

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SDN CUKIR I JOMBANG

The Effect of Role Playing Learning Model on Students' Learning Outcomes in Grade V in Indonesian Language Subjects at SDN Cukir I Jombang

Submit Tgl.: 22-Mei-2025

Diterima Tgl.: 22-Mei-2025

Diterbitkan Tgl.: 23-Mei-2025

Diah Nurfaizah^{1*}
Desty Dwi Rochmania²

^{*1,2} Universitas Hasyim Asy'ari
Jombang, Jawa Timur, Indonesia

*email:
Diahnurfaizah47@gmail.com
Desty15.unhasy@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Cukir I Jombang. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *pre-experimental*, menggunakan *one-group pretest-posttest design*. Subjek penelitian ini adalah 35 siswa kelas V SDN Cukir I Jombang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah penerapan metode *Role Playing*. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 53,43 meningkat menjadi 79,00 pada *post-test*. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Selain meningkatkan pemahaman akademik, metode *Role Playing* juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan komunikasi dan interaksi sosial. Siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan lebih mampu bekerja sama dalam kelompok. Dengan demikian, metode *Role Playing* tidak hanya meningkatkan nilai akademik tetapi juga keterampilan non-akademik yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci:
Role Plying
Hasil Belajar
Bahasa Indonesia
Sekolah Dasar

Keywords:
Role Playing
Learning Outcomes
Indonesian language
Elementary School

Abstract

This study aims to determine the effect of the Role Playing learning model on the learning outcomes of fifth-grade students in Indonesian Language subjects at SDN Cukir I Jombang. The research method used was quantitative with a *pre-experimental design*, specifically a *one-group pretest-posttest design*. The subjects of this study were 35 fifth-grade students. The results showed an improvement in learning outcomes after implementing the Role Playing method. The pre-test average score of 53.43 increased to 79.00 in the post-test. The t-test results showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating that the Role Playing learning model significantly affects students' learning outcomes. Beyond academic improvement, the Role Playing method also helps students develop communication skills and social interactions. Students become more confident in expressing their opinions and demonstrate better teamwork in group activities. Thus, this method not only enhances academic performance but also fosters essential non-academic skills that are crucial for daily life.

Cara mengutip Nurfaizah, D. & Rochmania, D. D. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Cukir I Jombang. *EduCurio: Education Curiosity*, 3(3), 441–444. <https://doi.org/10.71456/ecu.v3i2.1252>

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter dan kemampuan dasar siswa. Salah satu tantangan dalam pembelajaran adalah menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, terutama pada mata pelajaran Bahasa

Indonesia yang sering dianggap membosankan oleh siswa. Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki posisi yang sangat strategis dalam dunia pendidikan karena merupakan alat komunikasi, pengembangan berpikir, dan penguatan karakter. Namun, dalam kenyataannya, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar sering

kali masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga membuat siswa pasif dan kurang antusias mengikuti pelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, baik dari segi *kognitif*, *afektif*, maupun *psikomotorik*. Untuk mengatasi tantangan ini, guru perlu menggunakan model pembelajaran inovatif yang mampu mengaktifkan siswa secara penuh. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar adalah *Role Playing*. Model ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran melalui simulasi peran. Berdasarkan observasi awal di SDN Cukir I Jombang, ditemukan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih bersifat konvensional, yang menyebabkan rendahnya partisipasi siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar adalah *Role Playing*. Model ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran melalui simulasi peran. Berdasarkan observasi awal di SDN Cukir I Jombang, ditemukan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih bersifat konvensional, yang menyebabkan rendahnya partisipasi siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-eksperimental design*, khususnya model *one-group pretest-posttest design*. Desain ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa. Dalam desain ini, satu kelompok siswa diberikan tes

awal (*pretest*), kemudian diberikan perlakuan, dan selanjutnya diberikan tes akhir (*posttest*) untuk melihat perubahan yang terjadi.

Subjek penelitian adalah 35 siswa kelas V SDN Cukir I Jombang. Data dikumpulkan melalui *test pre-test* dan *post-test*, kemudian dianalisis menggunakan uji-t untuk melihat signifikansi perubahan hasil belajar setelah penerapan metode *Role Playing*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Cukir I Jombang setelah diterapkannya model pembelajaran *Role Playing*. Peningkatan ini terjadi setelah nilai rata-rata *pre-test* sebesar 53,43, sedangkan nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 79,00 pada *posttest*. Selain itu hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi 0,000, yang berarti terdapat pengaruh signifikan dari model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa. Model *Role Playing* memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, tidak hanya sebagai penerima informasi tetapi juga sebagai pelaku. Siswa berperan memainkan tokoh sesuai skenario pembelajaran, sehingga terjadi keterlibatan emosional dan kognitif yang mendalam terhadap materi. Hal ini sejalan dengan teori *konstruktivisme* yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung. Selama proses bermain peran, siswa dilatih untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan menghargai peran orang lain. Siswa belajar menyampaikan pendapat secara lisan dengan percaya diri serta mendengarkan dan merespons pendapat teman. Ini berdampak positif terhadap kemampuan berbicara, sikap saling menghargai, dan kerja sama dalam kelompok, yang merupakan bagian dari capaian kompetensi dalam kurikulum pendidikan dasar. Dengan metode ini, siswa menjadi lebih memahami konsep-

konsep yang diajarkan dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Selain membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih mendalam, model pembelajaran *Role Playing* juga memperkuat interaksi sosial dan meningkatkan rasa percaya diri. Siswa menjadi lebih aktif dalam berpartisipasi, lebih berani mengungkapkan pendapat, serta mampu memahami berbagai sudut pandang dalam diskusi. Pembelajaran yang lebih interaktif ini juga meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga mereka lebih antusias dalam belajar. Peningkatan hasil belajar yang signifikan pada *post-test* menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menikmati proses belajar, tetapi juga mampu memahami dan menguasai materi dengan baik. Interaksi antar siswa dan penghayatan terhadap peran yang dimainkan membantu memperkuat daya ingat siswa terhadap konsep yang diajarkan.

Anak usia sekolah dasar cenderung memiliki gaya belajar kinestetik dan visual, serta menyukai kegiatan bermain. Maka dari itu model *Role Playing* sangat sesuai dengan karakteristik ini karena menggabungkan unsur bermain dan belajar. Dengan demikian, metode ini tidak hanya mengakomodasi kebutuhan belajar siswa, tetapi juga mendorong terbentuknya karakter positif seperti empati, tanggung jawab, dan kedisiplinan.

Selain itu, Sebelum diterapkannya *Role Playing*, pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V masih bersifat monoton dan terpusat pada guru. Siswa cenderung pasif dan kurang memahami materi. Dengan diterapkannya model pembelajaran yang bersifat partisipatif dan aktif seperti *Role Playing*, kondisi ini berubah signifikan, menunjukkan bahwa penggunaan metode yang tepat dapat mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas. metode ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kolaboratif. Guru juga merasakan manfaatnya dalam mengelola kelas yang lebih dinamis dan responsif terhadap materi pelajaran.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Cukir I Jombang. Metode ini tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga membantu dalam pengembangan keterampilan sosial, kerja sama tim, dan kepercayaan diri siswa. Pembelajaran dengan *Role Playing* juga memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan menyenangkan, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain peningkatan hasil belajar secara kognitif, model *Role Playing* juga menunjukkan dampak positif terhadap aspek afektif dan psikomotorik siswa. Siswa menjadi lebih percaya diri, aktif dalam menyampaikan pendapat, dan mampu bekerja sama dalam kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa *Role Playing* tidak hanya mendorong keberhasilan akademik, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan sosial yang penting untuk keberhasilan siswa di masa depan. Lebih lanjut, penggunaan model ini menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Keaktifan dan partisipasi siswa selama pembelajaran meningkat karena mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga pelaku aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan hasil yang diperoleh, maka model pembelajaran *Role Playing* sangat direkomendasikan untuk diterapkan, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Guru diharapkan dapat menjadikan metode ini sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa secara menyeluruh.



REFERENSI

- Alifah, F., Supratno, H., & Dwi Rochmania, D.. (2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Metode Struktural Analitik Sintetik (Sas) Siswa Kelas I di SDIT Brilliant Kecamatan Mojoagung. *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, 1(2), 33–41. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v1i2.1280>
- Anggriani & Ishartiwi. (2017). *Efektivitas Role Playing dalam Peningkatan Kerja Sama Siswa*.
- Azzahra, G. F., & Rochmania, D. D.. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas V Pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran I di SD Negeri Kedungotok. *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, 4(1), 25–31.
- Azzahra, G. F., & Rochmania, D. D.. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas V Pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran I di SD Negeri Kedungotok. *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, 4(1), 25–31. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v4i1.2947>
- Darmadi, H. (2017). *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ferdiyansyah, dkk. (2021). *Penerapan Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa*.
- Rofiki, M. A., & Rochmania, D. D. (2024). Pengaruh Metode Cooperative Script Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN Ngudirejo 1 Jombang. *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, 4(2), 205–209. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v4i2.2850>
- Setiawan, D. E. K., Basir, U. P. M., & Susilo, C. Z.. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, 1(1), <https://doi.org/10.33752/ijpse.v1i1.1091>
- Shoimin, Aris, 68 *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016
- Sholikhah, Z., & Dwi Rochmania, D. . (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Connected Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Tema 9 Subtema 1 PB 1 Di SDN Brudu. *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, 3(2), 53–60. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v3i2.2863>
- Wibowo, M.E., Suyitno, H., noningsih, A., Handoyo, E., Rahayuningsih, M., Yurniawan, T., Pratama, H., Sunawan, Syaifudin, A., Yulianto, A., & Surahmat. (2017). *Tiga Pilar Konservasi: Penopang Rumah Ilmu Pengembang Peradaban Unggul*. Semarang: UNNES Press.
- Widyaningrum, W., Kamidjan, & Fitra Raharja, H. (2021). Pengaruh Storytelling Terhadap Berbicara Siswa Subtema 3 Bahasa Indonesia Kelas V SDI Al-Washoya Ngoro Jombang. *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, 1(2), 67–72. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v1i2.1301>