



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI EKSPRESI DIRI MELALUI HOBI KELAS V DI SD NEGERI 078524 BOBOZIOLI LOLOANA'A**

**Mitra Juwita Tafonao<sup>1</sup>, Dernius Hura<sup>2</sup>, Famahato Lase<sup>3</sup>, Sadiana Lase<sup>4</sup>**

Universitas Nias<sup>1,2,3,4</sup>

e-mail: [mitratafonao@gmail.com](mailto:mitratafonao@gmail.com)<sup>1</sup>, [dernihura@gmail.com](mailto:dernihura@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[famahatolase@unias.ac.id](mailto:famahatolase@unias.ac.id)<sup>3</sup>, [sadianalase@unias.ac.id](mailto:sadianalase@unias.ac.id)<sup>4</sup>

Diterima: 12/9/2026; Direvisi: 23/9/2026; Diterbitkan: 17/10/2026

**ABSTRAK**

Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi *Ekspresi Diri Melalui Hobi* di kelas V SD Negeri 078524 Bobozioli Loloana'a masih rendah, dengan ketuntasan klasikal pra-siklus sebesar 40% atau 8 dari 20 peserta didik. Kondisi tersebut berkaitan dengan pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penugasan sehingga keaktifan peserta didik belum optimal. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus melalui tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 20 peserta didik kelas V SD Negeri 078524 Bobozioli Loloana'a Tahun Pelajaran 2025/2026. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif berdasarkan perkembangan hasil pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar yang ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata dari 63,05 pada Siklus I menjadi 80,45 pada Siklus II, sedangkan ketuntasan klasikal meningkat dari 50% menjadi 85%. Keaktifan peserta didik juga meningkat dari 58,12% pada pertemuan pertama Siklus I menjadi 90,62% pada pertemuan kedua Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Role Playing* dapat mendukung peningkatan hasil belajar sekaligus keaktifan peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi *Ekspresi Diri Melalui Hobi*.

**Kata Kunci:** *Role Playing, Hasil Belajar, Keaktifan Peserta Didik, Bahasa Indonesia, Ekspresi Diri Melalui Hobi*

**ABSTRACT**

Students' learning outcomes in Indonesian language lessons on *Self-Expression Through Hobbies* in Grade V at SD Negeri 078524 Bobozioli Loloana'a were still low, as indicated by a classical mastery rate of 40% in the pre-cycle stage, with only 8 out of 20 students achieving mastery. This condition was associated with a learning process that was still dominated by lectures and assignments, resulting in suboptimal student engagement. This study aimed to improve students' learning outcomes through the implementation of the *Role Playing* learning model. The study employed Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model and was conducted in two cycles, each consisting of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were 20 fifth-grade students at SD Negeri 078524 Bobozioli Loloana'a in the 2025/2026 academic year. Data were collected through observation, learning outcome tests, and documentation, and were analyzed descriptively based on changes in the results of each cycle. The *Role Playing* model was implemented through role assignment, scenario provision, role-playing practice, and evaluation



to connect the learning material with students' experiences. The results showed that the implementation of the *Role Playing* model improved students' learning outcomes. The mean learning outcome increased from 63.05 in Cycle I, with a classical mastery rate of 50%, to 80.45 in Cycle II, with a classical mastery rate of 85%. Student engagement increased from 58.12% in the first meeting of Cycle I to 90.62% in the second meeting of Cycle II. Thus, the implementation of the *Role Playing* learning model can improve students' learning outcomes and engagement in Indonesian language lessons on *Self-Expression Through Hobbies* in Grade V at SD Negeri 078524 Bobozioli Loloana'a.

**Keywords:** *Role Playing, Learning Outcomes, Student Engagement, Indonesian Language, Self-Expression Through Hobbies*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam proses pendidikan, pendidik memiliki peran strategis dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Pendidik dituntut mampu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran agar keterlibatan peserta didik dapat berkembang secara optimal (Sutomo & Aini, 2024; Syifaurrehman et al., 2025). Pemilihan model pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan variasi metode mengajar, tetapi juga menentukan bentuk pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik berinteraksi, berkomunikasi, dan membangun pemahaman melalui aktivitas yang sesuai dengan karakteristiknya. Hal tersebut sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran serta mendorong berkembangnya kemampuan berpikir, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Kollo & Suciptaningsih, 2024; Utami et al., 2025).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterlibatan aktif peserta didik memiliki peranan penting karena pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada kemampuan memahami, menggunakan, dan mengekspresikan bahasa. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar perlu menyediakan ruang bagi peserta didik untuk menggunakan bahasa dalam situasi yang komunikatif sehingga keterampilan literasi tidak berhenti pada pemahaman materi, tetapi berkembang melalui aktivitas belajar yang melibatkan peserta didik secara langsung (Fitriyani et al., 2025). Aktivitas pembelajaran yang memberi ruang partisipasi juga berkaitan dengan pencapaian hasil belajar, sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia perlu memperhatikan keterkaitan antara keterlibatan peserta didik dan capaian pembelajaran. Penelitian mengenai pembelajaran aktif Bahasa Indonesia memperlihatkan bahwa aktivitas belajar yang memberi ruang partisipasi kepada peserta didik berkaitan dengan peningkatan hasil belajar (Prasya et al., 2026; Nuraeni et al., 2026). Kondisi tersebut menjadikan model pembelajaran yang menghubungkan pemahaman materi dengan aktivitas komunikasi relevan, khususnya pada materi yang memberi kesempatan peserta didik mengungkapkan pengalaman dan gagasan secara lisan.

Namun, kondisi pembelajaran di lapangan menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik belum sepenuhnya optimal. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SD Negeri 078524 Bobozioli Loloanaa, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan penugasan. Media yang digunakan juga masih terbatas pada buku bacaan dan PowerPoint sederhana sehingga pembelajaran kurang variatif dan interaktif. Kondisi tersebut terlihat dari rendahnya partisipasi peserta didik, kesulitan dalam berkomunikasi dan memahami materi, serta rendahnya antusiasme selama pembelajaran. Permasalahan tersebut



berdampak pada hasil belajar peserta didik, dengan nilai tertinggi 85, nilai terendah 30, dan nilai rata-rata 57,6, sedangkan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 74. Kesenjangan antara capaian aktual dan KKTP tersebut menunjukkan bahwa persoalan pembelajaran tidak hanya terletak pada pencapaian nilai, tetapi juga pada belum terbentuknya pengalaman belajar yang cukup aktif dan komunikatif. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Salah satu model yang memiliki karakteristik sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah *role playing*. Model *role playing* menempatkan peserta didik dalam situasi tertentu melalui pemilihan dan pemeranan tokoh atau peran yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Aktivitas tersebut memungkinkan peserta didik belajar melalui pengalaman langsung, mengemukakan gagasan, menggunakan bahasa dalam konteks tertentu, serta berinteraksi dengan peserta didik lain. Dengan karakteristik tersebut, *role playing* dapat menghubungkan pemahaman materi dengan praktik komunikasi dan partisipasi secara langsung, sehingga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia yang ditemukan pada kelas penelitian. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, karakteristik tersebut relevan dengan kebutuhan peserta didik untuk memperoleh pengalaman menggunakan bahasa secara lebih konkret, terutama pada materi yang berkaitan dengan pengungkapan diri dan pengalaman sehari-hari.

Relevansi empiris model *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia telah ditunjukkan oleh sejumlah penelitian terdahulu. Mahardika et al. (2025) menemukan bahwa penerapan metode *role playing* dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Indriani et al. (2025) juga menunjukkan bahwa penerapan *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar dapat mendukung peningkatan hasil belajar dan rasa percaya diri siswa. Temuan tersebut memiliki relevansi yang kuat dengan penelitian ini karena sama-sama menempatkan siswa kelas V sebagai subjek pembelajaran Bahasa Indonesia, meskipun konteks materi dan fokus penerapannya berbeda. Susanto et al. (2024) juga menemukan adanya pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V melalui materi drama, sedangkan Dali et al. (2025) menunjukkan penerapan *role playing* sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV. Meskipun penelitian-penelitian tersebut memperkuat penggunaan *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, belum ditemukan fokus yang secara khusus mengkaji penerapannya pada materi *Ekspresi Diri melalui Hobi* dengan memanfaatkan pengalaman personal peserta didik sebagai konteks pemeranan. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengisi ruang tersebut melalui penerapan *role playing* dalam PTK pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V.

Research gap penelitian ini terletak pada konteks pembelajaran dan fokus penerapan model, bukan sekadar pada perbedaan lokasi penelitian. Penelitian terdahulu lebih banyak menempatkan *role playing* dalam konteks drama, motivasi, atau peningkatan hasil belajar secara umum, sedangkan penelitian ini mengkaji penerapannya pada materi *Ekspresi Diri Melalui Hobi* yang memiliki kedekatan dengan pengalaman personal peserta didik. Konteks tersebut memungkinkan *role playing* digunakan sebagai aktivitas pembelajaran yang menggabungkan pemeranan, komunikasi, ekspresi diri, dan pencapaian hasil belajar dalam satu proses. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk memberikan bukti empiris mengenai penerapan *role playing* pada konteks materi tersebut sekaligus menjawab permasalahan rendahnya hasil belajar dan keterlibatan peserta didik yang ditemukan pada kondisi awal.



Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan tersebut, penerapan model *role playing* dipandang relevan sebagai alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, komunikatif, dan berpusat pada peserta didik. Melalui keterlibatan langsung dalam memainkan peran, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami materi, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang memungkinkan mereka berkomunikasi dan mengekspresikan gagasan secara lebih nyata. Kontribusi penelitian ini terletak pada pengujian penerapan *role playing* pada materi *Ekspresi Diri Melalui Hobi* di kelas V dengan kondisi awal pembelajaran yang menunjukkan rendahnya hasil belajar dan partisipasi peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan bukti kontekstual mengenai penggunaan *role playing* untuk memperbaiki proses pembelajaran sekaligus meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi *Ekspresi Diri Melalui Hobi* di kelas V SD Negeri 078524 Bobozioli Loloanaa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) jenis partisipan yang dilaksanakan oleh peneliti dengan melibatkan guru kelas sebagai pengamat. Penelitian bertujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi *Ekspresi Diri Melalui Hobi*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 078524 Bobozioli Loloanaa pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026, yaitu April sampai Mei 2026. Subjek penelitian adalah 20 peserta didik kelas V yang terdiri atas 9 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik perempuan, sedangkan objek penelitian adalah hasil belajar peserta didik setelah penerapan model *role playing*. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, skenario *role playing*, bahan ajar, dan instrumen penelitian. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan model *role playing* sesuai perangkat yang telah disusun, sedangkan guru kelas melakukan observasi terhadap aktivitas peneliti dan peserta didik selama pembelajaran. Tahap refleksi dilakukan dengan mengevaluasi proses dan hasil tindakan sebagai dasar untuk memperbaiki pelaksanaan pada siklus berikutnya.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Instrumen tes hasil belajar berbentuk tes tertulis yang disusun berdasarkan tujuan dan indikator pembelajaran materi *Ekspresi Diri Melalui Hobi* untuk mengukur penguasaan peserta didik setelah tindakan pada setiap siklus. Instrumen observasi digunakan untuk mencatat aktivitas peneliti dan peserta didik selama proses pembelajaran, dengan aspek pengamatan meliputi kesiapan mengikuti pembelajaran, keterlibatan dalam pembagian dan pelaksanaan peran, keberanian menyampaikan gagasan, kerja sama, perhatian terhadap kegiatan, serta partisipasi selama evaluasi. Instrumen penelitian berupa perangkat tes dan lembar observasi disusun berdasarkan indikator pembelajaran dan dikonsultasikan kepada guru kelas/pembimbing untuk memastikan kesesuaian isi instrumen dengan tujuan penelitian sebelum digunakan. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto dan dokumen penelitian, sedangkan tes diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur perubahan hasil belajar peserta didik. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil tes dianalisis berdasarkan nilai individu, nilai rata-rata, dan persentase ketuntasan klasikal, sedangkan data kualitatif dari observasi dan dokumentasi dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Nilai hasil belajar diklasifikasikan menjadi rendah ( $\leq 40$ ), sedang (41–69), dan tinggi (70–100) sehingga tidak terjadi tumpang tindih pada batas



nilai. Penelitian dinyatakan berhasil apabila aktivitas peneliti dalam melaksanakan pembelajaran mencapai minimal 80% dan sekurang-kurangnya 80% peserta didik memperoleh nilai  $\geq 70$ . Apabila indikator keberhasilan belum tercapai pada Siklus I, penelitian dilanjutkan ke Siklus II dengan melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Deskripsi Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 078524 Bobozioli Loloanaa, Desa Loloanaa, Kecamatan Idanogawo, Kabupaten Nias. Sebelum tindakan diberikan, peneliti berkonsultasi dengan kepala sekolah, Ibu Feberlina Hura, S.Pd., M.Pd., dan wali kelas V, Ibu Yuliwarni Zebua, S.Pd., serta melakukan observasi awal terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan belum menggunakan model yang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik. Kondisi tersebut terlihat dari keterbatasan interaksi, rendahnya perhatian dan partisipasi, serta kurangnya keberanian peserta didik dalam menyampaikan pendapat maupun pengalaman. Capaian akademik juga belum memenuhi target pembelajaran, dengan nilai tertinggi 85, nilai terendah 30, dan nilai rata-rata 57,6, sedangkan KKTP yang ditetapkan sebesar 74.

Kondisi awal tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk memperbaiki proses pembelajaran, khususnya melalui aktivitas yang memungkinkan peserta didik berkomunikasi, bekerja sama, dan mengekspresikan diri secara langsung. Materi *Ekspresi Diri melalui Hobi* memiliki karakteristik yang mendukung penggunaan aktivitas tersebut karena berkaitan dengan pengalaman dan minat peserta didik. Oleh karena itu, model *Role Playing* diterapkan sebagai tindakan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan kontekstual sekaligus meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### Hasil Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada materi *Ekspresi Diri melalui Hobi* di kelas V SD Negeri 078524 Bobozioli Loloanaa. Setiap pertemuan berlangsung selama  $2 \times 35$  menit dan diikuti oleh 20 peserta didik. Pelaksanaan penelitian meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penerapan *Role Playing* diarahkan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sekaligus membantu mereka memahami materi melalui pengalaman bermain peran yang berkaitan dengan hobi dan ekspresi diri.

##### 1. Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan dengan menyiapkan perangkat dan instrumen pembelajaran yang mendukung penerapan model *Role Playing*. Peneliti bersama guru kelas menyiapkan modul ajar, materi pembelajaran, LKPD, skenario bermain peran, buku Bahasa Indonesia kelas V, media PowerPoint interaktif, laptop, proyektor, *Quizizz*, serta lembar observasi aktivitas pendidik dan peserta didik. Selain itu, disiapkan instrumen tes hasil belajar untuk mengetahui pencapaian peserta didik setelah tindakan diberikan. Perencanaan tersebut disusun agar kegiatan pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pemahaman materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi, berkomunikasi, bekerja sama, dan mengekspresikan diri melalui kegiatan *Role Playing*.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I berlangsung dalam dua pertemuan, yaitu Selasa, 28 April 2026 dan Kamis, 30 April 2026. Pertemuan pertama diawali dengan kegiatan pembukaan, *mindfulness*, penyampaian tujuan, dan *ice breaking* tebak hobi, kemudian dilanjutkan dengan penyajian materi menggunakan PowerPoint interaktif mengenai hobi, bakat, dan cara mengekspresikan diri melalui hobi serta kegiatan tanya jawab, berbagi pengalaman, dan *Role Playing*. Pertemuan kedua berfokus pada penguatan materi melalui pertanyaan pemantik, kerja kelompok menggunakan LKPD, praktik *Role Playing*, dan permainan edukatif menggunakan *Quizizz*, kemudian diakhiri dengan penyimpulan materi dan tes hasil belajar berupa lima soal uraian. Rangkaian tindakan tersebut dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif melalui interaksi, kerja sama, komunikasi, dan kesempatan mengekspresikan diri sesuai dengan materi yang dipelajari.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I didokumentasikan untuk memberikan gambaran mengenai penerapan *Role Playing* dalam proses pembelajaran. Dokumentasi mencakup aktivitas peserta didik ketika mengikuti tahapan pembelajaran dan terlibat dalam kegiatan bermain peran. Kehadiran dokumentasi visual dapat memperkuat uraian mengenai keterlibatan peserta didik selama tindakan berlangsung. Dokumentasi pelaksanaan tindakan Siklus I disajikan pada Gambar 1.



**Gambar 1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

Dokumentasi pada Gambar 1 memperlihatkan keterlibatan peserta didik selama penerapan *Role Playing* dalam proses pembelajaran. Aktivitas yang dilakukan memberikan gambaran bahwa peserta didik memperoleh kesempatan untuk belajar melalui pengalaman dan interaksi secara langsung. Kegiatan tersebut juga memperlihatkan adanya ruang bagi peserta didik untuk berkomunikasi dan mengekspresikan diri selama pembelajaran. Dokumentasi ini memperkuat gambaran mengenai pelaksanaan tindakan pada Siklus I.

Evaluasi hasil belajar dilakukan setelah seluruh rangkaian tindakan pada Siklus I selesai dilaksanakan. Data evaluasi digunakan untuk mengetahui pencapaian peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Role Playing*. Hasil evaluasi juga menjadi dasar untuk

menentukan apakah tindakan yang diberikan telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Rekapitulasi hasil evaluasi tersebut disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I**

| Indikator                  | Hasil     |
|----------------------------|-----------|
| Jumlah peserta didik       | 20        |
| Peserta didik tuntas       | 10 (50%)  |
| Peserta didik belum tuntas | 10 (50%)  |
| Nilai rata-rata            | 63,05     |
| Kriteria ketuntasan        | $\geq 70$ |

Capaian pembelajaran pada Tabel 1 menunjukkan bahwa penerapan tindakan telah memberikan perubahan terhadap hasil belajar, tetapi hasil yang diperoleh belum merata pada seluruh peserta didik. Sebagian peserta didik telah mampu mencapai kriteria yang ditetapkan, sementara sebagian lainnya masih memerlukan penguatan dalam memahami materi. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa penerapan *Role Playing* pada tahap awal belum sepenuhnya menghasilkan capaian belajar yang optimal. Oleh karena itu, hasil pada Siklus I masih memerlukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung.

### 3. Observasi

Observasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan untuk memperoleh gambaran mengenai keterlaksanaan pembelajaran dan keterlibatan peserta didik selama penerapan model *Role Playing*. Observasi aktivitas pendidik dilakukan oleh guru kelas V, Ibu Yuliwarni Zebua, S.Pd., sedangkan aktivitas peserta didik diamati berdasarkan kesiapan mengikuti pembelajaran, perhatian, partisipasi dalam bermain peran, dan pemahaman terhadap materi. Hasil observasi digunakan sebagai bahan untuk menilai keterlaksanaan tindakan sekaligus menentukan aspek yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya.

#### a. Observasi Aktivitas Pendidik

Keterlaksanaan pembelajaran menjadi bagian penting dalam mengevaluasi penerapan model pada Siklus I. Pengamatan diarahkan pada berbagai komponen pembelajaran yang dilakukan pendidik selama proses tindakan. Data tersebut digunakan untuk melihat konsistensi pelaksanaan pembelajaran sekaligus menemukan aspek yang belum berjalan secara optimal. Rekapitulasi hasil pengamatan aktivitas pendidik disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Rekapitulasi Aktivitas Pendidik pada Siklus I**

| Pertemuan | Terlaksana | Tidak Terlaksana | Keterlaksanaan |
|-----------|------------|------------------|----------------|
| I         | 13         | 9                | 59,09%         |
| II        | 15         | 7                | 68,18%         |

Keterlaksanaan pembelajaran dalam Tabel 3 mengalami perkembangan selama Siklus I, meskipun penerapan setiap komponen pembelajaran belum berlangsung secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pendidik mulai mampu menjalankan pembelajaran dengan lebih terarah pada pertemuan berikutnya. Beberapa bagian dalam pelaksanaan *Role Playing* masih membutuhkan penguatan agar kegiatan dapat berlangsung secara lebih sistematis. Temuan ini menggambarkan bahwa kualitas pelaksanaan pembelajaran masih memiliki ruang untuk diperbaiki.

b. Observasi Aktivitas Peserta Didik

Keterlibatan peserta didik diamati untuk memperoleh gambaran mengenai respons mereka terhadap pembelajaran yang diterapkan. Pengamatan mencakup beberapa aspek yang berkaitan dengan keterlibatan peserta didik selama proses belajar. Informasi tersebut membantu memperjelas bagian pembelajaran yang telah berkembang dan bagian yang masih memerlukan penguatan. Rincian hasil pengamatan aktivitas peserta didik disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik pada Siklus I**

| Aspek yang Diamati              | Pertemuan I | Pertemuan II |
|---------------------------------|-------------|--------------|
| Kesiapan mengikuti pembelajaran | 66,25%      | 65,00%       |
| Perhatian                       | 65,00%      | 72,50%       |
| Partisipasi <i>Role Playing</i> | 50,00%      | 70,00%       |
| Pemahaman materi                | 51,25%      | 63,75%       |
| Rata-rata                       | 58,12%      | 67,81%       |

Aktivitas peserta didik dalam Tabel 3 memperlihatkan adanya perkembangan keterlibatan selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik mulai menunjukkan respons yang lebih baik terhadap kegiatan yang menuntut interaksi dan keterlibatan secara langsung. Namun, perkembangan tersebut belum sepenuhnya merata karena masih terdapat peserta didik yang membutuhkan dorongan untuk lebih aktif mengikuti kegiatan. Kondisi ini menggambarkan bahwa penerapan *Role Playing* mulai membangun keterlibatan, tetapi pelaksanaannya masih perlu disempurnakan.

4. Refleksi

Hasil refleksi menunjukkan bahwa penerapan *Role Playing* mulai memberikan perubahan terhadap keterlibatan peserta didik, tetapi pelaksanaannya belum optimal. Kendala utama berkaitan dengan keterbatasan ilustrasi pada PowerPoint, kesiapan *Quizizz*, pemahaman peserta didik terhadap skenario, pemerataan partisipasi, serta pengelolaan kelompok dan kelas. Oleh karena itu, Siklus II dirancang dengan memperbaiki media pembelajaran, menyederhanakan skenario, memberikan instruksi yang lebih jelas, menyiapkan permainan edukatif secara lebih baik, serta mengatur kelompok dan kesempatan berpartisipasi secara lebih merata.

Refleksi dilakukan dengan mempertimbangkan hasil evaluasi pembelajaran serta temuan selama proses observasi. Tahap ini digunakan untuk mengidentifikasi kendala yang muncul selama penerapan *Role Playing* dan menentukan bentuk perbaikan yang diperlukan. Perbaikan dirancang agar tindakan pada siklus berikutnya dapat berlangsung lebih terarah dan memberikan kesempatan partisipasi yang lebih merata. Hasil refleksi dan rencana perbaikan disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Refleksi dan Rencana Perbaikan Siklus I**

| Aspek               | Temuan Siklus I                             | Perbaikan Siklus II                                                    |
|---------------------|---------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| Media pembelajaran  | Ilustrasi pada PPT masih terbatas           | Menambahkan gambar dan ilustrasi yang relevan                          |
| <i>Role Playing</i> | Skenario belum sepenuhnya dipahami          | Menyederhanakan skenario dan memberikan pengarah lebih jelas           |
| <i>Quizizz</i>      | Persiapan dan pilihan jawaban belum optimal | Menyiapkan kuis lebih awal dengan pilihan jawaban yang lebih sederhana |



| Aspek             | Temuan Siklus I                                     | Perbaikan Siklus II                                |
|-------------------|-----------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| Partisipasi       | Keterlibatan peserta didik belum merata             | Memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik |
| Pengelolaan kelas | Pengaturan kelompok dan kondisi kelas belum optimal | Memperbaiki pengelompokan dan pengondisian kelas   |

Hasil refleksi Tabel 4 memperlihatkan bahwa beberapa komponen pembelajaran pada Siklus I belum mendukung pelaksanaan *Role Playing* secara optimal. Kendala tersebut berkaitan dengan dukungan media, kejelasan kegiatan, kesiapan pelaksanaan, serta pemerataan keterlibatan peserta didik. Temuan tersebut menjadi dasar untuk melakukan penyempurnaan pada aspek pembelajaran yang masih mengalami kendala. Rencana perbaikan diarahkan agar pelaksanaan tindakan berikutnya dapat berlangsung lebih terarah dan memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif.

### Hasil Siklus II

Hasil refleksi Siklus II menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan berdasarkan temuan Siklus I telah mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih terarah. Media dan skenario yang disempurnakan membantu peserta didik mengikuti kegiatan *Role Playing* dengan lebih mudah, sedangkan pengelolaan kelompok dan pemberian kesempatan yang lebih merata mendukung peningkatan partisipasi. Indikator keberhasilan penelitian telah tercapai dari aspek keterlaksanaan pembelajaran dan ketuntasan hasil belajar. Dengan tercapainya indikator tersebut, tindakan dihentikan pada Siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

#### 1. Perencanaan

Perencanaan Siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi Siklus I dengan mempertahankan model *Role Playing* dan memperbaiki aspek-aspek yang belum optimal. Peneliti bersama guru kelas menyiapkan modul ajar, materi pembelajaran menggunakan PowerPoint yang dilengkapi gambar dan ilustrasi yang relevan, LKPD, skenario bermain peran yang lebih sederhana dan kontekstual, media pembelajaran, lembar observasi aktivitas pendidik dan peserta didik, serta instrumen tes hasil belajar. Selain itu, pengelompokan peserta didik dan pengaturan kegiatan dirancang lebih terarah agar setiap peserta didik memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi. Perencanaan tersebut diarahkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga peserta didik tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mampu mengekspresikan diri melalui kegiatan *Role Playing*.

#### 2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II berlangsung dalam dua pertemuan dengan diawali pengondisian kelas, salam, doa, pemeriksaan kehadiran, apersepsi, motivasi, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Pendidik mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik serta mengulas pembelajaran Siklus I sebagai penguatan pengetahuan awal, kemudian menyampaikan materi *Ekspresi Diri melalui Hobi* menggunakan PowerPoint yang telah diperbaiki dan dilengkapi ilustrasi yang lebih relevan. Kegiatan dilanjutkan melalui tanya jawab, diskusi, pengerjaan LKPD secara berkelompok, dan praktik *Role Playing* dengan skenario yang lebih sederhana serta arahan yang lebih jelas agar mudah dipahami peserta didik. Selama bermain peran, pendidik memberikan bimbingan dan motivasi untuk mendorong keberanian peserta didik dalam menyampaikan pengalaman dan mengekspresikan diri, kemudian kegiatan diperkuat melalui permainan edukatif untuk meningkatkan keterlibatan dan

pemahaman materi. Pada akhir tindakan, peserta didik mengerjakan tes hasil belajar, kemudian pembelajaran ditutup dengan penyimpulan materi, refleksi, apresiasi, dan penguatan terhadap partisipasi peserta didik.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II didokumentasikan untuk memperlihatkan proses pembelajaran setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung terhadap perubahan proses pembelajaran yang terjadi selama tindakan. Kehadiran dokumentasi visual membantu memberikan konteks terhadap keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dokumentasi pelaksanaan tindakan Siklus II disajikan pada Gambar 2.



**Gambar 2 Pelaksanaan Tindakan Siklus II**

Dokumentasi pada Gambar 2 memperlihatkan pelaksanaan pembelajaran setelah dilakukan penyempurnaan berdasarkan hasil refleksi sebelumnya. Peserta didik tampak memperoleh ruang yang lebih luas untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran melalui interaksi dan bermain peran. Pelaksanaan kegiatan juga memberikan gambaran mengenai upaya menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan terarah. Dokumentasi tersebut menjadi gambaran visual mengenai pelaksanaan tindakan pada Siklus II.

Evaluasi hasil belajar kembali dilakukan setelah tindakan pada Siklus II selesai dilaksanakan. Pengukuran ini digunakan untuk melihat pencapaian peserta didik setelah perbaikan pembelajaran diterapkan. Hasil evaluasi menjadi salah satu dasar dalam menentukan keberlanjutan tindakan penelitian. Rekapitulasi pencapaian hasil belajar tersebut disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II**

| Indikator            | Hasil    |
|----------------------|----------|
| Jumlah peserta didik | 20       |
| Peserta didik tuntas | 17 (85%) |

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| Peserta didik belum tuntas | 3 (15%)   |
| Nilai rata-rata            | 80,45     |
| Kriteria ketuntasan        | $\geq 70$ |

Capaian pada Tabel 5 memperlihatkan perkembangan hasil belajar yang lebih baik setelah dilakukan penyempurnaan terhadap pelaksanaan tindakan. Sebagian besar peserta didik telah mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan, sehingga capaian klasikal penelitian dapat terpenuhi. Perubahan tersebut memperlihatkan bahwa tindakan yang telah diperbaiki mampu memberikan hasil belajar yang lebih optimal. Dengan demikian, capaian pada tahap ini memenuhi target keberhasilan penelitian dari aspek hasil belajar.

### 3. Observasi

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan untuk memperoleh gambaran mengenai keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas peserta didik setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II. Observasi aktivitas pendidik dilakukan oleh guru kelas V, Ibu Yuliwarni Zebua, S.Pd., sedangkan aktivitas peserta didik diamati berdasarkan kesiapan mengikuti pembelajaran, perhatian, partisipasi dalam kegiatan *Role Playing*, dan pemahaman terhadap materi. Hasil observasi digunakan untuk mengetahui perkembangan proses pembelajaran serta kesesuaian penerapan *Role Playing* dengan tujuan peningkatan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik.

#### a. Observasi Aktivitas Pendidik

Observasi aktivitas pendidik dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran setelah perbaikan diterapkan. Pengamatan digunakan untuk melihat sejauh mana tahapan pembelajaran dapat dilaksanakan secara lebih terarah selama Siklus II. Data tersebut juga menjadi bahan pendukung dalam menilai keberhasilan proses tindakan. Rekapitulasi hasil observasi aktivitas pendidik disajikan pada Tabel 6.

**Tabel 6. Rekapitulasi Aktivitas Pendidik pada Siklus II**

| Pertemuan | Terlaksana | Tidak Terlaksana | Keterlaksanaan |
|-----------|------------|------------------|----------------|
| I         | 18         | 4                | 81,81%         |
| II        | 20         | 2                | 90,90%         |

Keterlaksanaan pembelajaran pada Tabel 6 menunjukkan bahwa proses tindakan dapat berjalan secara lebih konsisten setelah dilakukan berbagai perbaikan. Pendidik semakin mampu mengelola tahapan pembelajaran, memberikan arahan, dan mendampingi peserta didik selama kegiatan berlangsung. Kondisi tersebut menggambarkan bahwa perbaikan yang diterapkan mampu mendukung pelaksanaan *Role Playing* secara lebih terarah. Secara keseluruhan, keterlaksanaan pembelajaran pada tahap ini telah memenuhi kriteria yang ditetapkan dalam penelitian.

#### b. Observasi Aktivitas Peserta Didik

Observasi aktivitas peserta didik pada Siklus II dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai keterlibatan mereka setelah strategi pembelajaran diperbaiki. Pengamatan diarahkan pada aspek-aspek yang berkaitan dengan kesiapan, perhatian, partisipasi, dan pemahaman selama kegiatan berlangsung. Data tersebut digunakan untuk melengkapi penilaian terhadap

keberhasilan proses pembelajaran. Rekapitulasi hasil observasi aktivitas peserta didik disajikan pada Tabel 7.

**Tabel 7. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik pada Siklus II**

| Aspek yang Diamati              | Pertemuan I | Pertemuan II |
|---------------------------------|-------------|--------------|
| Kesiapan mengikuti pembelajaran | 86,25%      | 91,25%       |
| Perhatian                       | 87,50%      | 92,50%       |
| Partisipasi <i>Role Playing</i> | 88,75%      | 90,00%       |
| Pemahaman materi                | 87,50%      | 88,75%       |
| Rata-rata                       | 87,50%      | 90,62%       |

Aktivitas peserta didik pada Tabel 7 menunjukkan keterlibatan yang semakin baik dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik lebih siap mengikuti kegiatan, memberikan perhatian, berpartisipasi dalam bermain peran, dan memahami materi yang dipelajari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran memberikan ruang yang lebih besar bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Perkembangan aktivitas tersebut memperkuat tercapainya proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan tindakan.

#### 4. Refleksi

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II berlangsung dalam dua pertemuan dengan diawali pengondisian kelas, salam, doa, pemeriksaan kehadiran, apersepsi, motivasi, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Pendidik mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik serta mengulas pembelajaran Siklus I sebagai penguatan pengetahuan awal, kemudian menyampaikan materi *Ekspresi Diri melalui Hobi* menggunakan PowerPoint yang telah diperbaiki dan dilengkapi ilustrasi yang lebih relevan. Kegiatan dilanjutkan melalui tanya jawab, diskusi, pengerjaan LKPD secara berkelompok, dan praktik *Role Playing* dengan skenario yang lebih sederhana serta arahan yang lebih jelas agar mudah dipahami peserta didik. Selama bermain peran, pendidik memberikan bimbingan dan motivasi untuk mendorong keberanian peserta didik dalam menyampaikan pengalaman dan mengekspresikan diri, kemudian kegiatan diperkuat melalui permainan edukatif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman materi. Pada akhir tindakan, peserta didik mengerjakan tes hasil belajar, kemudian pembelajaran ditutup dengan penyimpulan materi, refleksi, apresiasi, dan penguatan terhadap partisipasi peserta didik.

#### Pembahasan

Kondisi pra-siklus memperlihatkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi *Ekspresi Diri melalui Hobi* belum memberikan ruang yang memadai bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif. Dominasi metode ceramah menyebabkan interaksi pembelajaran lebih banyak berlangsung satu arah sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang berani menyampaikan pendapat, dan belum optimal dalam mengungkapkan pengalaman. Kondisi tersebut menjadi kurang sesuai dengan karakter pembelajaran Bahasa Indonesia yang membutuhkan keterlibatan peserta didik dalam menggunakan bahasa melalui aktivitas komunikasi. Dalam konteks ini, penerapan *Role Playing* memberikan perubahan pada pola pembelajaran karena peserta didik ditempatkan sebagai pelaku yang perlu memahami situasi, menjalankan peran, berinteraksi, dan menyampaikan gagasan secara langsung. Temuan tersebut sejalan dengan Mahardika et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi



dan hasil belajar, sekaligus menggeser keterlibatan peserta didik dari penerimaan materi menuju pengalaman belajar yang lebih aktif. Secara teoretis, karakter tersebut berkaitan dengan prinsip *Role Playing* yang menempatkan peserta didik dalam situasi simulatif untuk memerankan perilaku tertentu, mengambil keputusan dalam konteks peran, serta memperoleh pengalaman melalui interaksi dengan orang lain. Posisi peserta didik sebagai pelaku membuat proses belajar tidak berhenti pada menerima informasi, tetapi bergerak pada tahap memahami, mempraktikkan, dan merefleksikan pengalaman. Mekanisme inilah yang dapat menjelaskan mengapa *Role Playing* relevan digunakan ketika tujuan pembelajaran menuntut keterlibatan, komunikasi, dan ekspresi diri.

Secara pedagogis, *Role Playing* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman yang menyerupai situasi nyata. Proses memilih peran, memahami skenario, mempersiapkan penampilan, menjalankan peran, mengamati, dan melakukan evaluasi membuat peserta didik menggunakan pengetahuan dalam suatu tindakan, bukan sekadar menerima penjelasan secara verbal. Mekanisme tersebut memungkinkan pemahaman materi terbentuk melalui interaksi antara pengetahuan, pengalaman, bahasa, dan tindakan sehingga materi menjadi lebih konkret bagi peserta didik. Hafid et al. (2023) menemukan bahwa penerapan *Role Playing* berkaitan dengan peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia, sedangkan Yusnarti dan Suryaningsih (2021) juga menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui model yang sama. Kesamaan temuan tersebut dapat dipahami dari adanya perubahan posisi peserta didik dalam pembelajaran: materi yang semula diterima secara abstrak diubah menjadi situasi yang harus dipahami dan dimainkan. Namun, penelitian ini berbeda dalam konteks materi karena *Role Playing* tidak diarahkan pada pemeranan cerita atau drama semata, melainkan pada pengalaman personal peserta didik yang berkaitan dengan hobi. Perbedaan konteks tersebut memungkinkan kegiatan bermain peran menjadi lebih dekat dengan pengalaman sehari-hari sehingga peserta didik memiliki pengetahuan awal yang dapat digunakan ketika memahami dan memainkan peran.

Pengaruh *Role Playing* terhadap proses belajar juga tampak pada perkembangan komunikasi dan keberanian peserta didik. Ketika memainkan suatu peran, peserta didik memperoleh konteks yang jelas untuk berbicara sehingga tuntutan komunikasi tidak lagi berupa menjawab pertanyaan secara spontan, tetapi menjadi bagian dari tugas yang harus diselesaikan dalam situasi tertentu. Kondisi tersebut dapat mengurangi keraguan untuk berbicara karena peserta didik memiliki peran, tujuan komunikasi, dan alur interaksi yang menjadi pijakan ketika tampil di depan teman-temannya. Rahmah dan Nasution (2024) menemukan bahwa *Role Playing* berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi peserta didik sekolah dasar, sedangkan Anumerta et al. (2025) menunjukkan keterkaitannya dengan keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Azizah et al. (2025) juga memperlihatkan bahwa penerapan *Role Playing* pada siswa kelas V dapat digunakan dalam pengembangan keterampilan berbicara, sehingga temuan penelitian ini memiliki kesesuaian khusus pada aspek komunikasi lisan dan keberanian peserta didik untuk tampil. Mekanisme tersebut dapat dijelaskan melalui adanya struktur interaksi yang lebih aman bagi peserta didik. Mereka tidak berbicara semata-mata atas nama diri sendiri, tetapi memiliki karakter atau situasi yang menjadi pijakan untuk menyampaikan gagasan. Pengalaman tampil berulang, menerima respons teman, dan memperoleh arahan dari pendidik secara bertahap dapat membantu mengurangi keraguan sekaligus membangun keberanian untuk berkomunikasi. Dengan demikian, peningkatan komunikasi tidak hanya berkaitan dengan frekuensi berbicara, tetapi juga dengan tersedianya konteks yang membuat peserta didik lebih siap menggunakan bahasa secara fungsional.



Keterlibatan peserta didik dalam penelitian ini tidak hanya muncul ketika mereka tampil, tetapi juga terbentuk melalui proses kerja sama sebelum dan selama bermain peran. Peserta didik perlu memahami pembagian tugas, mendiskusikan cara memainkan peran, memperhatikan penampilan teman, serta memberikan respons terhadap situasi yang berkembang. Interaksi tersebut membuat aktivitas belajar berlangsung secara sosial sehingga peserta didik memiliki lebih banyak kesempatan untuk berbicara, mendengarkan, merespons, dan bekerja sama. Nono dan Yohana (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V, sedangkan Rahmah dan Nasution (2024) mengaitkan model tersebut dengan kemampuan komunikasi peserta didik sekolah dasar. Persamaan tersebut memperlihatkan bahwa keaktifan dalam *Role Playing* tidak semata-mata muncul karena peserta didik melakukan kegiatan yang berbeda dari pembelajaran biasa, tetapi karena struktur model menuntut adanya partisipasi dalam beberapa tahap sekaligus. Peserta didik perlu mempersiapkan peran, bekerja dengan anggota kelompok, mengamati proses pemeranan, dan memberikan respons terhadap kegiatan yang berlangsung. Oleh karena itu, *Role Playing* menyediakan lebih banyak titik keterlibatan dibandingkan pembelajaran yang didominasi penjelasan guru. Persamaan ini menguatkan bahwa peningkatan keaktifan dalam penelitian bukan semata-mata akibat adanya aktivitas bermain, tetapi berkaitan dengan tuntutan interaksi yang melekat dalam pelaksanaan peran.

Perubahan aktivitas belajar tersebut memiliki hubungan dengan cara peserta didik memahami materi *Ekspresi Diri melalui Hobi*. Materi ini memiliki kedekatan dengan kehidupan peserta didik karena hobi merupakan bagian dari pengalaman yang dapat mereka kenali dan ceritakan secara langsung. Ketika pengalaman tersebut dimasukkan ke dalam skenario bermain peran, peserta didik tidak hanya mengingat konsep mengenai hobi dan bakat, tetapi menggunakannya untuk menyusun ungkapan, menjelaskan pengalaman, dan berkomunikasi dalam konteks tertentu. Proses tersebut membantu menghubungkan pengetahuan yang diperoleh di kelas dengan pengalaman yang sudah dimiliki sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret dan bermakna. Jannati Adnin dan Darmawati (2025) menunjukkan bahwa *Role Playing* dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mendukung kemampuan literasi siswa kelas V, sementara Nursolihat et al. (2023) menemukan pengaruh model tersebut terhadap keterampilan membaca Bahasa Indonesia. Temuan tersebut memiliki relevansi karena keterampilan berbahasa berkembang ketika peserta didik memperoleh kesempatan menggunakan bahasa dalam konteks yang bermakna. Pada materi *Ekspresi Diri melalui Hobi*, pengalaman personal berfungsi sebagai titik awal yang memudahkan peserta didik menghubungkan konsep dengan sesuatu yang telah mereka kenal. Dengan demikian, *Role Playing* bekerja bukan hanya melalui unsur pemeranan, tetapi melalui proses mengaktifkan pengalaman sebelumnya, menggunakannya dalam komunikasi, dan merefleksikan kembali pemahaman setelah kegiatan berlangsung.

Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini juga dapat dipahami sebagai konsekuensi dari perubahan proses belajar yang berlangsung secara bertahap. Peserta didik yang memperoleh kesempatan untuk mengalami, mempraktikkan, dan mengevaluasi materi memiliki lebih banyak jalur untuk menghubungkan informasi dengan pengalaman dibandingkan ketika materi hanya disampaikan melalui ceramah. Penelitian Hutabarat et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar, sementara Hafid et al. (2023) menemukan hasil yang sejalan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Meskipun penelitian-penelitian tersebut memiliki perbedaan jenjang kelas, karakteristik materi, dan rancangan penelitian, kesamaannya terletak pada penggunaan aktivitas bermain peran sebagai sarana untuk mengubah materi menjadi



pengalaman belajar yang dapat dilakukan secara langsung. Perbedaannya, penelitian ini menggunakan rancangan PTK yang memungkinkan perbaikan pembelajaran dilakukan secara bertahap berdasarkan temuan pada setiap siklus. Artinya, perkembangan hasil belajar tidak hanya berkaitan dengan penerapan model, tetapi juga dengan penyempurnaan media, skenario, arahan, pengelompokan, dan pengelolaan kelas pada tindakan berikutnya. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini lebih tepat dipahami melalui perubahan kualitas pengalaman belajar yang dialami peserta didik selama tindakan.

Temuan penelitian ini juga memperlihatkan bahwa keberhasilan tindakan tidak hanya bergantung pada penggunaan *Role Playing*, tetapi pada bagaimana model tersebut dirancang dan diperbaiki melalui setiap siklus. Perbaikan media pembelajaran, penyederhanaan skenario, pemberian arahan yang lebih jelas, serta pengelolaan kelompok membuat peserta didik lebih mudah memahami tugas dan menjalankan perannya. Hal tersebut menunjukkan bahwa *Role Playing* membutuhkan fasilitasi yang terstruktur agar aktivitas bermain tidak sekadar menjadi kegiatan tambahan, tetapi tetap terarah pada tujuan pembelajaran. Berbeda dengan penelitian yang menguji pengaruh *Role Playing* melalui perbandingan antarkelompok seperti yang dilakukan Rahmah dan Nasution (2024) atau Azizah et al. (2025), penelitian ini menggunakan PTK sehingga peningkatan dipahami dari perubahan yang terjadi setelah tindakan diperbaiki secara bertahap. Perbedaan desain tersebut penting dalam menafsirkan temuan. Penelitian ini tidak menyediakan kelompok kontrol yang memungkinkan perubahan dibandingkan dengan kondisi tanpa perlakuan, sehingga hasil yang diperoleh tidak digunakan untuk menyatakan efektivitas *Role Playing* secara umum. Istilah yang lebih tepat adalah peningkatan hasil belajar dan keaktifan dalam konteks tindakan pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas yang diteliti.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, terdapat persamaan pada kecenderungan bahwa *Role Playing* mendukung hasil belajar dan keterampilan berbahasa, tetapi terdapat perbedaan pada mekanisme dan konteks penerapannya. Penelitian Rahmah dan Nasution (2024) menekankan kemampuan komunikasi, Anumerta et al. (2025), Azizah et al. (2025), serta Nono dan Yohana (2024) menyoroti keterampilan berbicara, sedangkan Jannati Adnin dan Darmawati (2025) serta Nursolihat et al. (2023) memperlihatkan relevansinya dengan literasi dan keterampilan membaca. Penelitian ini menghubungkan aspek-aspek tersebut dalam satu konteks pembelajaran yang berangkat dari pengalaman peserta didik mengenai hobi, sehingga komunikasi, keberanian tampil, kerja sama, dan pemahaman materi berkembang melalui situasi yang relatif dekat dengan kehidupan mereka. Dengan demikian, temuan penelitian ini memperluas pemahaman mengenai penggunaan *Role Playing* bukan sebagai aktivitas pemeranan semata, tetapi sebagai sarana untuk mengorganisasi pengalaman belajar yang komunikatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia sekolah dasar.

Kontribusi penelitian ini terletak pada konteks penerapan *Role Playing* yang secara khusus diarahkan pada materi *Ekspresi Diri melalui Hobi* di kelas V SD Negeri 078524 Bobozioli Loloanaa. Penelitian terdahulu banyak mengaitkan *Role Playing* dengan hasil belajar Bahasa Indonesia (Yusnarti & Suryaningsih, 2021; Hafid et al., 2023; Hutabarat et al., 2022), keterampilan berbicara (Anumerta et al., 2025; Azizah et al., 2025; Nono & Yohana, 2024), komunikasi (Rahmah & Nasution, 2024), maupun literasi dan keterampilan membaca (Jannati Adnin & Darmawati, 2025; Nursolihat et al., 2023). Kebaruan kontekstual penelitian ini terletak pada penggunaan pengalaman personal berupa hobi sebagai sumber situasi bermain peran, bukan sekadar pemeranan tokoh atau cerita yang telah tersedia. Konteks tersebut memungkinkan peserta didik menggunakan pengalaman yang mereka kenal sebagai bahan untuk berkomunikasi, menjelaskan minat, menyampaikan gagasan, dan menampilkan diri di hadapan teman. Pada saat yang sama, penerapan secara bersiklus memberikan ruang untuk



memperbaiki skenario, media, pengelompokan, dan pendampingan berdasarkan respons peserta didik. Dengan demikian, kontribusi penelitian bukan terletak pada klaim bahwa *Role Playing* merupakan model yang baru, melainkan pada bukti kontekstual mengenai bagaimana model tersebut dapat digunakan sebagai strategi perbaikan pembelajaran Bahasa Indonesia yang mengintegrasikan pengalaman personal, komunikasi, keberanian tampil, kerja sama, dan pemahaman materi *Ekspresi Diri melalui Hobi* dalam konteks PTK di sekolah dasar.

## KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi *Ekspresi Diri melalui Hobi* di kelas V SD Negeri 078524 Bobozioli Loloana'a. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh perubahan nilai rata-rata hasil belajar dari 63,05 pada Siklus I menjadi 80,45 pada Siklus II, dengan ketuntasan klasikal meningkat dari 50% menjadi 85%. Selain pencapaian hasil belajar, penerapan *Role Playing* juga memberikan ruang yang lebih besar bagi peserta didik untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan mengekspresikan pengalaman selama pembelajaran. Dengan demikian, dalam konteks PTK ini, *Role Playing* dapat digunakan sebagai strategi perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus mendukung keterlibatan peserta didik pada materi *Ekspresi Diri melalui Hobi*.

Penerapan model *Role Playing* perlu mempertimbangkan karakteristik peserta didik, kesesuaian skenario dengan tujuan pembelajaran, serta ketersediaan media pendukung. Keberhasilan pelaksanaannya juga memerlukan arahan yang jelas dan pengelolaan kelas yang terstruktur agar kesempatan berpartisipasi dapat diberikan secara merata. Temuan penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pendidik dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih partisipatif, meskipun penerapannya pada konteks yang berbeda masih perlu dikaji lebih lanjut. Penelitian berikutnya dapat memperluas kajian pada materi atau jenjang pendidikan lain serta melibatkan kelompok pembanding untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai hasil penerapan model *Role Playing*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anumerta, H. W., Silaban, P. J., Tanjung, D. S., Juliana, J., & Abi, A. R. (2025). Pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD RK Namopuli. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/33813>
- Azizah, A. N., Hodsay, Z., & Pratama, A. (2025). Penerapan metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 1 Purwosari. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/28533>
- Dali, S. Z., Isa, A. H., & Mooduto, Y. S. (2025). Penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 4.2. *JPPSD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(4). <https://doi.org/10.26858/jppsd.v4i4.71671>
- Fitriyani, Hamzah, R. A., Nuraqila, N. N., Nuraeni, A. I., Koyange, P., & Noviana. (2025). Pentingnya pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kompetensi literasi siswa SD. *Celebes Journal of Elementary Education*, 3(2), 117–129. <https://doi.org/10.31605/cjee.v3i2.5830>



- Hafid, A., Mujahidah, M., & Sudaryanto, R. (2023). Pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. *JPPSD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2). <https://doi.org/10.26858/jppsd.v3i2.50480>
- Hutabarat, V., Panjaitan, M. B., & Sitio, H. (2022). Pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri 125138 Pematangsiantar. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 10(2), 230–238. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol10issue2page230-238>
- Indriani, N., Sunanto, L., & Hadiansah, D. (2025). Upaya meningkatkan hasil belajar dan rasa percaya diri siswa melalui metode *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/33454>
- Jannati Adnin, A. R., & Darmawati, D. M. (2025). Pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan literasi siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *JS (Jurnal Sekolah)*, 9(4), 696–706. <https://doi.org/10.24114/js.v9i4.66476>
- Kollo, N., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Keterampilan berpikir kritis siswa melalui penerapan Kurikulum Merdeka. *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1452–1456. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3845>
- Mahardika, I. W. E., Karmini, N. N., & Raka, I. N. (2025). Penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan motivasi prestasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 2 SD N 1 Kediri. *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan*, 22(3). <https://ojs.ikip-saraswati.ac.id/index.php/suluh-pendidikan/article/view/756>
- Nono, B. S., & Yohana. (2024). Penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas V SDN Woloara. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 4(2), 282–286. <https://doi.org/10.36636/primed.v4i2.4880>
- Nuraeni, I., Trisnadi, D. S., Rachmadi, H., Hidayat, R. R., Haris, M., & Rahmawati, I. S. (2026). Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 1–6. <https://doi.org/10.56916/bip.v5i1.3430>
- Nursolihat, E. N., Dindin, M. Z. M., & Ahmad, A. (2023). Pengaruh model *role playing* terhadap keterampilan membaca Bahasa Indonesia (penelitian *quasi experiment* di kelas III SDN 020 Lengkong Besar Kota Bandung). *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(4), 828–836. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1680>
- Prasya, A. F. A., Achliyanda, D. P., Wibowo, T. P., Sanjaya, D. B. E., Ismanto, Y., & Zulfah, Z. (2026). Implementasi pembelajaran aktif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di sekolah dasar. *Journal of Education and Teaching Learning (JETL)*, 8(2), 207–221. <https://doi.org/10.51178/jetl.v8i2.3432>
- Rahmah, M. F., & Nasution, S. (2024). Pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan komunikasi peserta didik di sekolah dasar. *ELSE: Elementary School Education Journal*, 8(3). <https://doi.org/10.30651/else.v8i3.23870>
- Susanto, A. H., Widyawati, Y., Setyaningsih, N., & Sumardi. (2024). Pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi drama pada siswa kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/16758>
- Sutomo, F. G., & Aini, M. R. Q. (2024). Pemahaman karakteristik peserta didik dalam mengoptimalkan pembelajaran. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(4), 60–72. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i4.499>



- Syifaurrehman, S., Fiqriani, M., Karoma, K., & Idi, A. (2025). Strategi mengajar yang efektif dan peran guru sebagai kunci pembelajaran bermakna. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(1), 244–254. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i1.364>
- Utami, P. R., Rahmawati, L., & Nektaria, M. (2025). Pengembangan kompetensi dan *soft skill* dalam implementasi Kurikulum Merdeka: Tinjauan literatur. *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 55–65. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4734>
- 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), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>