

Avalaible online: <https://ejournal.iai-tribakti.ac.id/index.php/pgmi>

Article doi: <https://doi.org/10.33367/jiee.v1i2.idpublication>

Submission:15-01-2025 Review:29-01-2025 Revision: 05-10-2025

Accepted:05-10-2025

Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Rakyat Mengasah Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SDN 1 Ketol

Rahmah Nurfitriani¹ Rita Mahbengi² Putri Wulan Dhari³ M Almi Hidayat⁴

^{1,2,3,4} IAIN Takengon

[1rahmahnfit@gmail.com](mailto:rahmahnfit@gmail.com); [2ritabengi@gmail.com](mailto:ritabengi@gmail.com);

[3putriwulandhari89@gmail.com](mailto:putriwulandhari89@gmail.com); [4malmihidayat@gmail.com](mailto:malmihidayat@gmail.com);

Abstract

Folklore material is the lessons that usually makes students bored if they only read story texts. At SDN 1 Ketol, Central Aceh Regency, learning folklore is interesting because uses the role playing method. This research aims to find out the method is applied to hone the active learning and the obstacles faced by teachers. This type of research is descriptive qualitative. Researchers use observation, interviews and documentation to collect data. The data analysis technique uses qualitative descriptive by data reduction, data presentation, data verification and conclusions. This research was in June 2024 at SDN 1 Ketol. The research results is the method can hone student activity; 1) Students enthusiastically pay attention to the teacher's explanation, 2) Students actively ask questions, 3) Students enjoy playing roles, 4) Students enjoy discussing, 5) Students are able to solve problems, and 6) Students are able to present the results of discussions. The obstacles faced by teachers are; 1) Some students lack self-confidence, 2) Students refuse to be in a group with friends they are not familiar with, 3) Sometimes the classroom is not conducive because some students whisper while studying.

Key Word: *Role Playing Method, Student Activeness, Indonesian Subjects.*

Abstrak

Materi cerita rakyat adalah pembelajaran yang biasanya membuat siswa jemu jika hanya membaca teks cerita. Di SDN 1 Ketol Kabupaten Aceh Tengah, pembelajaran cerita rakyat sangat menarik karena menggunakan metode role playing. Penelitian ini bertujuan



untuk mengetahui penerapan metode role playing dalam mengasah keaktifan siswa dan kendala yang dihadapi guru dalam menerapkan metode tersebut. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Peneliti menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi untuk mengumpulkan data. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif melalui reduksi data, penyajian data, verifikasi data dan penarikan kesimpulan. Penelitian dilakukan pada bulan Juni 2024 di SDN 1 Ketol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini dapat mengasah keaktifan siswa, diantaranya; 1) Siswa antusias memperhatikan penjelasan guru, 2) Siswa aktif bertanya, 3) Siswa senang bermain peran, 4) Siswa senang berdiskusi, 5) Siswa mampu memecahkan masalah, dan 6) Siswa mampu mempresentasikan hasil diskusi. Kendala yang dihadapi guru adalah; 1) Sebagian siswa kurang percaya diri, 2) Siswa menolak satu kelompok dengan teman yang kurang akrab, 3) Terkadang ruang kelas kurang kondusif karena sebagian siswa berbisik saat belajar.

Kata Kunci: Metode *Role Playing*, Keaktifan Siswa, Pelajaran Bahasa Indonesia.

Pendahuluan

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa sekolah dasar untuk mengasah keterampilan berbahasa, baik bahasa lisan maupun tulisan. Adapun keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa adalah keterampilan berbicara, membaca, menulis dan menyimak.¹ Keempat keterampilan itu merupakan komponen mata pelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, guru harus mampu mengelola pembelajaran bahasa Indonesia dengan sekreatif mungkin, berpusat pada keaktifan siswa sehingga siswa terbiasa untuk terampil dalam berbahasa.²

Guru dapat mengasah keahlian berbahasa siswa dengan mengelola kelas menggunakan berbagai metode yang tepat sehingga siswa aktif dalam kegiatan belajar dan mereka dapat memahami kompetensi yang diharapkan. Sebagaimana menurut Asiah tujuan pembelajaran ialah meningkatkan kualitas belajar siswa sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Hal ini terlihat dari

¹ Bangun, Emiya Isnaini, and Mutia Febriyana. 2024. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel Pada Siswa Kelas Vii Mts Nurul Huda Medan." *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 8 (2): 63–70.

² Bangun, Emiya Isnaini, and Mutia Febriyana. 2024. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel Pada Siswa Kelas Vii Mts Nurul Huda Medan." *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 8 (2): 63–70.

tujuan pendidikan yaitu melahirkan generasi yang mempunyai mutu budi pekerti yang luhur dan keahlian yang kreatif, terampil, serta disiplin.³

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan bakat yang dimiliki oleh siswa, siswa juga bisa berlatih agar terbiasa berpikir kritis, serta mampu menyelesaikan permasalahan- permasalahan dalam proses pendidikan. Keaktifan siswa di dalam kelas akan menciptakan interaksi positif antara guru dengan siswa ataupun antar siswa itu sendiri. Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran tidak lain adalah untuk mengostruksikan pengetahuan mereka, melalui kegiatan aktif membangun pemahaman terhadap persoalan yang mereka hadapi.

Selama ini pembelajaran bahasa Indonesia dianggap membosankan sehingga membuat siswa kurang aktif, salah satu materi yang bisa kita ambil contoh adalah pembelajaran cerita rakyat yang sering diajarkan dengan cara membaca teks dan menjawab pertanyaan yang ada di buku. Sementara cerita rakyat adalah suatu cerita ataupun kejadian khayalan yang tidak pernah terjadi, atau mungkin pernah terjadi tetapi tidak mengalami perubahan kandungan maupun alur ceritanya dibandingkan cerita yang bersifat fakta. Dalam mempelajari cerita rakyat biasanya guru mengajarkan cerita dongeng tidak terlepas dari kegiatan membaca teks dengan bercerita, dan mendengar cerita sehingga membuat siswa jemu dan kurang bersemangat dalam belajar bahkan ada yang sering mengantuk. Oleh karna itu guru harus lebih berusaha untuk membuat siswa aktif dalam mempelajari cerita rakyat.

Sebagaimana berdasarkan penjelasan dari Ibu Maini Arisa, S.Pd, wali kelas V SDN 1 Ketol, Aceh Tengah, pada tahap wawancara awal yang dilakukan pada tanggal 05 Mei 2024, beliau menyatakan bahwa sebelum guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, sangat sulit bagi guru untuk membuat siswa aktif. Pada masa itu siswa tidak mau mendengar, suka berpangku tangan, suka bermalas-malasan dan tidak mau mencatat apa yang dijelaskan oleh guru. Namun, sekarang ini guru melaksanakan pembelajaran pada materi cerita rakyat tidak sama seperti sebelumnya, sekarang metode yang digunakan guru jauh lebih baik. Jika sebelumnya guru hanya menerapkan metode membaca teks cerita rakyat, ceramah serta menyuruh siswa mengerjakan tugas yang terdapat pada buku panduan, sekarang guru kelas V SDN 1 Ketol menggunakan metode *role playing*.

³ Aisah, S. (2023). Menerapkan Model Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pencemaran Lingkungan di Mata Pelajaran IPA Kelas X Bandung. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 23(1), 73-82.

Metode *role playing* juga digunakan sebagai penghilang rasa penat atau kantuk siswa saat proses pembelajaran.⁴

Role playing adalah metode pembelajaran sejenis permainan yang didalamnya terdapat beberapa unsur seperti tujuan serta aturan yang disepakati bersama sehingga dilaksanakan dengan rasa senang pada diri siswa.⁵ Dengan bermain peran, peserta didik belajar tentang bagaimana cara berperan yang sesuai dengan karakteristik para tokoh, dan mempertimbangkan perilaku sendiri dan perilaku orang lain. Ini dapat menarik minat siswa untuk berkonsentrasi pada pelajaran mereka, sehingga bermain peran tidak menjadi beban bagi siswa.⁶

Metode pembelajaran *role playing* merupakan metode pembelajaran yang berorientasi siswa aktif atau *student centre*, dimana metode ini menekankan pada permainan gerak tubuh siswa, dan biasanya mereka dilatih untuk lebih memahami peran yang akan mereka mainkan.⁷ Disamping itu tujuan *role playing* yaitu agar siswa merasakan sensasi menjadi tokoh atau orang lain yang diperankannya saat di depan kelas.⁸ Metode pembelajaran ini memungkinkan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Mereka melakukan ini dengan mempraktikkan adegan drama yang terjadi di masyarakat yang relevan dengan apa yang mereka pelajari.⁹ Pembelajaran *role playing* juga sering dikenal dengan sebutan bermain peran karena seluruh siswa harus mampu bertingkah laku dengan cara yang benar dalam hubungan sosial dengan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.¹⁰

⁴ Ningrum, D. A., Sabdaningtyas, L. 2018. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa." *Jurnal Pendidikan Dasar* 1 (2): 74–83. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/16141%0Ahttp://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/download/16141/11664>.

⁵ Herlya, H. 2019. "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Cooperatif Learning Type Role Playing Pada Mata." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (PIJAR)* 3 (2): 6–17

⁶ Husnaeni Ade, Sishka Putri Sayekti, and Hyifa Mufida. 2023. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pembelajaran Yang Efektif Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di TPA Hidayatul Mubtadi'ien." *Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam* 3 (02): 132–40. <https://doi.org/10.47435/al-ilmi.v3i02.2128>.

⁷ Kaffa, Z., & Miaz, Y. 2022. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Role Playing Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6 (5): 8228–8238. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3344>.

⁸ Mustamir, A. K. (2025). *Strategies For Strengthening Critical Thinking Through Active Learning Aqidah Akhlak In State Mts In Kediri City*. 6(2)

⁹ Kaffa, Z., & Miaz, Y. 2022. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Role Playing Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6 (5): 8228–8238. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3344>

¹⁰ Wulandari, S. I., Nuryadi, N., & Wargana, M. B. 2023. "Efektivitas Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 6 Yogyakarta." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7 (2): 12142–12147.

Berdasarkan teori yang telah diungkapkan, model *role playing* mengacu pada teori pembelajaran berbasis sosial pedagogi yang dianggap dapat membantu membangun manusia unggul melalui pendidikan. Ini ditunjukkan oleh fakta bahwa siswa diminta untuk bermain peran, berinteraksi, bergerak, berpikir, menganalisis, dan meniru gerak atau tingkah laku orang lain selama proses pembelajaran.¹¹ Metode *role playing* atau bermain peran ialah metode pembelajaran dengan megajak siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan memerankan suatu tokoh yang ada dalam cerita atau pristiwa yang diungkapkan dalam bentuk bahasa yang sederhana dan telah dirancang oleh guru untuk dapat memerankan peran para tokoh dalam suatu pertunjukan drama di dalam kelas.

Sebagaimana hasil penelitian Saputra yang menyatakan penerapan metode *role playing* menunjukkan bahwa siswa mengalami keaktifan belajar yang meningkat dalam hal berkomunikasi yang sangat antusias selama kegiatan bermain peran. Siswa sudah mulai mampu berekspresi dan berakting di depan kelas. Kegiatan belajar siswa di dalam kelas menjadi lebih aktif dan komunikatif, siswa juga lebih terlatih dalam mengasah keterampilan berinteraksi yang baik dengan teman sekelasnya dan pembelajaran dengan metode ini tentu menjadi sangat menyenangkan.¹²

Metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang meminta siswa agar bersedia untuk berperan sesuai dengan panduan skenario. Hal ini bertujuan agar kompetensi yang diharapkan tercapai. Pembelajaran dengan metode *role playing* merupakan salah satu cara penguasaan bahan ajar melalui pengembangan imajinasi siswa serta penghayatan karakter yang diperankan oleh siswa. Siswa dapat mengembangkan imajinasi dan penghayatan itu dengan memerankan tokoh yang mati menjadi cerita lebih menarik karena seolah-olah tokoh dalam kisah tersebut menjadi hidup. Metode ini sangat bermanfaat karena banyak melibatkan aspek kognitif siswa, yang ditunjukkan melalui afektif dan psikomotorik siswa serta dapat membuat siswa menjadi lebih senang belajar. Selain itu metode ini memiliki nilai tambah diantaranya adalah: a) Menjamin partisipasi seluruh siswa di kelas serta memberi kesempatan kepada seluruh siswa untuk dapat menunjukkan kemampuan dalam bekerja sama memerankan sebuah drama sehingga dapat menunjukkan penampilan yang sukses dan berhasil, b)

<https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.8320>.

¹¹ Wirachman, Rony, and Ike Kurniawati. 2023. "Studi Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif." *Inventa* 7 (1): 37-49. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a6996>.

¹² Saputra, Dedi Rizkia. 2015. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2 (1): 7.

Bermain peran sambil belajar adalah sebuah pengalaman yang menyenangkan, c) Permainan ini biasanya dilakukan lebih dari satu orang, sehingga melibatkan beberapa aspek perkembangan siswa.

Penelitian tentang metode *role playing* sebelumnya telah dilakukan oleh Mamonto dalam artikel jurnalnya yang menyatakan bahwa penerapan metode *Role playing* selama melaksanakan pembelajaran matematika menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatkan minat belajar yang tercermin dari antusias siswa dalam kegiatan bermain peran. Keberanian siswa untuk berekspresi di depan kelas pun meningkat dengan penggunaan metode *Role Playing*. Kegiatan belajar siswa menjadi aktif, komunikatif, bermanfaat, dan menyenangkan. Selain itu guru juga memberikan penjelasan bahwa siswa memberikan respons positif karena metode *Role Playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar matematika menjadi lebih aktif dan kreatif".¹³

Selain penelitian Saputra, ada juga penelitian lain yang menerapkan model *role playing*, yaitu pada penelitian Sellavia dkk yang berjudul pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan membaca puisi di sekolah dasar siswa kelas IV SDN Gedangan TP 2023/2024, n hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap keterampilan membaca puisi siswa. Sebelum metode tersebut diterapkan, nilai rata-rata siswa dalam pembelajaran membaca puisi yaitu hanya 63,4, sedangkan setelah dilakukan pembelajaran dengan metode *role playing*, rata-rata nilai siswa meningkat secara signifikan dengan nilai 81,7 sehingga mencapai hasil belajar yang tuntas sesuai kompetensi yang diharapkan.¹⁴

Jika kedua penelitian di atas berfokus pada peningkatan minat pada pembelajaran matematika dan peningkatan keterampilan membaca puisi, pada penelitian ini berfokus penerapan metode *role playing* untuk mengasah keaktifan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita rakyat kelas V di SDN 1 Ketol. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana metode *role playing* dapat memberikan pengaruh positif dalam mengasah keterampilan belajar siswa, khususnya dapat hal berbicara, mengemukakan pendapat, memerankan adegan para tokoh dan bekerja sama dalam tim. Penelitian ini juga dilakukan untuk mengetahui berbagai kendala yang dihadapi oleh guru kelas V SDN 1 Ketol dalam melaksanakan kegiatan

¹³ Sellavia, Ratih, and Ahmad Nurefendi Fradana. 2024. "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Membaca Puisi Di Sekolah Dasar." *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra* 10 (2): 1762–68. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i2.3606>

¹⁴ Mamonto, Supriawan. 2023. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 4 Pada Mata Pelajaran Matematika." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Januari* 9 (2): 609

pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* beserta solusi yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi berbagai masalah yang ada selama proses pembelajaran.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang berfokus untuk menilik lebih dalam terhadap suatu kejadian, fakta, ataupun gejala di lokasi penelitian yang dilakukan secara sistematis dan akurat tentang suatu sifat di daerah tertentu.¹⁵ Peneliti berupaya untuk menggali lebih dalam tentang penerapan metode *role playing* yang digunakan oleh guru kelas dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita rakyat, Malin Kundang, di kelas V SDN 1 Ketol. Melalui metode deskriptif kegiatan penelitian diolah dengan berupa kata-kata menjadi sebuah deskripsi hasil penelitian yang bukan berupa angka. Segala sumber data yang telah terkumpul menjadi sumber data berdasarkan setiap tahapan yang dilakukan. Adapun deskripsi pada penelitian ini terdiri dari seluruh catatan kegiatan selama berada di lapangan, yaitu di sekolah SDN 1 Ketol, foto kegiatan observasi selama kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia, serta naskah wawancara yang dilakukan dengan beberapa pihak yang terlibat serta catatan dan berbagai dokumen resmi ataupun pribadi.

Penelitian kualitatif ini menerapkan metode penalaran induktif sehingga terdapat banyak perspektif yang diungkapkan dalam hasil penelitian. Penelitian ini berfokus pada kejadian-kejadian nyata yang terjadi di lapangan, mulai dari aktivitas sosial dan juga administrasi pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan pada pengetahuan yang dihasilkan dari perilaku sosial dan pemahaman terhadap suatu proses ilmiah yang sah karena berdasarkan pada kenyataan.¹⁶

Model analisis data dengan menggunakan analisis kualitatif yang dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu dengan mereduksi data, menyajikan data-data, melakukan verifikasi serta menarik kesimpulan. Adapun untuk menguji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teori. Peneliti akan mengaitkan antara teori yang ada

¹⁵ Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. 19th ed. Bandung: CV. Alfabeta.

¹⁶ Diniaryani, Evi, Sumarti Sumarti, and Nuni Widiarti. 2024. "Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Pada Peserta Didik Kelas VII SMPN 14 Semarang." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Penelitian Tindakan Kelas*, 522–32.



Collaboration with :



dengan kenyataan atau peristiwa yang terjadi dilapangan serta didukung oleh sumber-sumber yang valid. Keabsahan data dapat dinyatakan valid jika tidak ada perbedaan antara data yang dilaporkan dengan kejadian nyata yang ada di lapangan. Hal ini juga menjadi keselarasan pernyataan narasumber satu dengan narasumber lainnya.

Temuan dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, berikut ini akan dijelaskan bagaimana penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mengasah keaktifan belajar siswa dan beberapa kendala yang dihadapi oleh guru dalam menerapkan metode tersebut.

1. Penerapan Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Rakyat untuk Mengasah Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SDN 1 Ketol.

Sebelum guru memulai pembelajaran, guru menyiapkan absen siswa dan buku paket untuk siswa belajar. Kemudian guru mengajarkan materi cerita rakyat dengan cara membaca teks kisah Malin Kundang bersama dengan seluruh siswa. Ketika guru menceritakan kisah Malin Kundang, peneliti mengamati sikap siswa hanya diam mendengarkan, hanya sebagian siswa yang aktif ketika diajak berinteraksi dengan guru. Lalu guru mengajak siswa untuk melakukan kegiatan bermain peran untuk mengasah keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* adalah sebagai berikut:

- a. Persiapan penugasan. Langkah awal yaitu persiapan penugasan bagi setiap siswa untuk memahami kisah Malin Kundang dan mereka akan mempraktikkannya di depan kelas. Pada tahap awal ini guru memberikan motivasi yang dapat membangun semangat belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran (*role playing*).
- b. Membentuk kelompok belajar yang terdiri dari tiga kelompok. Pada tahap ini guru membagi siswa menjadi tiga kelompok dan setiap kelompok berjumlah empat orang, dua orang perempuan dan dua orang laki-laki, untuk memerankan suatu tokoh yang ada pada cerita Malin Kundang. Dua orang perempuan sebagai Ibu dan Istri Malin Kundang, dan dua laki-laki sebagai Ayah dan Malin Kundang.
- c. Mempelajari Skenario. Pada tahap ini peserta didik yang sudah sesuai dengan kelompoknya diminta untuk mempelajari skenario yang sudah disediakan oleh guru selama dua hari, dan akan



Collaboration with :



ditampilkan pada hari berikutnya. Sehingga siswa diminta untuk menghafal teks skenario sesuai peran yang ditentukan oleh guru.

- d. Memainkan Peran. Pada pertemuan selanjutnya, kegiatan penampilan bermain peran kisah cerita Malin Kundang dipraktikkan oleh seluruh siswa. Ketika kelompok siswa mempresentasikan penampilan meraka, kelompok siswa yang lain memperhatikan penampilan teman-temannya. Setelah semua kelompok tampil, guru memberikan acungan jempol dan tepuk tangan yang meriah untuk seluruh siswa yang berhasil tampil dengan percaya diri.
- e. Guru membagi kertas lembar kerja kelompok. Pada tahap ini guru membagi kertas yang berisi pertanyaan kepada setiap kelompok untuk menganalisis amanat/pesan yang dapat diambil dari cerita rakyat, Malin Kundang, yang sudah mereka tampilkan.
- f. Setiap siswa dalam kelompok menyampaikan hasil diskusinya berupa kesimpulan materi cerita Malin Kundang di depan kelas. Pada tahap ini guru meminta setiap kelompok maju untuk mempresentasikan hasil diskusi dan kelompok lain dapat memberikan sanggahan terhadap jawaban yang dikemukakan oleh kelompok yang melakukan presentasi.
- g. Guru memberikan kesimpulan secara umum. Pada tahap ini guru memberikan kesimpulan dari materi cerita rakyat secara umum setelah semua siswa maju bersama dengan kelompoknya masing-masing.

Berdasarkan aktivitas guru yang peneliti lihat di dalam kelas, ketika guru menggunakan metode *role playing* untuk mengajarkan cerita rakyat, siswa lebih mudah memahami materi cerita secara menyenangkan dan mereka lebih aktif dalam kegiatan belajar. Di saat pembelajaran berlangsung, siswa juga terlihat semangat dalam kegiatan bermain peran. Sebagaimana menurut penjelasan dari Ibu Maini Arisa, S.Pd, wali kelas V SDN 1 Ketol, beliau mengatakan, "Pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) sangat membantu mereka mengasah keterampilan berbahasa dan bertutur kata sesuai dengan adegan yang diinginkan, selain itu mereka juga tidak merasa bosan dan terhibur dengan adegan teman-teman lain yang tampil". Selanjutnya metode *role playing* mempunyai kelebihan tersendiri sebagaimana Ibu Maini Arisa, S.Pd menambahkan, "Dengan menggunakan *role playing* pemahaman siswa lebih cepat apalagi secara langsung siswa



Collaboration with :



memerankan tokoh yang ada pada cerita sehingga sedikit banyaknya pesan yang ada pada cerita tersebut siswa pahami". Dari penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa dengan metode *role playing* pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran lebih cepat karena dengan memerankan tokoh secara langsung siswa dengan mudah dapat menarik pesan yang ada pada materi cerita rakyat.

Metode bermain peran dalam materi cerita rakyat salah satu metode yang dapat mengasah keaktifan berbicara dan minat peserta didik karena secara tidak langsung guru mengajarkan cara berkomunikasi yang benar, mempraktikkan cara bermain peran yang bagus, dan mengajarkan kepada siswa memahami makna tersirat dari kisah yang diperlakukan dengan rasa senang. "Saya sangat senang belajar sambil bermain peran, apalagi waktu saya yang praktik dalam cerita tu membuat saya cepat mengerti tentang kisah Malin Kundang". Ucap Farhan siswa kelas V SDN 1 Ketol.

Selain memiliki dampak yang baik bagi siswa agar bisa aktif dalam belajar. Pembelajaran dengan *role playing* juga mendapat apresiasi positif dari Bapak Adnan, S.Pd.I selaku kepala sekolah di SDN Ketol berkata "Metode pembelajaran sangat penting dilakukan dan diterapkan sesuai dengan mata pelajaran, karena tujuan pembelajaran berhasil atau tidaknya tergantung pada metode ataupun strategi pembelajaran yang digunakan guru".

Dengan metode *role playing*, siswa sangat senang dan tidak sabar untuk selalu mengikuti materi cerita rakyat, "Ketika Ibu guru masuk ke dalam kelas rasanya ingin segera melakukan kegiatan drama Malin Kundang karena kami sangat senang apabila belajar sambil bermain peran, lucu dan seru." Ucap Rara siswa kelas V.

Penerapan metode *role playing* membawa dampak positif bagi peningkatan keaktifan siswa seperti yang dijelaskan oleh guru wali kelas V, "Dengan bermain peran keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran lebih terasah karena sebagian besar siswa banyak bertanya pada guru dan temannya jika tidak paham, mereka juga lebih berani mengeluarkan pendapat jika ditanya oleh guru atau pun ditanya teman kelompoknya selama berdiskusi."

Selain itu, keaktifan siswa saat menerapkan metode *role playing* dapat membuat siswa tidak jenuh dalam belajar, sebagaimana menurut pendapat Humairah salah satu siswa kelas V yang mengatakan, "Kalau bermain peran saya merasa bebas untuk praktik tanpa adanya rasa malu-malu maju ke depan, kami bisa

Collaboration with :



menyelesaikan tugas bersama-sama, karena kalau mengerjakan tugas sendiri kami hanya mencatat seperti pelajaran yang lain kami merasa bosan".

Berdasarkan beberapa argumen siswa kelas V SDN 1 Ketol di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam kegiatan belajar menggunakan metode *role playing* membuat mereka bebas berekspresi di depan kelas. Sehingga siswa berani bertanya dan ikut serta dalam menyelesaikan tugas kelompok. Selain peneliti juga mengamati kegiatan pembelajaran di kelas sangatlah aktif, karena seluruh siswa memperagakan adegan karakter masing-masing tokoh dan mereka juga menyaksikan kelompok lainnya tampil, sehingga tidak hanya menonton pertunjukan teman terpilih, tetapi semua juga memiliki giliran untuk memainkan peran masing-masing.¹⁷

Berikut beberapa poin dari hasil pengamatan yang telah dilakukan:

- a. Sebagian besar siswa mampu mengerjakan tugas secara mandiri, dalam hal ini mereka mampu berperan sebagai tokoh dalam cerita Malin Kundang. Serupa dengan penelitian Diniaryani, dkk yang membutuhkan proses peningkatan pada aspek *personal responsibility* (tanggung jawab perseorangan) dimana terdapat peningkatan 9% dari pra siklus ke siklus 1 dan peningkatan 14% dari siklus 1 ke siklus 2.¹⁸

Gambar 1.
Siswa Mengerjakan Tugas



¹⁷ Herlya, H. 2019. "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Cooperatif Learning Type Role Playing Pada Mata." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (PIJAR)* 3 (2): 6-17

¹⁸ Diniaryani, Evi, Sumarti Sumarti, and Nuni Widiarti. 2024. "Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Pada Peserta Didik Kelas VII SMPN 14 Semarang." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Penelitian Tindakan Kelas*, 522-32.



Collaboration with :



- b. Sebagian siswa aktif bertanya dimana banyak siswa yang bertanya kepada guru setelah mendengarkan penjelasan dari guru mengenai segala hal yang mereka kurang pahami dengan cara mengacungkan tangan terlebih dahulu sebelum bertanya.¹⁹
- c. Seluruh siswa pada akhirnya mampu memerankan para tokoh dalam cerita yang sudah menjadi tugas mereka tanpa harus melihat teks dialog yang telah ditentukan. Sejalan dengan Bangun yang menguji dampak *role playing* terhadap kemampuan menceritakan kembali isi teks, Dimana uji t , yaitu t_{hitung} dikonsultasikan dengan t_{tabel} dan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $12,75 > 1,670$. Maka H_a terbukti dan diterima.²⁰

Gambar 2.

Siswa Memerankan Tokoh



- d. Sebagian besar siswa terlihat aktif berdiskusi tentang perencanaan penampilan yang akan mereka lakukan termasuk pembagian dialog serta waktu masuk panggung (*in frame*) yang akan mereka lakukan.

Gambar 3.

Siswa Merencanakan Penampilan



¹⁹ Herlya, H. 2019. "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Cooperatif Learning Type Role Playing Pada Mata." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (PIJAR)* 3 (2): 6-17

²⁰ Bangun, Emiya Isnaini, and Mutia Febriyana. 2024. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel Pada Siswa Kelas VII Mts Nurul Huda Medan." *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 8 (2): 63-70.



- e. Seluruh siswa telah mampu memberikan solusi dari berbagai persoalan yang mereka hadapi baik sebelum tampil hingga setelah tampil dihadapan teman-temannya. Salah satu dampak dari kerjasama kelompok juga terlihat kenaikan presentase mulai dari 42,1% pada saat pra siklus, kemudian 47,3% pada siklus 1 hingga 94,7% pada siklus 2.²¹ Usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, identifikasi masalah, analisis, pemeran, dan diskusi adalah bagian dari pembelajaran. Dalam kegiatan bermain peran, imajinasi anak menjadi nyata dan dapat menjadi seorang atau sesuatu. Pengalaman ini diperoleh dari kehidupan sehari-hari anak atau bahkan dari karakter yang dia sukai.²²
- f. Sebagian besar siswa sudah berani menyampaikan argumentasinya di depan kelas (dihadapan teman-temannya). Dampak serupa juga dirasakan oleh Husnaeni dimana terjadi peningkatan dari 36,8% pada pra siklus menjadi 52,6% pada siklus 1 dan 89,4% pada siklus 2.²³
- g. Sebagian besar siswa juga sudah mulai berani menyimpulkan hasil penampilan kelompok lain serta berani melontarkan pertanyaan kepada kelompok lain yang telah tampil jika terdapat hal yang belum mereka mengerti. Senada dengan hasil penelitian Diniaryani pada aspek *interpersonal skill* (komunikasi antar anggota) dimana terdapat peningkatan 14% dari pra siklus ke siklus 1 dan 8% dari siklus 1 ke siklus 2.²⁴

²¹ Husnaeni Ade, Sishka Putri Sayekti, and Hyifa Mufida. 2023. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pembelajaran Yang Efektif Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di TPA Hidayatul Mubtadi'ien." *Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam* 3 (02): 132–40. <https://doi.org/10.47435/al-ilmi.v3i02.2128>.

²² Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. 2021. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 2 (3): 253–61. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>.

²³ Husnaeni Ade, Sishka Putri Sayekti, and Hyifa Mufida. 2023. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pembelajaran Yang Efektif Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di TPA Hidayatul Mubtadi'ien." *Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam* 3 (02): 132–40. <https://doi.org/10.47435/al-ilmi.v3i02.2128>

²⁴ Diniaryani, Evi, Sumarti Sumarti, and Nuni Widiarti. 2024. "Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Pada Peserta Didik Kelas VII SMPN 14 Semarang." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Penelitian Tindakan Kelas*, 522–32.

Gambar 4.

Siswa Menyimpulkan Penampilan Kelompok Lain



Berdasarkan hasil obvervasi kegiatan pembelajaran di kelas, metode role playing sangat membantu guru dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, seluruh siswa belajar sangat aktif, kreatif, menyenangkan dan memiliki semangat belajar yang tinggi karena mau memperagakan setiap adegan dengan baik sesuai dengan cerita rakyat Malin Kundang.

2. Kendala Guru dalam Menerapkan Metode role playing untuk Mengasah Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Pendek Kelas V SDN 1 Ketol.

Selama proses pembelajaran berlangsung, terdapat kendala yang dihadapi oleh guru selama menerapkan metode role playing di kelas V SDN 1 Ketol, diantara kendala yang dihadapi guru adalah sebagai berikut:

- a. Sebagian siswa merasa tidak percaya jika dilihat oleh penonton dari luar kelas. Kurangnya rasa percaya diri siswa karena ada siswa lain yang menonton dari jendela. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh ibu Maini Arisa, S. Pd, wali kelas V di SDN 1 Ketol Kabupaten Aceh Tengah, “ Kalau dengan metodenya tidak ada masalah, kendalanya ada di siswa itu sendiri, mereka sebagian malu karena ada siswa dari kelas lain yang menonton lewat jendela karena penasaran sehingga siswa yang memerankan tokoh menjadi malu dan kurang percaya diri”.
- b. Hal ini juga diakui oleh salah seorang siswa bernama Intan, ia mengatakan, “Pada saat bermain peran di depan kelas kami malu kalau dilihat oleh kelas-kelas lain, kadang diejek juga dengan abang kelas, terus jadinya ribut, kami jadinya lupa sama dialognya karna udah malu tadi”. Adapun solusi yang dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan menyuruh siswa di kelas lain untuk tidak mengintip-intip.



- c. Sebagian siswa menolak satu kelompok dengan teman yang kurang dekat dengannya. Sehingga ketika proses pembagian kelompok belajar, sebagian siswa banyak yang tidak mau bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan sehingga membuat kelas menjadi ribut. Adapun solusi yang dilakukan oleh guru adalah mengganti anggota kelompok sesuai keinginan mereka agar mereka bisa memperagakan setiap adegan dengan rasa senang.
- d. Suasana kelas kadang tidak kondusif karena beberapa siswa berbisik-bisik ketika guru menjelaskan. Sebagian siswa berbisik-bisik ketika guru menjelaskan amanat yang terdapat dalam cerita rakyat Malin Kundang, sehingga guru tidak konsentrasi dalam menjelaskan materi saat pembelajaran di kelas. Adapun solusinya adalah guru menenangkan seluruh siswa dan melakukan *ice breaking*. Sebagaimana penjelasan dari Ibu Maini Arisa, S.Pd, ia mengatakan, "Ketika kelas sudah tidak terkontrol itulah yang membuat saya kesulitan dalam menerapkan metode *role playing*, karena tidak konsentrasi lagi. Saya melakukan trik agar dapat mengatasi kesulitan ini yaitu dengan menenangkan siswa terlebih dahulu dengan cara melakukan *ice breaking* dengan mengajak siswa bernyanyi bersama dan bermain tebak-tebakan." Hal ini juga disampaikan oleh Habibun siswa kelas V yang mengatakan, "Pada saat bermain peran saya tidak pernah merasa bosan kak. jika kelas ribut, ibu guru langsung mengajak kami bernyanyi dan bermain tebak-tebakan hewan kak."

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 1 Ketol dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita rakyat dapat mengasah keaktifan siswa kelas V SDN 1 Ketol. Hal ini dapat dilihat dari hasil obervasi serta wawancara yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa selama mengikuti kegiatan pembelajaran terlihat keaktifan siswa dalam hal berikut ini: 1) Seluruh siswa kelas V SDN 1 Ketol sangat antusias memperhatikan serta mendengar penjelasan guru tentang kisah Malin Kundang, 2) Sebagian besar sudah mulai aktif bertanya, 3) Siswa mampu memerankan adegan para tokoh, 4) Siswa senang berdiskusi, 5) Siswa mampu memecahkan masalah, 6) Siswa mampu mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Adapun kendala yang dihadapi oleh guru selama melaksanakan kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita pendek dengan menerapkan metode *role playing* diantaranya; 1) Sebagian siswa kurang percaya diri jika dilihat penonton dari luar, 2) Siswa menolak satu kelompok dengan teman yang

kurang akrab, 3) Suasana kelas kadang tidak kondusif karena beberapa siswa berbisik-bisik ketika guru menjelaskan materi cerita rakyat.

Daftar Pustaka

- Aisah, Siti. 2023. "Menerapkan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan Di Mata Pelajaran IPA Kelas X Bandung." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 23 (1): 73–82. <https://doi.org/10.17509/jpp.v23i1.56538>.
- Bangun, Emiya Isnaini, and Mutia Febriyana. 2024. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KEMAMPUAN MENCERITAKAN KEMBALI TEKS FABEL PADA SISWA KELAS VII MTS NURUL HUDA MEDAN." *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 8 (2): 63–70.
- Dinaryani, Evi, Sumarti Sumarti, and Nuni Widiarti. 2024. "Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Pada Peserta Didik Kelas VII SMPN 14 Semarang." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Penelitian Tindakan Kelas*, 522–32.
- Herlya, H. 2019. "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN MODEL COOPERATIF LEARNING TYPE ROLE PLAYING PADA MATA." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (PIJAR)* 3 (2): 6–17.
- Husnaeni Ade, Sishka Putri Sayekti, and Hyifa Mufida. 2023. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pembelajaran Yang Efektif Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di TPA Hidayatul Mubtadi'ien." *Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam* 3 (02): 132–40. <https://doi.org/10.47435/al-ilmi.v3i02.2128>.
- Kaffa, Z., & Miaz, Y. 2022. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Role Playing Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6 (5): 8228– 8238. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3344>.
- Mamonto, Supriawan. 2023. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 4 Pada Mata Pelajaran Matematika." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Januari* 9 (2): 609.
- Ningrum, D. A., Sabdaningtyas, L. 2018. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa." *Jurnal Pendidikan Dasar* 1 (2): 74–83. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/16141%0Ah> <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/download/16141/11664>.
- Saputra, Dedi Rizkia. 2015. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemem Manisrenggo Klaten." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2 (1): 7.
- Sellavia, Ratih, and Ahmad Nurefendi Fradana. 2024. "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Membaca Puisi Di Sekolah Dasar." *Jurnal*

Collaboration with :



- Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra* 10 (2): 1762-68.
<https://doi.org/10.30605/onoma.v10i2.3606>.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. 19th ed. Bandung: CV. Alfabeta.
- Wirachman, Rony, and Ike Kurniawati. 2023. "Studi Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif." *Inventa* 7 (1): 37-49.
<https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a6996>.
- Wulandari, S. I., Nuryadi, N., & Wargana, M. B. 2023. "Efektivitas Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 6 Yogyakarta." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7 (2): 12142-12147.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.8320>.
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. 2020. "Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 3 (1): 97-102.
<https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.173>.
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. 2021. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 2 (3): 253-61.
<https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>.