octavia, S. A. (2021). *Profesionalisme guru dalam memahami perkembangan peserta didik*. Deepublish.
- Putri, W. (2021). *Kegiatan Bermain Peran Makro Dalam Upaya Mengembangkan Bahasa Anak Usia 5–6 Tahun Di Tk Miftahul Huda Tanjung Raja Lampung Uatara*. UIN Raden Intan Lampung.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rukajat, A. (2018). *Manajemen pembelajaran*. Deepublish.
- Rumhadi, T. (2017). Urgensi motivasi dalam proses pembelajaran. *Inovasi-Jurnal Diklat Keagamaan*, 11(1), 33–41.
- SUTIANA, D. R. C., PD, S., & PD, M. (2022). *Belajar dan pembelajaran*. Penerbit Qiara Media.
- Suyitno, S. (2022). Penerapan Kompetensi Psikologi Guru dalam Peningkatan Motivasi

Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 58–65.

Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1–9.

Utomo, A. W. (2020). *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Kelas V Sd Negeri 2 Tanduk Ampel Tahun Pelajaran 2015/2016*.

Utomo, A. W., & Sri Hartini, S. H. (2015). *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Kelas V SD Negeri 2 Tanduk Ampel Tahun Pelajaran 2015/2016*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

