TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober- Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENGATASI MASALAH PERILAKU BELAJAR DI SMA NEGERI 1 JEMBER

Lintang Handani Warih[1], Fitri Amilia[2], Wiwik Astutiningsih[3]
Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Jember [1,2] SMA Negeri 1 Jember[3]
e-mail: lintanghandaniwarih@gmail.com, fitriamilia@unmuhjember.ac.id, wiwikastutiningsih05@guru.sma.belajar.id

Diterima: *23/10/2026*; Direvisi: *06/11/2026*; Diterbitkan: *11/11/2026*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh ditemukannya masalah perilaku belajar siswa yang menyebabkan dinamika pembelajaran belum menunjukkan kondisi yang ideal. Kondisi tersebut berdampak pada kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, suasana kelas yang kurang kondusif, serta terganggunya interaksi antara guru dan siswa maupun antarsiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perubahan perilaku belajar siswa selama penerapan model *Role Playing* serta mengidentifikasi capaian apresiasi drama siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus yang melibatkan 35 siswa kelas XI Kesehatan 1 SMA Negeri 1 Jember. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar siswa selama penerapan model *Role Playing*, yang ditandai dengan meningkatnya fokus, partisipasi dalam diskusi kelompok, tanggung jawab terhadap tugas, serta berkurangnya aktivitas di luar pembelajaran dan penyalahgunaan izin keluar kelas. Capaian apresiasi drama siswa juga menunjukkan hasil yang baik, dengan rata-rata nilai 96,89 pada LKPD menyimak dan 98,29 pada LKPD membaca, serta seluruh 35 siswa mencapai ketuntasan pada kedua penilaian. Temuan tersebut menggambarkan bahwa penerapan *Role Playing*, yang didukung oleh pemilihan metode dan media pembelajaran sesuai karakteristik siswa, dapat menjadi alternatif strategi untuk memfasilitasi keterlibatan belajar dan apresiasi drama. Penelitian ini memberikan kontribusi berupa gambaran empiris mengenai perubahan perilaku belajar siswa dalam konteks pembelajaran drama yang partisipatif dan berbasis pengalaman langsung.

Kata Kunci: *Perilaku Belajar, Role Playing, Apresiasi Drama*

ABSTRACT

This study was motivated by the identification of student learning behavior issues that prevented classroom learning from achieving optimal conditions. These issues were reflected in limited student engagement, a less conducive classroom environment, and disrupted interactions between teachers and students as well as among students. This study aimed to describe changes in students' learning behaviors during the implementation of the *Role Playing* model and identify their drama appreciation achievements in Indonesian language learning. A qualitative approach with a case study design was employed, involving 35 students from Class XI Health 1 at SMA Negeri 1 Jember. Data were collected through observations, interviews, and documentation and analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings revealed observable changes in students' learning behaviors during the implementation of the *Role Playing* model, characterized by improved attention, greater

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.16665

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober- Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

participation in group discussions, increased responsibility for assigned tasks, and reduced off-task activities and misuse of permission to leave the classroom. Students also demonstrated strong drama appreciation achievements, with average scores of 96.89 on the listening worksheet and 98.29 on the reading worksheet, while all 35 students met the minimum mastery criteria in both assessments. These findings suggest that the *Role Playing* model, supported by teaching methods and learning media tailored to students' characteristics, may serve as an alternative instructional strategy for facilitating student engagement and drama appreciation. This study contributes empirical insights into changes in students' learning behaviors within the context of participatory and experiential drama learning.
Keywords: *Learning Behavior, Role Playing, Drama Appreciation*

PENDAHULUAN

Permasalahan perilaku belajar siswa masih menjadi tantangan yang kerap dihadapi guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran (Zahra et al., 2024). Permasalahan tersebut juga ditemukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI Kesehatan 1 SMA Negeri 1 Jember berdasarkan hasil observasi awal pada pertemuan sebelum penerapan model *Role Playing*. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa belum memperlihatkan keterlibatan belajar secara optimal, ditandai dengan perhatian yang mudah teralihkan ketika guru menyampaikan materi, rendahnya partisipasi sebagian siswa dalam kegiatan kelompok, serta munculnya aktivitas di luar konteks pembelajaran, seperti mengobrol dan mengerjakan tugas mata pelajaran lain. Selain itu, ditemukan adanya penyalahgunaan izin keluar kelas selama pembelajaran berlangsung. Temuan hasil observasi menunjukkan adanya perilaku belajar yang dapat dikategorikan sebagai perilaku mengganggu dan berpotensi memberikan dampak negatif terhadap proses pembelajaran, performa peserta didik dan guru, serta efektivitas pembelajaran di kelas secara keseluruhan (Fitria, 2022). Hasil wawancara dengan beberapa siswa juga mengindikasikan bahwa terbatasnya variasi kegiatan pembelajaran menjadi salah satu kondisi yang berkaitan dengan munculnya kejenuhan dan berkurangnya fokus belajar. Temuan empiris ini memperlihatkan perlunya strategi pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut menunjukkan urgensi untuk mengembangkan perilaku belajar siswa melalui strategi pembelajaran yang memfasilitasi perhatian, partisipasi, tanggung jawab, dan ketertiban selama kegiatan belajar berlangsung. Menumbuhkan keterlibatan siswa di dalam kelas tidak terjadi secara spontan, terdapat multifaktor yang memengaruhi, terutama peran guru. Guru yang mampu membangun hubungan positif serta menerapkan strategi pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif (Fitrianti & Hidayati, 2025). Upaya yang dapat dioptimalkan oleh guru untuk mewujudkan lingkungan belajar tersebut adalah dengan menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan partisipatif. Melalui pengalaman belajar yang demikian, siswa memperoleh kesempatan untuk terlibat secara aktif serta mengekspresikan kreativitasnya dalam kegiatan pembelajaran (Rahman et al., 2023). Keterlibatan aktif siswa tidak hanya tercermin dari keikutsertaan dalam kegiatan pembelajaran, tetapi juga dari kemampuan mempertahankan fokus, menjalankan tanggung jawab terhadap tugas, membatasi aktivitas di luar pembelajaran, serta mematuhi aturan kelas. Oleh karena itu, perubahan perilaku belajar perlu dicermati melalui indikator yang lebih terperinci agar kondisi siswa selama proses pembelajaran dapat dideskripsikan secara menyeluruh.

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.16665

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober- Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

Salah satu pendekatan pembelajaran yang berpotensi memfasilitasi perubahan perilaku belajar adalah pembelajaran partisipatif yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa (Isnaini et al., 2025). Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi drama, terdapat peluang untuk mengintegrasikan pengembangan perilaku belajar dengan kegiatan apresiasi sastra melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif. Hawariyah et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran teks drama memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif melalui kegiatan memerankan tokoh dan mendemonstrasikan drama di kelas. Kegiatan tersebut memungkinkan siswa memahami karakter, mengembangkan ekspresi, serta berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Ismah et al. (2024) menjelaskan bahwa kegiatan sosiodrama dapat mendukung keaktifan belajar melalui tahapan penentuan tema, pembagian peran, persiapan pemeranan, pelaksanaan drama, dan tindak lanjut pembelajaran. Selain mendorong partisipasi, kegiatan tersebut juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas, keterampilan berbicara, dan kerja sama antaranggota kelompok. Karakteristik tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran drama memiliki keterkaitan dengan pengembangan perilaku belajar, khususnya fokus, partisipasi, dan tanggung jawab siswa. Di sisi lain, kegiatan memahami karakter tokoh, konflik, alur, dan pesan dalam cerita juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan apresiasi drama.

Berbagai keunggulan tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran drama mampu menciptakan pengalaman belajar yang menstimulasi partisipasi aktif siswa selama rangkaian aktivitas belajar berlangsung. Untuk mengoptimalkan potensi tersebut, diperlukan model pembelajaran yang tidak hanya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi drama, tetapi juga memfasilitasi keterlibatan dan tanggung jawab mereka dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dinilai sesuai karena memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui pengalaman memainkan peran tertentu dalam situasi sosial sehingga siswa bisa berpartisipasi dalam pembelajaran (Karnia et al., 2023). Melalui kegiatan bermain peran, siswa didorong untuk aktif berpartisipasi, berkomunikasi, bekerja sama, serta memahami tanggung jawab peran yang mereka jalankan (Hasminindar, 2023). Pembagian peran dan keterlibatan langsung dalam kegiatan kelompok memungkinkan siswa memiliki aktivitas serta tanggung jawab yang lebih terarah selama pembelajaran berlangsung.

Efektivitas model *Role Playing* telah didukung oleh berbagai hasil penelitian terdahulu. Terdapat kajian yang dilakukan oleh Nopa et al. (2025) yang mengindikasikan bahwa implementasi metode *Role Playing* berkontribusi signifikan terhadap peningkatan partisipasi siswa sekaligus capaian akademik pada mata pelajaran PPKn. Temuan serupa juga dipaparkan oleh Khasanah (2024) yang menyatakan bahwa peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu dampak positif dari diterapkannya metode *Role Playing*. Kedua penelitian tersebut memperlihatkan bahwa *Role Playing* relevan untuk mendorong keterlibatan siswa, tetapi fokus yang dilaporkan lebih menekankan pada partisipasi, keaktifan, dan capaian pembelajaran. Sementara itu, perubahan perilaku belajar yang mencakup fokus mengikuti pembelajaran, aktivitas di luar pembelajaran, tanggung jawab terhadap tugas, dan ketertiban kelas belum dijelaskan secara bersamaan dalam uraian kedua penelitian tersebut. Dengan demikian, masih terdapat ruang untuk menelaah perubahan perilaku

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.16665

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober- Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

belajar melalui indikator yang lebih beragam, terutama dalam pembelajaran yang menuntut keterlibatan siswa secara langsung.

Meskipun demikian, kajian yang secara khusus menelaah penerapan model *Role Playing* untuk mengembangkan perilaku belajar siswa dalam pembelajaran drama Bahasa Indonesia masih memberikan peluang untuk dieksplorasi lebih lanjut. Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu berorientasi pada pengukuran capaian akademik, sedangkan aspek perilaku belajar yang mencakup perhatian, partisipasi, tanggung jawab, dan kerja sama siswa selama pembelajaran belum diuraikan secara komprehensif. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa penerapan model *Role Playing* pada materi drama untuk mengembangkan perilaku belajar siswa kelas XI Kesehatan 1 SMA Negeri 1 Jember. Penerapan model *Role Playing* tidak hanya diharapkan mampu mengatasi permasalahan perilaku belajar siswa, tetapi juga memberikan implikasi terhadap kemampuan apresiasi drama siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus yang berfokus pada penerapan model *Role Playing* untuk mengatasi permasalahan perilaku belajar siswa serta implikasinya terhadap apresiasi drama. Desain studi kasus dipilih karena penelitian ini berupaya memahami secara mendalam perubahan perilaku belajar siswa dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia pada satu kelas tertentu. Melalui desain tersebut, peneliti dapat mendeskripsikan kondisi perilaku belajar sebelum dan selama penerapan model *Role Playing* berdasarkan pengamatan langsung serta informasi yang diperoleh dari guru dan siswa. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Jember pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas 35 siswa kelas XI Kesehatan 1. Pemilihan kelas didasarkan pada temuan observasi awal yang menunjukkan adanya permasalahan perilaku belajar, meliputi perhatian siswa yang mudah teralihkan, kurangnya partisipasi dalam kegiatan kelompok, aktivitas di luar pembelajaran, rendahnya tanggung jawab terhadap tugas, serta penyalahgunaan izin keluar kelas. Observasi dan dokumentasi melibatkan seluruh 35 siswa. Wawancara dilakukan terhadap 8 siswa yang dipilih secara purposif berdasarkan variasi pengalaman dan perilaku belajar, khususnya dalam fokus, partisipasi kelompok, dan tanggung jawab terhadap tugas. Pemilihan tersebut bertujuan memperoleh beragam perspektif, baik dari siswa yang aktif maupun yang kurang aktif selama pembelajaran. Selain itu, 1 guru mata pelajaran diwawancarai untuk memperoleh informasi pendukung mengenai perilaku belajar siswa dan pelaksanaan pembelajaran. Wawancara diarahkan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi perilaku belajar, pengalaman siswa mengikuti pembelajaran, serta tanggapan terhadap kegiatan *Role Playing*.

Pelaksanaan penelitian mencakup tiga tahap, yaitu observasi awal, perencanaan dan penerapan model *Role Playing*, serta pengumpulan dan analisis data. Observasi awal dilakukan untuk mengidentifikasi lima indikator perilaku belajar, meliputi fokus, partisipasi kelompok, aktivitas di luar pembelajaran, tanggung jawab terhadap tugas, dan ketertiban kelas. Hasil observasi menjadi dasar perancangan pembelajaran menggunakan model *Role Playing* yang dipadukan dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL), melalui naskah drama bertema kehidupan sehari-hari, seperti perundungan, *body shaming*, kesenjangan sosial, gaya hidup media sosial, dan nilai kesopanan, serta didukung tayangan YouTube dan permainan interaktif. Dalam pelaksanaannya, 35 siswa dibagi menjadi enam kelompok beranggotakan lima hingga enam orang untuk mendiskusikan naskah, memahami karakter, membagi peran,

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.16665

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober- Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

dan berlatih pementasan dengan pendampingan guru. Selanjutnya, setiap kelompok menampilkan drama, sementara siswa lainnya menyimak dan mengerjakan LKPD 1 untuk mengidentifikasi unsur intrinsik drama, meliputi tema, tokoh, konflik, dan pesan cerita. Pada akhir pembelajaran, siswa mengerjakan LKPD 2 untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mengembangkan gagasan berdasarkan naskah drama kelompok masing-masing. Selama penerapan *Role Playing*, peneliti melakukan observasi kembali untuk mendeskripsikan perubahan perilaku belajar siswa dibandingkan dengan kondisi awal.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi diarahkan pada lima indikator perilaku belajar, yaitu (1) fokus mengikuti pembelajaran, (2) partisipasi dalam kelompok, (3) aktivitas di luar pembelajaran, (4) tanggung jawab terhadap tugas, dan (5) ketertiban selama pembelajaran. Indikator fokus diamati melalui perhatian siswa terhadap kegiatan belajar, sedangkan partisipasi kelompok dicermati melalui keterlibatan siswa dalam diskusi dan persiapan pementasan. Aktivitas di luar pembelajaran diidentifikasi melalui perilaku seperti mengobrol di luar konteks materi dan mengerjakan tugas mata pelajaran lain. Tanggung jawab terhadap tugas diamati berdasarkan keterlibatan siswa dalam menjalankan peran yang diberikan, sementara ketertiban kelas dicermati melalui kepatuhan terhadap aturan pembelajaran, termasuk penggunaan izin keluar kelas. Observasi dilakukan sebelum dan selama penerapan model *Role Playing* untuk memperoleh gambaran mengenai perubahan perilaku belajar siswa.

Wawancara dilakukan terhadap 8 siswa yang dipilih secara purposif berdasarkan variasi pengalaman dan perilaku belajar, serta 1 guru mata pelajaran untuk melengkapi informasi mengenai kondisi perilaku belajar serta pengalaman mengikuti kegiatan pembelajaran. Informasi yang digali meliputi keterlibatan siswa dalam pembelajaran sebelumnya, kondisi yang berkaitan dengan berkurangnya fokus belajar, serta tanggapan terhadap kegiatan *Role Playing*. Dokumentasi berupa catatan pembelajaran digunakan sebagai sumber informasi pendukung untuk melengkapi hasil observasi dan wawancara. Selain itu, hasil penilaian LKPD digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan capaian apresiasi drama siswa. LKPD 1 berfokus pada keterampilan menyimak melalui identifikasi unsur intrinsik drama yang dipentaskan kelompok lain, sedangkan LKPD 2 berfokus pada keterampilan membaca melalui analisis, evaluasi, dan pengembangan gagasan terhadap naskah drama kelompok masing-masing. Hasil penilaian kedua LKPD dideskripsikan berdasarkan nilai tertinggi, nilai terendah, rata-rata kelas, dan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan. Karena kedua LKPD mengukur keterampilan yang berbeda, hasilnya tidak diperlakukan sebagai pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan, tetapi sebagai gambaran capaian apresiasi drama pada masing-masing keterampilan.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi difokuskan pada informasi yang berkaitan dengan lima indikator perilaku belajar. Data tersebut kemudian dikelompokkan untuk mengidentifikasi kondisi siswa sebelum dan selama penerapan model *Role Playing*. Pada tahap penyajian data, temuan disusun dalam bentuk uraian deskriptif dan tabel perbandingan perilaku belajar untuk memperlihatkan pola perubahan yang teramati. Data hasil penilaian LKPD disajikan secara deskriptif sebagai informasi pendukung mengenai capaian apresiasi drama siswa. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan dengan menafsirkan kesesuaian antara hasil pengamatan perilaku belajar, informasi wawancara, dan

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.16665

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober- Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

dokumentasi pembelajaran. Interpretasi diarahkan untuk menjelaskan perubahan perilaku yang muncul selama pembelajaran, tanpa menyimpulkan hubungan sebab-akibat secara langsung.

Kredibilitas data diperkuat melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber melibatkan informasi dari guru pamong dan siswa untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi perilaku belajar selama pembelajaran berlangsung. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan mengkaji kesesuaian informasi yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Temuan observasi mengenai fokus, partisipasi, aktivitas di luar pembelajaran, tanggung jawab, dan ketertiban siswa dicermati bersama informasi wawancara serta catatan pembelajaran. Sebagai contoh, hasil observasi yang memperlihatkan keterlibatan siswa lebih aktif selama kegiatan *Role Playing* dikaji bersama tanggapan siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran melalui praktik langsung membantu mereka lebih terlibat dalam memahami materi. Melalui pemeriksaan kesesuaian antarsumber informasi tersebut, peneliti memperoleh dasar untuk menyusun interpretasi mengenai perubahan perilaku belajar yang teramati.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum menyajikan hasil penelitian dan pembahasan, penting untuk dijabarkan bahwa penelitian ini diproyeksikan untuk memaparkan kasus perilaku belajar dan alternatif solusi dengan metode *Role Playing* serta pengaruhnya terhadap kemampuan apresiasi drama siswa Kelas XI Kesehatan 1 di SMA Negeri 1 Jember. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mencermati pola-pola yang muncul mengenai indikator perilaku belajar siswa yang teramati selama proses pembelajaran. Temuan dalam penelitian disajikan secara sistematis pada bagian hasil. Selanjutnya, dianalisis pada bagian pembahasan dengan menyajikan penamparan berdasarkan relevansinya dengan teori serta penelitian sebelumnya, sehingga temuan penelitian ini mampu memberikan pengetahuan yang lebih komprehensif dalam mengatasi perilaku belajar siswa. Oleh karena itu, sajian hasil dan pembahasan dalam penelitian ini diharapkan mampu menjelaskan secara rinci pengaruh model *Role Playing* dalam mengatasi masalah perilaku belajar siswa.

Hasil

Penelitian ini mendeskripsikan perubahan perilaku belajar siswa berdasarkan hasil observasi sebelum dan selama penerapan model *Role Playing* pada pembelajaran drama di kelas XI Kesehatan 1 SMA Negeri 1 Jember. Observasi awal dilakukan pada pertemuan sebelumnya untuk mengidentifikasi karakteristik perilaku belajar siswa yang menjadi dasar perancangan pembelajaran menggunakan model *Role Playing*. Pengamatan difokuskan pada lima indikator, yaitu fokus mengikuti pembelajaran, partisipasi dalam kelompok, aktivitas di luar pembelajaran, tanggung jawab terhadap tugas, dan ketertiban selama pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan adanya perbedaan kondisi perilaku belajar sebelum dan selama penerapan model *Role Playing*, sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perubahan Perilaku Belajar Siswa Selama Pembelajaran

Indikator Perilaku Belajar	Kondisi Awal	Saat Penerapan *Role Playing*
Fokus mengikuti pembelajaran	Sebagian siswa memperlihatkan gejala pengalihan perhatian, yakni terlibat dalam	Sebagian besar siswa memperhatikan

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.16665

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober- Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

	kegiatan yang tidak berkaitan dengan aktivitas belajar yang sedang berjalan	jalannya pembelajaran
Partisipasi dalam kelompok	Masih terdapat siswa yang pasif dalam kegiatan kelompok	Siswa terlibat aktif sesuai peran dan tanggung jawab masing-masing
Aktivitas di luar pembelajaran	Ditemukan siswa mengobrol dan mengerjakan tugas mata pelajaran lain	Aktivitas di luar pembelajaran berkurang
Tanggung jawab terhadap tugas	Sebagian siswa kurang berkontribusi dalam kelompok	Siswa menunjukkan tanggung jawab terhadap peran yang diberikan
Ketertiban selama pembelajaran	Ditemukan penyalahgunaan izin keluar kelas	Tidak ditemukan penyalahgunaan izin selama pembelajaran berlangsung

Berdasarkan Tabel 1, penerapan model *Role Playing* menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar siswa ke arah yang lebih kondusif dibandingkan dengan kondisi pembelajaran sebelumnya. Perubahan tersebut mencerminkan keterlibatan siswa yang lebih terarah dalam mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran. Pemberian peran dan tanggung jawab yang jelas memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif, mempertahankan perhatian, serta menunjukkan kedisiplinan selama proses pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa kegiatan pembelajaran yang menekankan pengalaman langsung dan kerja sama kelompok dapat menjadi alternatif untuk memfasilitasi perilaku belajar yang lebih positif. Meskipun demikian, perubahan yang teramati tidak dapat sepenuhnya dikaitkan dengan model *Role Playing* saja karena pelaksanaannya turut didukung oleh pendampingan guru serta penggunaan metode dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal pada pembelajaran yang dilaksanakan guru pada pertemuan sebelumnya, ditemukan beberapa perilaku belajar yang kurang kondusif, seperti kurangnya fokus mengikuti pembelajaran, rendahnya partisipasi sebagian siswa dalam kegiatan kelompok, serta munculnya aktivitas di luar konteks pembelajaran. Contoh kejadian yang teramati meliputi siswa mengobrol ketika pembelajaran berlangsung, mengerjakan tugas mata pelajaran lain, serta menyalahgunakan izin keluar kelas. Hasil wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa salah satu kondisi yang berkaitan dengan berkurangnya fokus belajar adalah terbatasnya variasi kegiatan pembelajaran. Menurut tanggapan siswa yang diperoleh melalui wawancara, pembelajaran yang lebih banyak menggunakan PowerPoint dan buku cenderung menimbulkan kejenuhan sehingga keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar belum optimal. Temuan tersebut memberikan gambaran bahwa kondisi perilaku belajar siswa perlu diperhatikan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih partisipatif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru merancang pembelajaran drama menggunakan model *Role Playing* yang dikombinasikan dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Dalam pelaksanaannya, 35 siswa dibagi menjadi enam kelompok yang masing-masing beranggotakan lima hingga enam orang. Setiap kelompok

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.16665

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober- Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

memperoleh naskah drama dengan tema berbeda dan diberikan kesempatan untuk memahami alur cerita, mendiskusikan karakter tokoh, membagi peran, serta mempersiapkan pementasan. Guru mendampingi kegiatan latihan dengan memberikan arahan mengenai pembacaan dialog, ekspresi, dan gestur, sekaligus mendorong keterlibatan seluruh anggota kelompok. Pembagian peran yang jelas membuat setiap siswa memiliki tanggung jawab dalam mempersiapkan kegiatan pementasan sehingga aktivitas belajar berlangsung lebih terarah.

Setelah penerapan model *Role Playing*, hasil observasi memperlihatkan perubahan pada kelima indikator perilaku belajar. Siswa menunjukkan perhatian yang lebih baik terhadap kegiatan pembelajaran, keterlibatan yang lebih aktif dalam diskusi dan latihan kelompok, serta tanggung jawab terhadap peran yang diberikan. Aktivitas di luar pembelajaran juga teramati berkurang, sementara penyalahgunaan izin keluar kelas tidak ditemukan selama kegiatan berlangsung. Hasil wawancara dengan beberapa siswa turut menunjukkan tanggapan positif terhadap pembelajaran menggunakan *Role Playing*. Siswa mengungkapkan bahwa kegiatan praktik langsung memberikan kesempatan untuk terlibat secara aktif dan membantu mereka memahami materi drama. Kesesuaian antara hasil observasi dan tanggapan siswa tersebut memberikan gambaran mengenai perubahan keterlibatan belajar yang teramati selama penerapan model *Role Playing*.

Selain mendeskripsikan perubahan perilaku belajar, penelitian ini juga mendokumentasikan capaian apresiasi drama siswa melalui kegiatan menyimak dan membaca. Pada saat pementasan berlangsung, siswa yang tidak tampil bertugas menyimak penampilan kelompok lain dan mengerjakan LKPD 1 untuk mengidentifikasi unsur intrinsik drama, meliputi tema, tokoh, konflik, dan pesan cerita. Sementara itu, pada akhir pembelajaran siswa mengerjakan LKPD 2 yang berfokus pada analisis, evaluasi, dan pengembangan gagasan terhadap isi naskah drama kelompok masing-masing. Hasil kedua penilaian tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian Apresiasi Drama Siswa

Aspek	LKPD 1 Menyimak	LKPD 2 Membaca
Nilai tertinggi	100	100
Nilai terendah	75	90
Rata-rata kelas	96,89	98,29
Jumlah siswa tuntas	35	35

Berdasarkan Tabel 2, capaian apresiasi drama siswa menunjukkan hasil yang baik pada keterampilan menyimak dan membaca. Ketuntasan seluruh siswa pada kedua penilaian mengindikasikan bahwa kegiatan pembelajaran memberikan kesempatan bagi siswa untuk memahami dan mengapresiasi drama melalui dua bentuk aktivitas yang berbeda. Kegiatan menyimak memberikan pengalaman dalam mengidentifikasi unsur intrinsik melalui pementasan, sedangkan kegiatan membaca memfasilitasi pemahaman dan analisis terhadap isi naskah drama. Temuan tersebut menggambarkan bahwa siswa mampu menunjukkan capaian apresiasi drama pada kedua keterampilan yang dinilai. Namun, perbedaan hasil kedua LKPD tidak dapat diartikan sebagai peningkatan kemampuan secara langsung karena masing-masing mengukur keterampilan yang berbeda. Dengan demikian, hasil penilaian lebih tepat dimaknai sebagai gambaran capaian apresiasi drama siswa selama pembelajaran menggunakan model *Role Playing*.

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.16665

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober- Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar yang lebih kondusif selama penerapan model *Role Playing*, disertai capaian apresiasi drama yang baik pada keterampilan menyimak dan membaca. Temuan ini memberikan gambaran bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung melalui kegiatan bermain peran dapat memfasilitasi keterlibatan belajar sekaligus menyediakan pengalaman untuk memahami unsur-unsur drama. Namun, hubungan antara perubahan perilaku belajar dan capaian apresiasi drama dalam penelitian ini dipahami sebagai keterkaitan temuan yang diamati dalam konteks pembelajaran yang sama, bukan sebagai bukti hubungan sebab-akibat.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi drama berkaitan dengan perubahan perilaku belajar siswa ke arah yang lebih kondusif, terutama pada aspek fokus, partisipasi, tanggung jawab, aktivitas di luar pembelajaran, dan ketertiban kelas. Perubahan tersebut terlihat dari meningkatnya keterlibatan siswa dalam kegiatan kelompok dan berkurangnya aktivitas yang tidak berkaitan dengan pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa kegiatan belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung dapat membantu mengarahkan perhatian dan keterlibatan mereka pada tujuan pembelajaran. Murah & Rusmiatun (2024) menegaskan bahwa pembelajaran interaktif melalui kegiatan kelompok, diskusi, dan proyek dapat memfasilitasi keaktifan siswa. Berbeda dengan pembahasan yang hanya berfokus pada keaktifan, penelitian ini mengamati perubahan perilaku belajar secara lebih luas melalui lima indikator yang mencakup keterlibatan, tanggung jawab, serta ketertiban selama pembelajaran.

Permasalahan perilaku belajar yang ditemukan pada observasi awal ditunjukkan melalui kurangnya fokus, rendahnya partisipasi sebagian siswa dalam kelompok, serta munculnya aktivitas di luar konteks pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa kondisi tersebut berkaitan dengan beberapa faktor, termasuk karakteristik siswa dan variasi pengalaman belajar yang mereka peroleh. Rahmah & Harahap (2024) menjelaskan bahwa kondisi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yang saling berkaitan. Keterlibatan siswa yang belum terfasilitasi secara memadai juga dapat menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang bertanggung jawab terhadap kegiatan pembelajaran (Faadiyah et al., 2025). Dalam penelitian ini, penggunaan media dan aktivitas pembelajaran yang kurang bervariasi diidentifikasi melalui tanggapan siswa sebagai salah satu kondisi yang berkaitan dengan kejenuhan belajar. Namun, penelitian ini tidak mengukur kontribusi setiap faktor secara terpisah sehingga kondisi tersebut tidak dapat dinyatakan sebagai penyebab tunggal munculnya perilaku belajar yang kurang kondusif.

Perubahan fokus belajar selama penerapan model *Role Playing* dapat dipahami melalui kegiatan yang menuntut keterlibatan siswa secara langsung dan berkelanjutan. Siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga memahami naskah, mendiskusikan karakter, mempersiapkan dialog, dan mengikuti latihan pementasan. Rangkaian kegiatan tersebut memberikan tujuan belajar yang lebih terarah sehingga siswa memiliki aktivitas yang perlu diselesaikan selama pembelajaran berlangsung. Hawariyah et al. (2025) menjelaskan bahwa penerapan *Role Playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dan menjalankan tanggung jawab dalam pembelajaran drama. Sejalan dengan hal tersebut, Karnia et al. (2023) mengungkapkan bahwa penerapan *Role Playing* dalam pengelolaan kelas dapat

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.16665

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober- Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

mendorong partisipasi aktif siswa serta menumbuhkan tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa keterlibatan langsung dalam kegiatan bermain peran berkaitan dengan perhatian siswa yang lebih terarah dibandingkan kondisi awal. Meskipun demikian, penelitian ini belum dapat memastikan bahwa perubahan fokus tersebut berlangsung secara berkelanjutan di luar kegiatan pembelajaran yang diamati.

Partisipasi dan tanggung jawab belajar siswa juga menunjukkan perubahan selama penerapan *Role Playing*. Pembagian peran dalam kelompok memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk berkontribusi dalam memahami karakter, menguasai dialog, dan mempersiapkan pementasan. Hawariyah et al. (2025) membahas penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran teks drama pada siswa kelas XI SMA, yang relevan dengan kegiatan memahami karakter tokoh, mempraktikkan dialog, dan bekerja sama dalam pementasan**.** Kejelasan pembagian tugas memungkinkan siswa yang sebelumnya kurang aktif memiliki tanggung jawab yang lebih terarah dalam kelompok. Temuan ini berkaitan dengan penelitian Agustina et al. (2026) yang membahas peran *Role Playing* dalam mendukung sikap kerja sama siswa. Namun, penelitian Agustina et al. (2026) lebih menekankan aspek kerja sama, sedangkan penelitian ini mendeskripsikan partisipasi dan tanggung jawab sebagai bagian dari perubahan perilaku belajar yang mencakup beberapa indikator sekaligus. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini terletak pada penggambaran keterkaitan antara pembagian peran, keterlibatan kelompok, dan tanggung jawab belajar dalam konteks pembelajaran drama.

Temuan tersebut juga dapat dijelaskan melalui karakteristik model *Role Playing* yang memberikan pengalaman belajar secara langsung dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Karnia et al. (2023) mengemukakan bahwa penerapan metode *Role Playing* dalam pengelolaan kelas dapat meningkatkan partisipasi siswa, yang ditunjukkan melalui keberanian untuk tampil, keaktifan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Dalam penelitian ini, karakteristik tersebut tercermin melalui keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok, latihan, dan pementasan drama, serta kesediaan menjalankan peran sesuai tanggung jawab masing-masing. Pembagian peran yang jelas memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkontribusi secara langsung, sehingga aktivitas belajar menjadi lebih terarah. Namun, berbeda dengan penelitian Karnia et al. (2023) yang berfokus pada peningkatan partisipasi siswa dalam pengelolaan kelas, penelitian ini mengkaji perubahan perilaku belajar secara lebih luas melalui indikator fokus, partisipasi, aktivitas di luar pembelajaran, tanggung jawab, dan ketertiban kelas. Dengan demikian, perubahan yang teramati lebih tepat dimaknai sebagai gambaran perilaku belajar siswa selama penerapan *Role Playing*, bukan sebagai bukti bahwa model tersebut secara langsung menyebabkan perubahan pada seluruh indikator perilaku belajar.

Perubahan perilaku belajar siswa tidak dapat dilepaskan dari strategi pendukung yang diterapkan guru. Dalam penelitian ini, model *Role Playing* dikombinasikan dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL), tayangan YouTube, dan permainan interaktif. Pemilihan strategi pembelajaran tersebut berkaitan dengan peran guru dalam menyusun kegiatan belajar sesuai kebutuhan siswa (Nisa & Putri, 2021). Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga merancang aktivitas yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dan mempertahankan perhatian selama pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Panjaitan & Hafizzah (2025) bahwa guru memiliki peran sebagai fasilitator, pengajar, pengelola kelas, dan evaluator dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Pendampingan guru selama latihan juga membantu mengarahkan siswa yang kurang aktif agar

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.16665

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober- Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

menjalankan tanggung jawab sesuai pembagian peran. Dengan demikian, perubahan perilaku yang teramati perlu dipahami dalam konteks penerapan strategi pembelajaran secara terpadu.

Integrasi CTL dalam pembelajaran dilakukan melalui penggunaan naskah drama yang mengangkat permasalahan kehidupan sehari-hari, seperti perundungan, *body shaming*, kesenjangan sosial, gaya hidup media sosial yang tidak sesuai dengan realitas, serta lunturnya nilai kesopanan. Astuti (2020) menjelaskan bahwa pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dapat membantu menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata. Penggunaan tema yang dekat dengan pengalaman siswa memberikan kesempatan untuk memahami karakter dan konflik melalui situasi yang relevan dengan kehidupan mereka. Hal tersebut berkaitan dengan penelitian Rosalina et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan CTL dapat mendukung keaktifan siswa dalam pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian ini tidak membandingkan penerapan *Role Playing* dengan dan tanpa CTL sehingga kontribusi pendekatan kontekstual terhadap perubahan perilaku belajar belum dapat diidentifikasi secara terpisah.

Penggunaan tayangan YouTube dan permainan interaktif juga menjadi bagian dari upaya guru untuk memvariasikan kegiatan pembelajaran dan membantu siswa mempertahankan fokus. Media tersebut digunakan pada tahap penyampaian materi sebelum pelaksanaan bermain peran. Putri et al. (2022) mengemukakan bahwa pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan media yang bervariasi kemungkinan turut berkaitan dengan perubahan perhatian dan keterlibatan siswa. Namun, karena media interaktif, CTL, dan *Role Playing* digunakan dalam rangkaian pembelajaran yang sama, kontribusi masing-masing strategi tidak dapat ditentukan secara terpisah. Oleh karena itu, perubahan perilaku belajar tidak dapat dikaitkan secara langsung dengan penggunaan model *Role Playing* sebagai satu-satunya faktor.

Perubahan perilaku belajar yang teramati selama pembelajaran juga dapat dibahas bersama capaian apresiasi drama siswa. Keterlibatan siswa dalam memahami naskah, memainkan karakter, serta menyimak pementasan memberikan kesempatan untuk mempelajari unsur intrinsik drama melalui pengalaman langsung. Syahfitri et al. (2025) menjelaskan bahwa keterlibatan aktif dalam pembelajaran berkaitan dengan pengembangan pemahaman akademik serta keterampilan sosial dan emosional siswa. Hasil penilaian menunjukkan bahwa seluruh 35 siswa mencapai ketuntasan pada LKPD menyimak dan membaca, dengan rata-rata masing-masing 96,89 dan 98,29. Capaian tersebut menggambarkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur intrinsik drama melalui kegiatan menyimak serta menganalisis isi naskah melalui kegiatan membaca. Namun, perbedaan nilai kedua LKPD tidak dapat diinterpretasikan sebagai peningkatan kemampuan secara langsung karena keduanya mengukur keterampilan yang berbeda. Demikian pula, perubahan perilaku belajar yang lebih kondusif belum dapat dinyatakan sebagai penyebab capaian apresiasi drama tersebut. Kedua temuan lebih tepat dipahami sebagai gambaran keterlibatan dan capaian belajar siswa dalam konteks pembelajaran yang sama.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan dalam menafsirkan hasil. Pertama, penelitian hanya melibatkan satu kelas yang terdiri atas 35 siswa sehingga temuan bersifat kontekstual dan belum dapat digeneralisasikan secara langsung pada kelas atau jenjang pendidikan lain. Kedua, pengamatan dilakukan pada pembelajaran sebelum dan selama penerapan *Role Playing* dalam cakupan waktu yang terbatas, tanpa pengamatan

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.16665

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober- Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

lanjutan untuk mengetahui keberlanjutan perubahan perilaku belajar. Ketiga, penelitian tidak menggunakan kelompok pembanding sehingga perubahan perilaku yang teramati tidak dapat dikaitkan secara kausal dengan penerapan model *Role Playing*. Keempat, penggunaan CTL, video pembelajaran, permainan interaktif, dan pendampingan guru secara bersamaan membatasi kemampuan penelitian untuk mengidentifikasi kontribusi masing-masing strategi. Selain itu, LKPD menyimak dan membaca mengukur keterampilan yang berbeda sehingga hasil penilaiannya tidak dapat digunakan sebagai dasar untuk menyimpulkan peningkatan kemampuan apresiasi drama melalui perbandingan langsung.

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, penelitian ini memberikan kontribusi berupa deskripsi empiris mengenai perubahan perilaku belajar siswa selama penerapan *Role Playing* dalam pembelajaran drama, khususnya pada indikator fokus, partisipasi, tanggung jawab, aktivitas di luar pembelajaran, dan ketertiban kelas. Temuan ini juga memperlihatkan pentingnya integrasi model pembelajaran dengan pendekatan kontekstual, variasi media, dan pendampingan guru dalam memfasilitasi keterlibatan belajar siswa. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak kelas, memperpanjang waktu pengamatan, menggunakan kelompok pembanding, serta menerapkan instrumen penilaian yang setara apabila bertujuan mengukur perubahan kemampuan apresiasi drama secara lebih terukur.

KESIMPULAN

Penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran drama di kelas XI Kesehatan 1 SMA Negeri 1 Jember menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar siswa ke arah yang lebih kondusif selama proses pembelajaran. Perubahan tersebut ditandai dengan meningkatnya fokus, partisipasi dalam kegiatan kelompok, tanggung jawab terhadap tugas, serta berkurangnya aktivitas di luar pembelajaran dan meningkatnya ketertiban kelas. Selain itu, capaian apresiasi drama siswa menunjukkan hasil yang baik pada keterampilan menyimak dan membaca, dengan rata-rata nilai masing-masing 96,89 dan 98,29 serta seluruh 35 siswa mencapai ketuntasan pada kedua penilaian. Temuan tersebut menggambarkan perubahan perilaku belajar dan capaian apresiasi drama dalam konteks pembelajaran yang sama, tanpa menunjukkan hubungan sebab-akibat secara langsung.

Secara praktis, temuan penelitian ini memberikan pertimbangan bagi guru untuk menggunakan *Role Playing* sebagai alternatif strategi pembelajaran yang memfasilitasi keterlibatan siswa melalui pembagian peran, kerja sama kelompok, dan pengalaman belajar langsung. Penerapannya perlu didukung oleh pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL), variasi media pembelajaran, serta pendampingan guru yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Mengingat penelitian ini terbatas pada satu kelas, pengamatan dalam cakupan waktu terbatas, dan tidak melibatkan kelompok pembanding, penelitian selanjutnya disarankan memperluas subjek, memperpanjang periode observasi, serta menggunakan desain dengan kelompok pembanding untuk mengkaji perubahan perilaku belajar secara lebih terukur. Penelitian berikutnya juga dapat menggunakan instrumen penilaian yang setara untuk menelaah perkembangan kemampuan apresiasi drama siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, S. E. P., Arsaha, A. T., Azhari, C. P. R., & Wibowo, S. (2026). Pengaruh Pembelajaran Role Playing terhadap Sikap Kerjasama pada Siswa Kelas V UPT SD

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.16665

Negeri Gaprang 01. *Jurnal Citra Pendidikan (JCPA)*, *5*(1), 51-63. https://jurnal.citrabakti.ac.id/index.php/jcpa/article/view/6464

Astuti, R. M. J. (2020). Penggunaan Model *Contextual Teaching and Learning* dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VIII pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, *20*(3), 1053-1059. http://dx.doi.org/10.33087/jiubj.v20i3.1096

Faadiyah, N. A., Hidayat, M. A., Ramadhani, R., Hidayah, N., Refianti, W. R., & Suriansyah, A. (2025). Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Kooperatif di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *10*(4), 238-256. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/37492

Fitrianti & Hidayati, N. (2025). Peran Guru dalam Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa di Kelas. *Damhil Education Journal*, *1*(5), 64-73. http://dx.doi.org/10.37905/dej.v5i1.2788

Fitria, Y. (2022). Kemampuan adaptasi psikososial dengan kemunculan perilaku bermasalah pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, *2*(2), 229–236. https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i2.510

Hasminindar. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Teknik *Role Play History* Siswa Kelas IX.2 SMP Negeri 1 Barru. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *3*(1), 222–228. https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i01.2547

Hawariyah, S., Fajri, K., & Unes. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Pembelajaran Teks Drama pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Sukagumiwang Tahun Ajaran 2025/2026. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *11*(4), 359-374. https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/9124

Ismah, I., Afryaningsih, Y., & Suriyana. (2024). Kajian metode sosiodrama dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *2*(3). https://doi.org/10.62007/joupi.v2i3.361

Isnaini, L. N., Amrullah, A., & Areka, D. (2025). Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Belajar Menggunakan Metode *Role Playing* di SDN 12 Mataram. *Jurnal Profesi Guru Indonesia (JPGI)*, *1*(2), 103-107. https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/jpgi/article/view/9723

Karnia, N., Lestari, J. R. D., Agung, L., Riani, M. A., & Pratama, M. G. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, *4*(2), 121-136. https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603

Khasanah, L. K. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas X MIPA 4 SMA Negeri 1 Tempeh. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, *2*(4), 245-250. https://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/view/1244

Murah, & Rusmiatun. (2024). *Membangun lingkungan belajar yang interaktif: Metode terbaik untuk guru*. Lembaga Yasin AlSys. http://eprints.hamzanwadi.ac.id/id/eprint/5910

Nisa, K., & Putri, J. H. (2021). Peran Guru dan Strategi dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa. *Jurnal Guru Kita PGSD*, *5*(4), 51-58. https://doi.org/10.24114/jgk.v5i4.27984

Nopa, R. A., Ngiu, Z., & Wantu, A. W. (2025). Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKN. *ACTION:*

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.16665

Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah, *5*(2), 257–263. https://doi.org/10.51878/action.v5i2.6060

Panjaitan, H., & Hafizzah, F. (2025). Peran Guru Sebagai Fasilitator dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di SD IT Mutiara Ilmu Kuala. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian kepada Masyarakat*, *5*(1), 328-343. https://doi.org/10.56832/edu.v5i1.790

Putri, N. E, Moonti, E., Ardiansyah, Hafid, R., & Hasiru, R. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XII di SMA Negeri 1 Suwawa Kabupaten Bone Bolango. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 8(3)*, 1977-1988. http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.3.1977-1988.2022

Rahmah, D. A, & Harahap, R. D. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *8*(2), 1246-1253. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.4825

Rahman, E. Y., Santosa, Y. B. P., Bustan, Sultan, H., Wowor, E. C., Tumewu, W. A., Najib, M., Sani, Y. S. Y. M., Fauzi, A., Maukar, M. G., & Sulistyosari, Y. (2023). *Peran guru dalam dunia pendidikan*. Solok: PT Mafy Media Literasi Indonesia.

Rosalina, Widyaswarani, E., Saputra, F. A., Nurcholis, R. A., & Lutfiana, A. F. (2025). Implementasi *Contextual Teaching Learning* dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, dan Sosial Budaya, Vol. 30*(5), 58-65. https://ejurnal.uibu.ac.id/index.php/paradigma/article/view/855

Syahfitri, A. R, Fahri, Z., Handayani, N., Mila & Masyitah. (2025). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Keterlibatan Siswa dalam Belajar di TPQ Ats-Tsaqofah. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian kepada Masyarakat, 5*(2), 1255-1261. https://doi.org/10.56832/edu.v5i2.1494

Zahra, R., Arisman, A., Fitri, A., Rejeki, R., & Muslim, M. (2024). Perilaku Buruk Siswa yang dihadapi Guru SMA dalam Manajemen Kelas. *Jurnal Pendidikan Rokania*, *9*(1), 31–36. https://e-jurnal.stkiprokania.ac.id/jpr/id/article/view/1037

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.16665