

Efektivitas Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Ide Pokok Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Darmawan Candra Aditama *¹

Saeful Mizan ²

Rochminah ³

^{1,2} Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Vokasi, Universitas Ronggolawe Tuban

³ UPT SD Negeri Ronggomulyo 1 Tuban

*e-mail: darmawancandraaditama@gmail.com¹, mizzhan46@gmail.com, selsamr25@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas metode role playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar pada materi ide pokok. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas VI-B UPT SDN Ronggomulyo 1 Tuban. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas siswa dan analisis hasil kerja siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan partisipasi aktif siswa dari 45% pada pra-siklus menjadi 90% pada siklus II. Ketuntasan belajar juga meningkat dari 43% menjadi 89%. Penggunaan metode role playing yang dipadukan dengan multimedia dan kartu metafora visual terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap ide pokok dalam teks. Kesimpulannya, role playing efektif sebagai strategi pembelajaran aktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam materi yang menuntut kemampuan berpikir kritis seperti ide pokok. Penelitian ini merekomendasikan penerapan metode serupa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: hasil belajar, ide pokok, pembelajaran aktif, role playing, sekolah dasar

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of the role playing method in improving learning outcomes of sixth-grade elementary students on main idea material. The research employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects were 28 students of class VI-B at UPT SDN Ronggomulyo 1 Tuban. Data were collected through observation of student activities and analysis of students' work. The results showed a significant increase in students' active participation from 45% in the pre-cycle to 90% in the second cycle. Learning mastery also improved from 43% to 89%. The integration of role playing with multimedia and visual metaphor cards proved effective in enhancing students' understanding of main ideas in texts. It is concluded that role playing is an effective active learning strategy to improve student learning outcomes, particularly for materials that require critical thinking skills such as identifying main ideas. This study recommends the implementation of similar methods in Indonesian language learning at the elementary school level.

Keywords: active learning, elementary school, learning outcomes, main ideas, role playing

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang terencana dan sadar untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal melalui berbagai aktivitas pembelajaran di lingkungan sekolah, rumah, maupun masyarakat (Nurhasanah, A. I., Sujana, A. 2023). Sekolah dasar sebagai lembaga pendidikan formal memiliki peran penting dalam membentuk dasar pengetahuan, keterampilan, dan karakter siswa. Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi yang menuntut pemahaman mendalam seperti ide pokok dalam teks bacaan.

Dalam dunia pendidikan, upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjadi salah satu fokus utama bagi para pendidik. Salah satu metode yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar adalah role playing atau bermain peran. Metode ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat

menciptakan suasana yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan metode role playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 6 SD, khususnya dalam materi ide pokok.

Metode role playing memungkinkan siswa untuk merasakan pengalaman langsung melalui peran yang mereka mainkan, sehingga dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Penerapan metode role playing dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan relevan bagi siswa, yang pada pasangannya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Playing et al. 2023). Hal ini sangat penting mengingat rendahnya minat belajar siswa sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan metode role playing tidak hanya meningkatkan minat belajar tetapi juga dapat memberikan kontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Misalnya, (Suwandi 2022) melaporkan bahwa setelah penerapan model role playing, terdapat peningkatan signifikan dalam aktivitas belajar siswa dari 70,33% menjadi 85,55% dalam siklus kedua penelitian. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih terlibat dan antusias dalam mengikuti pelajaran ketika mereka diberikan kesempatan untuk berperan aktif.

Dalam konteks materi ide pokok, penggunaan role play dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. Dengan memerankan karakter atau situasi yang berkaitan dengan ide pokok, siswa diharapkan dapat memperoleh informasi baru dengan pengalaman nyata mereka. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivis pembelajaran yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses pembelajaran. Keterlibatan langsung siswa dalam kegiatan pembelajaran seperti role playing dapat mendorong mereka untuk lebih memperhatikan dan memahami materi pelajaran (Winarti 2017)

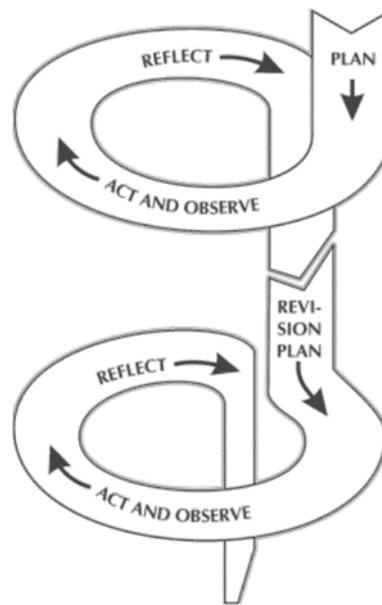
Namun, meskipun banyak penelitian menunjukkan efektivitas metode role playing, masih terdapat tantangan dalam penerapannya di kelas. Beberapa siswa mungkin merasa canggung atau kurang percaya diri saat harus tampil di depan teman-temannya. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menciptakan suasana yang mendukung dan memberikan bimbingan yang tepat agar semua siswa merasa nyaman berpartisipasi. Penelitian sebelumnya juga menekankan perlunya dukungan dari guru dalam memfasilitasi kegiatan role playing agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Sundari 2024)

Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi ide pokok, serta memperkaya literatur dalam bidang pendidikan Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ide pokok melalui penerapan model Role Playing. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sesuai dengan penjelasan Kemmis dan McTaggart. PTK merupakan proses investigasi yang dilakukan oleh pendidik di lingkungan kelas untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, sehingga intervensi yang diterapkan dapat disesuaikan berdasarkan hasil refleksi pada setiap siklus. Pendekatan ini memungkinkan guru untuk mengidentifikasi dan mengatasi kendala belajar siswa secara sistematis melalui penerapan role play sebagai media pembelajaran aktif.

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini melibatkan siswa UPT SDN Ronggomulyo 1 Tuban kelas VI-B yang berjumlah 28 siswa, terdiri dari 13 laki-laki dan 15 perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas pembelajaran, catatan lapangan, dan analisis dokumen hasil kerja siswa, tanpa menggunakan post-test formal. Oleh karena itu, fokus penelitian adalah pada peningkatan keterlibatan dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Setiap siklus penelitian diawali dengan perencanaan yang matang berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan role play yang dirancang untuk memungkinkan siswa dalam mengidentifikasi ide pokok teks. Observasi dilakukan secara sistematis untuk memadukan partisipasi dan pemahaman siswa, serta merekam dinamika pembelajaran. Tahap refleksi menjadi momen penting bagi guru untuk menyortir efektivitas strategi pembelajaran dan merumuskan perbaikan yang diperlukan pada siklus berikutnya.



Gambar 1. Desain PTK Model Kemmis & McTaggart

Sumber: (Nur et al. 2025)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan tujuan utama meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi ide pokok melalui penerapan model pembelajaran role playing. Data yang diperoleh berupa persentase partisipasi aktif siswa dan kemampuan analisis siswa dalam menentukan ide pokok berdasarkan observasi dan dokumen hasil kerja siswa.

PRA SIKLUS

Pada tahap pra siklus, proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode konvensional berupa ceramah dan diskusi satu arah. Guru lebih banyak berperan sebagai pusat informasi, sementara siswa cenderung menjadi pendengar pasif. Berdasarkan hasil observasi, hanya sekitar 45% siswa yang menunjukkan partisipasi aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Hal ini tercermin dari rendahnya keterlibatan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, maupun menjelaskan saat diskusi kelas. Mayoritas siswa tampak kurang antusias dan enggan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Selain partisipasi yang rendah, kemampuan siswa dalam mengidentifikasi ide pokok pada materi yang disampaikan juga masih sangat terbatas. Data menunjukkan bahwa hanya 43% siswa yang berhasil mencapai ketuntasan belajar dengan nilai minimal 70. Artinya, lebih dari sebagian siswa belum mampu memahami dan

menentukan ide pokok dalam bacaan secara mandiri. Permasalahan ini dapat disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran yang mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang berbeda-beda, serta minimnya penggunaan media atau strategi yang dapat memfasilitasi pemahaman konsep secara konkret. Kondisi ini menegaskan bahwa metode pembelajaran yang digunakan pada pra siklus belum mampu memotivasi siswa untuk aktif belajar dan belum efektif dalam membantu mereka memahami materi ide pokok. Siswa memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual agar mereka dapat terlibat secara langsung, berlatih berpikir kritis, dan membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran yang tidak hanya fokus pada penyampaian materi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami inti dari setiap bacaan.

HASIL SIKLUS 1

Setelah penerapan metode role playing dengan menggunakan skenario teks sosial, terjadi peningkatan yang cukup signifikan dalam tingkat partisipasi siswa, dimana persentase keterlibatan aktif siswa meningkat menjadi 75%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang melibatkan simulasi peran mampu menarik perhatian dan mendorong siswa untuk lebih aktif berkontribusi dalam proses pembelajaran. Selain itu, kemampuan siswa dalam mengidentifikasi ide pokok juga mengalami peningkatan yang cukup berarti, dengan 70% siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar. Peningkatan ini menandakan bahwa bermain peran tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu siswa dalam memahami dan mengolah informasi secara lebih efektif, khususnya dalam menemukan inti dari teks yang dipelajari.

Namun demikian, masih terdapat sekitar 30% siswa yang mengalami kesulitan, terutama dalam mengidentifikasi ide pokok yang bersifat tersirat atau tidak langsung dinyatakan dalam teks. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun role play efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman dasar, terdapat aspek-aspek tertentu dalam materi yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih mendalam atau tambahan pendukung strategi agar semua siswa dapat menguasai konsep secara menyeluruh. Bantuan ini bisa disebabkan oleh perbedaan gaya belajar, tingkat kemampuan awal siswa, atau kurangnya pengalaman mereka dalam menganalisis teks secara kritis.

Oleh karena itu, hasil ini menunjukkan bahwa meskipun role playing merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa, masih diperlukan penyempurnaan dalam teknik pelaksanaan pembelajaran. Penyempurnaan tersebut dapat berupa penambahan media pembelajaran visual, penggunaan pertanyaan pemandu yang lebih terstruktur, atau penguatan kelompok diskusi untuk membantu siswa memahami ide pokok tersirat dengan lebih baik. Dengan demikian, peran guru sebagai fasilitator juga menjadi sangat penting dalam mengarahkan siswa agar mampu menggali makna teks secara lebih mendalam dan kritis, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

HASIL SIKLUS 2

Pada siklus kedua, model role play dikombinasikan dengan multimedia dan kartu metafora visual sebagai scaffolding. Hasil observasi menunjukkan peningkatan partisipasi aktif siswa menjadi 90%, dan ketuntasan belajar meningkat menjadi 89%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pendukung dan strategi pembelajaran yang lebih variatif berhasil meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Diskusi kelompok dan penilaian sejawat juga memperkuat pemahaman konsep ide pokok secara mandiri.

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

| Tahap | Rata-Rata Partisipasi Aktif (%) | Rata-Rata Ketuntasan Siswa (%) |
|------------|---------------------------------|--------------------------------|
| Pra Siklus | 45 | 43 |
| Siklus 1 | 75 | 70 |
| Siklus 2 | 90 | 89 |

Tabel 2. Rata-Rata Nilai Siswa per Tahap

| Tahap | Jumlah Siswa | Nilai Rata-Rata Kelas |
|------------|--------------|-----------------------|
| Pra Siklus | 28 | 68.93 |
| Siklus 1 | 28 | 76.79 |
| Siklus 2 | 28 | 83.93 |

Tabel 3. Kentuntasan Belajar Siswa (Nilai ≥ 70)

| Tahap | Jumlah Siswa Tuntas | Persentase Ketuntasan (%) | Jumlah Siswa Tidak Tuntas | Persentase Tidak Tuntas (%) |
|------------|---------------------|---------------------------|---------------------------|-----------------------------|
| Pra Siklus | 12 | 43 | 16 | 57 |
| Siklus 1 | 19 | 68 | 9 | 32 |
| Siklus 2 | 25 | 89 | 3 | 11 |

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data kuantitatif yang telah disajikan, secara kualitatif dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan ketuntasan belajar siswa yang signifikan dari pra-siklus hingga siklus 2. Pada tahap pra-siklus, hanya 43% siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai ≥ 70 , yang mengindikasikan bahwa lebih dari separuh siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi ide pokok. Kondisi ini mencerminkan perlunya penerapan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran juga masih rendah, yang berpotensi mempengaruhi hasil belajar secara keseluruhan.

Memasuki siklus 1, penerapan model pembelajaran role playing mulai menunjukkan dampak positif yang cukup nyata. Persentase siswa yang tuntas belajar meningkat menjadi 68%, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran juga naik signifikan dari 45% menjadi 75%. Hal ini menunjukkan bahwa metode role playing mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep ide pokok dalam teks. Meskipun demikian, masih terdapat sekitar 30% siswa yang belum sepenuhnya menguasai materi, khususnya dalam mengidentifikasi ide-ide pokok tersirat. Oleh karena itu, refleksi pada siklus ini menjadi dasar untuk melakukan perbaikan, seperti penambahan media visual dan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi.

Pada siklus 2, peningkatan ketuntasan belajar semakin terlihat dengan 89% siswa yang berhasil mencapai nilai ≥ 70 . Peningkatan ini didukung oleh penggunaan multimedia dan kartu metafora visual sebagai alat bantu pembelajaran, yang berhasil memfasilitasi siswa dalam memahami ide pokok secara lebih mendalam. Selain itu, partisipasi aktif siswa juga meningkat hingga 90%, menandakan bahwa suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif dan interaktif. Secara keseluruhan, perubahan positif ini tidak hanya terlihat dari angka ketuntasan, tetapi juga dari kualitas interaksi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penerapan role playing yang didukung media visual terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ide pokok di kelas VI Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Nur, Fitria, Aini Diah, Ayu Nutria, Silviri Widodo, Susilo Tri, and Widodo Nur. 2025. "Efektivitas Penggunaan Media Smart Board Dan Wordwall Terhadap Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar." 3(1):538-43.

- Nurhasanah, A. I., Sujana. A., & Sudin. A. 2023. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya." *Jurnal Pena Ilmiah* 4(2):182-91.
- Playing, Role, Muara Kemumu, Metode Role Playing, Role Playing, Role Playing, Muara Kemumu, Role Playing, Kata Kunci, and Role Playing. 2023. "Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SDN 08 Muara Kemumu." 3.
- Sundari, Elgy. 2024. "Cendikia Pendidikan." *Cendekia Pendidikan* 4(4):50-54. doi: 10.8734/CAUSA.v1i2.365.
- Suwandi, Marwan. 2022. "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Pembelajaran Model Role Playing Pada Mata Pelajaran PPKn." *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia* 2(2):52-57. doi: 10.56393/pelita.v2i2.988.
- Winarti, T. 2017. "Pengaruh Model Role Playing Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan* 6(9):194377.