

## **Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V di SDN 17 Rio Pakava**

**Fendi Purnama Putra Fadli<sup>1</sup>, Andi Muh. Suktomansyah<sup>2</sup>, Evita Evita<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Profesi Guru, LPTK UIN Datokarama Palu

<sup>2</sup>UIN Datokarama Palu

<sup>3</sup>SD Inpres Baliase

Email : [fendifadli80@guru.sd.belajar.id](mailto:fendifadli80@guru.sd.belajar.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SDN 17 Rio Pakava melalui penerapan metode pembelajaran Role Playing. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 10 orang. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dan memperbaiki pemahaman materi. Pada siklus pertama, persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 70%, dan meningkat menjadi 90% pada siklus kedua. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode Role Playing efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam aspek keterampilan sosial, pemahaman konsep, dan kemampuan berkomunikasi.

Dengan demikian, penerapan metode Role Playing direkomendasikan sebagai salah satu strategi pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

**Kata Kunci;** metode role playing; hasil belajar; penelitian tindakan kelas

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 adalah sebuah proses yang didalamnya terdapat interaksi antar pihak (pendidik dan peserta didik) serta dengan sumber belajarnya. Menurut Queluz dan Gazali (Agustin, Abidin, and Rakhmayanti 2022), mengajar itu merupakan sebuah kegiatan untuk menanamkan pengetahuan pada seseorang (peserta didik) menggunakan cara yang singkat serta tepat. Dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, peserta didik merupakan salah satu faktor yang dapat menunjukkan bagaimana kualitas dari kegiatan mengajar itu sendiri. Keberhasilan proses belajar mengajar pada dasarnya perlu dibantu oleh sebuah metode pembelajaran. Pemilihan yang tidak tepat dari metode pembelajaran akan menyebabkan berbagai permasalahan. Permasalahan-permasalahan tersebut dapat berupa peserta didik yang merasa bosan selama pembelajaran, pembelajaran menjadi monoton sehingga mengurangi tingkat keaktifan peserta

didik, dan bahkan dapat membuat materi yang sedang diajarkan menjadi kurang dipahami oleh peserta didik.

Bahasa Indonesia sendiri merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum Pendidikan di Indonesia. Fungsi dari Bahasa Indonesia adalah sebagai ilmu pengetahuan, pengembang kebudayaan, dan sebagai sebuah teknologi. (Alisnaini et al. 2022) mengatakan jika bahasa merupakan salah satu pemegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Dalam penggunaan Bahasa Indonesia, dikenal ada dua istilah yaitu bahasa yang baik dan bahasa yang benar. Bahasa yang baik merupakan bahasa yang bisa dipergunakan pada situasi yang sesuai. Sedangkan bahasa yang benar itu memiliki preskriptif. Artinya, benar atau salahnya sesuatu bergantung pada penggunaan bahasanya.

Bahasa Indonesia merupakan jembatan interaksi dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan yang tidak dapat terlepas satu sama lainnya. Keterampilan itu terdiri dari keterampilan membaca, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut memberikan pengaruh terhadap hasil belajar dari para peserta didik. Bagi peserta didik, sekolah adalah sebuah kesempatan yang baik untuk melihat kemampuan yang dimilikinya. Maka dari itu, besar harapan peserta didik dapat memiliki kemampuan bahasa yang baik ketika mereka belajar di sekolah dasar. Akan tetapi, saat ini masih banyak sekolah dasar terutama dalam maple Bahasa Indonesianya belum menunjukkan hasil belajar yang memuaskan.

Menurut Oemar Hamalik (dalam Ningrum, 2020), yang dimaksud dengan hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diamati dan dapat diukur. Perubahan yang dimaksud dalam pengertian ini adalah terjadinya perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar dalam diri peserta didik pada dasarnya mencakup tiga aspek pribadi. Pertama, aspek kognitif. Kedua, aspek afektif. Lalu ketiga, aspek psikomotorik.

Ada 2 faktor yang bisa memberi pengaruh pada hasil belajar seorang peserta didik, yaitu faktor in dan faktor eks. Faktor internal biasanya dapat berupa karakteristik peserta didik seperti bagaimana sikap terhadap belajarnya, bagaimana motivasinya, bagaimana konsentrasi belajarnya, bagaimana mendapatkan hasil belajarnya, serta bagaimana kepercayaan diri yang dimilikinya. Untuk faktor eksternalnya bisa berasal dari guru, kurikulum, sarana prasarana, dan lingkungan sebayanya.

Rendahnya hasil belajar peserta didik menunjukkan jika ada sesuatu yang salah dalam proses pembelajarannya. Salah satu yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik adalah kurang kreatifnya guru dalam melaksanakan pembelajaran. Oleh karena itu, salah hal yang dapat diubah adalah penggunaan metode pembelajarannya. Pada sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat mengandalkan penggunaan metode yang aplikatif dan juga menarik.

Metode pembelajaran yang diharapkan dapat membantu memperbaiki hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik adalah metode role playing atau bermain peran. Metode ini dibuat khusus untuk membantu peserta didik agar mendapatkan nilai-nilai sosial, moral, dan pencerminannya dalam berperilaku. Pada metode ini, drama sederhana merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dimana peran yang dimainkan berdasarkan kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajarannya, memerankan suatu peranan bertujuan agar memberikan kesan yang mendalam dalam pemahamannya serta pengertian yang sempurna dapat terbentuk dengan baik (Napitupulu, Napitu, and Sipayung 2023).

Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah dalam mendorong peningkatan mutu pendidikan nasional, karena pemerintah menyadari bahwa dengan membenahi sistem pendidikan nasional berarti meningkatkan kecerdasan dan kesejahteraan masyarakat (Ni Kadek Mariani, Erikson Sihotang, and Ni Made Rai Sukardi 2024). Kurikulum Merdeka merupakan bentuk upaya pemerintah dalam memperbaiki sistem pendidikan di Indonesia yang selama ini dipandang kurang responsif terhadap perkembangan zaman (Fauzi, Muhammad Sukron Maq et al. 2022). Sehingga operasional pelaksanaan pembelajaran ikut mengalami perubahan tanpa terkecuali pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti (Nur Soleh, Nadya, and Nurwahid Ihsanudin 2024).

Pendidikan adalah komponen krusial dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, serta kunci untuk mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan harus menciptakan suasana belajar yang mendukung pengembangan kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, dan keterampilan (Yunita et al. 2025).

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memainkan peran penting dalam membentuk karakter peserta didik dengan dasar ajaran Al Quran dan Hadits. Saat ini, banyak siswa, seperti di kelas V SDN 17 Rio Pakava, mengalami kesulitan dalam memahami materi. Pemahaman materi ini sangat penting untuk pembentukan sikap dan karakter (Eliza, Arcanita, and Harahap 2024).

Metode pembelajaran yang lebih kreatif diperlukan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu metode yang efektif adalah role playing, yang melibatkan siswa dalam skenario terkait materi untuk memfasilitasi pemahaman dan diskusi. Penggunaan metode ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi indahnya saling menghargai (Harhap 2024).

## **TINJAUAN TEORETIS**

### **Hasil Belajar**

#### **1. Definisi Hasil Belajar**

Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap (Nurwadani et al. 2021). Belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Belajar adalah tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah yang kini dan yang akan datang (Alponsius 2022).

Selanjutnya Morgan dan kawan-kawan menyatakan, bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman. Pernyataan ini senada apa yang dikemukakan oleh para ahli bahwa belajar merupakan proses yang dapat menyebabkan perubahan tingkah laku disebabkan adanya reaksi terhadap suatu situasi tertentu atau adanya proses internal yang terjadi dalam diri seseorang (Amananti 2024).

Dari beberapa definisi para ahli, dapat disimpulkan adanya ciri belajar, yaitu:

- a. Belajar ditandai adanya perubahan tingkah laku.
- b. Perubahan perilaku.
- c. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
- d. Pengalaman atau latihan itu dapat member penguatan.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Horward Kingsley hasil belajar dibagi menjadi tiga macam yaitu:

- a. Keterampilan dan Kebiasaan.
- b. Pengetahuan dan Pengertian.
- c. Sikap dan Cita-cita.

Sedangkan Benyamin Bloom secara garis besar mengklasifikasi hasil belajar menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

- b. Ranah afektif berkenaan dengan dengan sikap terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak terdiri dari enam aspek yakni, gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

## **2. Langkah-langkah strategi role play**

Keberhasilan model pembelajaran melalui role play tergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Disamping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (Studi et al. 2025). Prosedur role play ada Sembilan langkah yaitu :

- a. Pemanasan (warning up) Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya.
- b. Memilih pemain (partisipan) Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya.
- c. Menata panggung Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan.
- d. Menyiapkan pengamat (observer) Guru menunjuk siswa sebagai pengamat dan pengamat juga harus terlibat aktif dalam permainan peran.
- e. Memainkan peran (manggung) Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Dan guru melihat sejauh mana peran yang dimainkan yang sesuai dan tidak sesuai prosedur.
- f. Diskusi dan evaluasi Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.
- g. Memainkan peran ulang Dalam permainan peran ulang atau peran kedua siswa harus dapat memainkan perannya sesuai dengan scenario.
- h. Diskusi dan evaluasi kedua Diskusi dan evaluasi kedua di langkah kedelapan ini pembahasannya lebih diarahkan pada realitas. Berbagai pengalaman dan kesimpulan.

## **3. Faktor-faktor yang memengaruhi**

Proses Belajar Secara umum faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar di bedakan atas dua kategori, yaitu: a. Faktor Internal, yaitu faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat memengaruhi hasil belajar individu yang meliputi faktor fisiologis dan

faktorpsikologis. b. Faktor Eksternal, yaitu faktor-faktor yang berasal dari lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sosial keluarga (Damayanti 2022).

#### **4. Role Play**

Role Play adalah suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Sebagai suatu strategi pembelajaran, role play mempunyai beberapa pendekatan (Idayani and Purwanto 2017). Ketika seorang guru berkeinginan untuk menggunakan salah satu pendekatan serta opsi yang tersedia didasarkan pada persepsi siswa, tujuan pendidikan, serta jumlah waktu yang tersedia. Berikut ini adalah tiga pendekatan yang umum terdapat dalam role play (Annisa Annisa et al. 2025).

##### a) Role play sederhana

Role play ini membutuhkan sedikit persiapan dan sering cocok untuk suatu sesi umum yang berisi metode mengajar lainnya. Daripada memperbicarakan suatu isu, siswa sering langsung secara cepat diorganisir secara berpasangan oleh guru (Hidayah 2023). Dalam pasangan ini, siswa diberi peran-peran yang khusus, dan seperangkat skenario. Kemudian mereka diminta untuk memerankan secara spontan problem atau dilema kemanusiaan yang telah ditentukan. Suatu ciri pokok dari pendekatan ini bahwa semua pasangan siswa akan mengerjakan tugasnya dalam waktu yang sama (Sumiati 2009).

##### b) Role play Latihan

Role play tipe ini merupakan role play berbasis keterampilan dan menuntut suatu persiapan. Peserta akan membutuhkan sejumlah informasi atau latar belakang faktual sebelum memasuki role play (Sumiati 2009). Tipe ini biasanya melibatkan pendekatan “bagaimana caranya” sebagai contoh : bagaimana caranya menggunakan telepon, memperlakukan diri dalam sebuah interview, belajar cara medis untuk mendampingi orang yang sakit, atau mengatasi berbagai hubungan antara majikan (Collins et al. 2021a). Peserta membutuhkan sejumlah waktu untuk membayangkan dirinya kedalam situasi tersebut. Sebagai contoh, jika mereka akan melakukan suatu interview, mereka mungkin perlu mengetahui tentang beberapa hal, seperti : bergerak dalam bidang apa pabrik tersebut, perincian tentang pembayaran serta persyaratan-persyaratan (Rosyidah et al. 2021).

##### c) Role play yang diperpanjang

Disini peserta membutuhkan baik briefing tentang problem atau scenario serta briefing tentang peran mereka sendiri. Siswa mungkin mengandaikan peran komunitas dan peran

professional (Fahraini 2023). Contohnya : penelitian tentang isu lingkungan mungkin melibatkan peran-peran individual yang diandaikannya (contoh, sebagai pimpinan suatu komite), peran berpasangan (dua ilmunan), dan peran-peran kelompok. Waktu pelaksanaan role play yang diperpanjang ini dapat berkisar dari satu jam samapi sehari penuh atau lebih lama lagi (Taringan 2016). Dimana kelebihan strategi Role play dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas yang memiliki intraksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat sitimulus (sknario) karena satu kelebihannya (Collins et al. 2021b), dengan alasan antara lain:

- Mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang diperoleh.
- Mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis.
- Menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah.
- Menjadikan problem yang abstrak menjadi kongkrit.
- Melibatkan siswa dalam pembelajaran yang langsung.

Disamping kelebihan yang dimiliki metode role play ini ada juga kelemahannya di antaranya :

- Apabila perannya diberikan kepada siswa tidak cocok dengan krakternya, ataupun siswa tidak mampu menjalankan peran yang diberikan maka perannya akan gagal dan hasilnya pun gagal
- Apabila tidak menguasai skenario maka perannya juga tidak biasa menggambarkan tujuan yang diinginkan

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan metode Role Playing. PTK dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi tindakan yang diambil (Holifah et al. 2025).

## **2. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 17 Rio Pakava yang berjumlah 10 siswa. Pemilihan kelas V didasarkan pada identifikasi masalah rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran sebelumnya.

## **3. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 17 Rio Pakava pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, selama dua bulan, meliputi pelaksanaan dua siklus tindakan.

## **4. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan empat tahap utama dalam setiap siklus:

**Perencanaan (Planning):** Merencanakan tindakan yang akan dilakukan, yaitu penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran. Menyusun skenario pembelajaran, perangkat pembelajaran, dan alat evaluasi (Suciati 2021).

**Pelaksanaan (Acting):** Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah dibuat dengan menerapkan metode Role Playing (Azizah 2022).

**Observasi (Observing):** Mengamati proses pembelajaran dan hasil belajar siswa menggunakan lembar observasi, catatan lapangan, dan penilaian tes (Pujiyanto 2021).

**Refleksi (Reflecting):** Menganalisis hasil observasi untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan tindakan, kemudian merumuskan langkah-langkah perbaikan untuk siklus berikutnya (Gusmaningsih et al. 2023).

## **5. Teknik Pengumpulan Data**

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa teknik berikut:

**Tes Hasil Belajar:** Tes digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus.

**Observasi:** Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran, khususnya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan Role Playing.

**Wawancara:** Wawancara dilakukan dengan siswa dan guru untuk mendapatkan data tambahan terkait respon siswa terhadap metode Role Playing.

**Dokumentasi:** Dokumentasi berupa foto, video, dan catatan lapangan selama pelaksanaan penelitian.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. DESKRIPSI HASIL PENELITIAN**

#### 1. Deskripsi Pelaksanaan Pra Siklus

Pada 12 Desember 2024, dilakukan pengambilan data pra siklus pada siswa kelas V SDN 17 Rio Pakava. Pembelajaran menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, yang menyebabkan beberapa siswa tidak fokus, dengan hanya 6 dari 10 siswa mencapai KKM 75 pada materi "Teladan Mulia Asmaulhusna."

#### 2. Deskripsi Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan siklus I pada 14 September 2024 meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dalam perencanaan, disusun RPP berbasis metode Role Playing, media pembelajaran, lembar observasi, dan soal evaluasi. Pada pelaksanaan, siswa dibagi kelompok, mendiskusikan skenario, dan memainkan peran sesuai materi. Observasi menunjukkan beberapa siswa masih kurang aktif, waktu pembelajaran tidak sesuai rencana, dan evaluasi menunjukkan banyak siswa belum mencapai KKM.

Refleksi menyimpulkan bahwa perlu perbaikan metode agar lebih terarah, serta pemberian motivasi agar siswa lebih aktif bertanya.

#### 3. Deskripsi Pelaksanaan Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada 21 September 2024 dengan perbaikan dari siklus sebelumnya. Siswa lebih aktif mengikuti skenario Role Playing, partisipasi meningkat, dan alokasi waktu sesuai rencana. Observasi menunjukkan hampir seluruh siswa aktif dan proses pembelajaran berjalan lancar.

Refleksi siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar PAI, dengan siswa lebih memahami materi dan memenuhi KKM. Role Playing terbukti efektif meningkatkan hasil belajar pada materi "Teladan Mulia Asmaulhusna."

### **B. *Role Playing***

Metode role playing adalah suatu model yang dalam penerapannya mampu membuat peserta didik menjadi aktif, menjadi mandiri, menjadikan peserta didik memiliki pribadi yang

menyenangkan, serta mampu menimbulkan kerjasama antara guru atau dengan siswa lainnya dengan baik (Maisuardi, 2021).

Dalam jurnal-jurnal yang dianalisis, penerapan metode role playing secara umum dilakukan berdasarkan 4 tahap. Empat tahapan tersebut terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Selain itu, terdapat dua siklus yang dilaksanakan pada setiap penelitiannya. Pada siklus pertama, umumnya merupakan kegiatan untuk melihat apakah terdapat perubahan dari pembelajaran sebelum diterapkannya metode role playing atau tidak. Sedangkan untuk siklus kedua, secara umum merupakan kegiatan untuk mengulangi siklus sebelumnya karena hasil di siklus pertama dianggap belum mencapai tujuan dari penelitian.

Berikut ini merupakan hasil penelitian terdahulu terkait bagaimana penggunaan metode role playing dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V.

**Table 1. hasil penelitan Terdahulu terkait bagaimana penggunaan metode *role playing* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V**

| No. | Judul Penelitian  | Peneliti   | Tahun | Materi Pokok | Hasil Penelitian  |
|-----|---|--|-------|--------------|---|
| 1   | Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas                                  | I Gede Dody Mahaputra, Ni Ketut Suarni, dan I Nyoman Murda | 2016  | Cerita       | Penelitan ini merupakan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan dua siklus. Pada pra-siklusnya, rata-rata hasil belajar dari para siswanya hanya sebesar 64,46 dengan presentase ketuntasan belajarnya sebesar 55%. Setelah dilakukan penelitian, pada siklus I nya menunjukkan rata-rata hasil belajar sebesar 73,6 dengan presentase ketuntasan belajar sebesar 50%. Namun karena pada siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian, maka dilakukanlah siklus II. Pada siklus ini, terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 83,75 dengan presentase sebesar 83,3%.  |
|     | V Semester Ganjil SDN 4 Bungkulun Tahun Pelajaran 2016/2017   |  |       |              |   |
| 2   | Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang | Hasan Basri  | 2017  | Wawancara    | Pada penelitian ini, subjek yang digunakan sebanyak 30 siswa. Sebelum menggunakan metode <i>role playing</i> , hanya 41,7% siswanya yang telah mencapai KKM 75, sedangkan 56,3% lainnya belum mencapai KKM. Namun setelah dilakukan penelitian melalui dua siklus menunjukkan adanya perubahan yang baik. Pada siklus pertama, peningkatan terjadi dengan persentase sebesar 77,8% pada hasil belajarnya. Dengan kata lain, dapat dikatakan tuntas. Karena dirasa masih terdapat kelemahan yang dapat diperbaiki, maka dilakukanlah penelitian siklus II. Pada penelitian siklus kedua, juga terjadi peningkatan presentase ketuntasan individu |

|   |  |  |      |        |   |
|---|--|--|------|--------|---|
|   |  |  |      |        | sebesar 91,7% pada hasil belajarnya. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa penelitian ini tuntas pada siklus II.   |
| 3 | Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Drama dan Aktivitas Siswa Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas V SD Negeri 020 Tembilahan Hilir | Ernani                                   | 2017 | Drama  | Pada pra-siklusnya, sebanyak 19 dari 25 siswanya belum mencapai KKM (75). Pada siklus I, sebanyak 14 dari 25 siswa telah tuntas belajar dengan nilai rata-rata 77,2. Adapun peningkatan ketuntasan hasil belajarnya menunjukkan presentase 56,00%. Lalu pada siklus II nya, sebanyak 23 dari 25 siswa telah tuntas belajar dengan rata-rata nilai 87,2. Adapun peningkatan ketuntasan hasil belajarnya menunjukkan presentase 92,00%  |
| 4 | Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V SD GMIM 1 Woloan          | Mersty E. Rindengan                      | 2020 | Drama  | Sebelum diadakan penelitian, sebanyak 67,85% dari 28 siswa menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas dalam belajarnya. Setelah dilakukan penelitian sebanyak dua siklus, pada siklus pertamanya menunjukkan hasil persentase sebesar 64,28%. Karena masih banyak yang belum memasuki kategori tuntas sebesar 80%, maka penelitian dilanjutkan ke siklus II. Di siklus II, sebanyak 84,28% sudah dinyatakan memenuhi tujuan dari penelitian.  |
| 5 | Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) di Kelas V SD Negeri 224 Pallawa                  | Nasirah                                  | 2017 | -      | Pada awal penelitian, siswa di di Kelas V SD Negeri 224 Pallawa hanya memiliki nilai rata-rata sebesar 58,00. Setelah dilakukan penelitian, pada siklus pertamanya menunjukkan sebanyak 10 dari 26 siswanya termasuk kategori tuntas (38,46%). Sedangkan 16 dari 26 siswa lainnya termasuk kedalam kategori tidak tuntas (61.53%). Dengan kategori tidak tuntas yang masih tinggi, maka dari itu dilakukan siklus II. Pada siklus ke II menunjukkan adanya peningkatan persentase ketuntasan sebesar 88.46% yaitu 22 dari 26 siswanya termasuk kategori tuntas. Lalu sebanyak 3 dari 26 siswanya dengan persentase 11.3 % termasuk dalam kategori tidak tuntas. |
| 6 | Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Semester Genap Menggunakan   | Imro'atin Nasibah dan Syarif Ibnu Rusydi | 2014 | Cerita | Pada penelitian ini, sebanyak 26 siswa dijadikan sebagai subjek. 10 siswa diantaranya sudah mencapai nilai $\geq 65$ atau dapat dikatakan tuntas (21%). Dari data tersebut, sebanyak 16 lainnya masih belum tuntas. Melalui   |

|   |   |  |      |                     |   |
|---|---|--|------|---------------------|---|
|   | Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pokok Bahasan Menanggapi Cerita Tentang Peristiwa  |  |      |                     | penelitian ini, pada siklus pertamanya menunjukkan hasil belajar dengan persentase sebesar 52% dimana peningkatannya sebanyak 31% dari pra-siklus. Lalu pada siklus kedua menunjukkan persentase hasil belajar sebesar 73%.   |
| 7 | Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 3 Astomulyo  | Vicky Ihsananda  | 2017 | Drama               | Sebelum dilakukan penelitian, hasil belajar yang diperoleh siswa cenderung tidak tuntas. Setelah melakukan penelitian melalui dua siklus, diperolehlah sebuah data. Siklus I menunjukkan peningkatan sebanyak 65,90 % lalu pada siklus kedua sebesar 72,72%. Hal itu menunjukkan jika terdapat penambahan pesertase dari siklus I ke siklus II sebesar 6,82%.   |
| 8 | Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Kelas V SD GMIMI V TOMOHON   | Linda Resiska Deeng, Deitje A. Katuuk, Hetty J. Tumurang | 2021 | Teks percakapan     | Pada pra-siklus dalam penelitian ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang hasil belajarnya belum sesuai. 25 dari 35 siswanya belum mencapai KKM dan hanya 10 siswa yang sudah berhasil mencapai KKM. Dengan dilakukan penelitian dua siklus, terdapat peningkatan pada masing-masing siklusnya. Pada siklus I, terjadi peningkatan sebesar 57,14%. Semakin meningkat hasilnya pada siklus II, dengan hasil belajar siswa sebesar 84,28%. |
| 9 | Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Tema 7 Subtema Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Kelas V UPT SD Negeri 18 Baringin | Maisuardi  | 2021 | Teks Narasi Sejarah | Pada pra-siklus penelitian ini, dari 23 siswa terdapat 12 orang yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan 11 orang lainnya belum mencapai KKM. Setelah diterapkan metode <i>role playing</i> , pada siklus pertama dengan persentase sebesar 60,87%. Lalu pada siklus II, hasil belajarnya menunjukkan peningkatan sebesar 86,96%.   |

|    |  |                    |      |       |   |
|----|--|--------------------|------|-------|---|
| 10 | Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Drama Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) Gapura Watukumpul Kabupaten Pemalang | Fajar Dayu Saputra | 2012 | Drama | Penelitiannya mengungkapkan jika pada materi drama yang dibarengi dengan penggunaan metode <i>Role Playing</i> menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian pada siklus I, dimana hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan pada saat pra siklus. Hasil pada siklus I adalah 66,66% dengan 12 siswa telah memenuhi KKM. Sedangkan pada siklus II, mengalami peningkatan sebesar 100% dengan 18 siswa telah memenuhi KKM. Peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I ke siklus II secara klasikal sebanyak 33,34%. |
| 11 | Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 36 Seppong   | Ade Kusumah Masse  | 2020 | Drama | Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, dari total siswa sebanyak 27 orang hanya 10 siswa yang masuk dalam kategori tuntas (62,9%). Sedangkan sisanya masih belum tuntas. Pada siklus II, ketuntasan hasil belajarnya kembali meningkat sebanyak 92,5% dengan 25 siswanya masuk dalam kategori tuntas (7,4%) dan 2 lainnya masuk dalam kategori tidak tuntas.  |
| 12 |  | Dian Cahya Ningrum | 2020 | -     | Pada penelitian ini menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar yang diakibatkan oleh meningkatnya motivasi belajar siswa-siswanya yang memberikan dampak dengan persentase pada siklus I sebesar 48% dengan peningkatan sebanyak 40% dari data awal. Pada siklus II persentase meningkat sebanyak 80%. Secara klasikal, peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I ke siklus II adalah sebesar 32%.   |
| 13 | Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V MIN No 473 Sidikalang T.A 2013/ 2014         | Idham Hadi Angkat  | 2014 | -     | Pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui 2 siklus. Sebelum melakukan penelitian, jumlah peserta didik yang sudah tuntas hasil belajarnya hanya ada 7 orang (20,59%), sedangkan yang belum tuntasnya berjumlah 27 orang (79,41%). Namun setelah menerapkan <i>Role Playing</i> pada proses pembelajarannya, terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Pada siklus I, peserta didik yang sudah tuntas dalam hasil belajarnya berjumlah 14 orang (58,83%). Pada siklus II, peserta didik yang sudah tuntas dalam hasil belajarnya berjumlah 28 orang (82,35%).                |

|    |   |                    |      |       |  |
|----|---|--------------------|------|-------|--|
| 14 | Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Tentang Kemampuan Berbicara Melalui Metode Role Playing  | Muawanah           | 2017 | Drama | Pada prasiklus dalam penelitian ini, rata-rata nilai dari 20 siswa adalah 61 dengan persentase ketuntasan belajarnya sebesar 25%. Melalui siklus pertama, nilai ketuntasan siswa mencapai 54%. Sedangkan pada siklus kedua, kembali meningkat menjadi 80%.   |
| 15 | Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 068474 Medan Labuhan Tahun Ajaran 2013/2014 | Rahmi Elfa Pratiwi | 2014 | -     | Pada pra-siklusnya tergolong rendah, dimana dalam pembelajarannya hanya 5 orang yang berhasil tuntas (12,8%). Namun setelah menerapkan <i>Role Playing</i> dalam pembelajarannya, hasil belajar peserta didik meningkat. Pada siklus I, terdapat 10 siswa yang telah berhasil tuntas dalam pembelajaran (25,64%). Lalu pada siklus II, sebanyak 36 siswa berhasil tuntas dalam pembelajaran dengan persentase secara klasikal sebesar 93,3%. |

Berdasarkan hasil analisis diatas, beberapa hasil penelitian dalam jurnal tersebut membuktikan jika metode role playing terbukti mampu memberikan peningkatan pada hasil belajar peserta didik dalam mapel Bahasa Indonesia di kelas V.

## PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam materi Indahya Berbagi pada siswa kelas V SDN 17 Rio Pakava tahun pelajaran 2024/2025. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil belajar per siklus, dengan rincian sebagai berikut.

Penelitian tindakan kelas pada pra siklus yang mencapai KKM hanya 3 siswa atau 40 % dari 10 anak, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 72,05. Pada siklus I yang mencapai KKM sebanyak 7 siswa atau 70 % dari 10 anak dengan nilai rata-rata kelas 77,05. Pada siklus II sebanyak 9 siswa atau 90 % dari 10 anak telah mencapai KKM dengan nilai rata-rata kelas pada siklus II ini 81, 05. Ketuntasan klasikal siklus II 90 % sudah memenuhi syarat ketuntasan klasikal  $\geq 75\%$ , sehingga penelitian tindakan kelas (PTK) ini dinyatakan berhasil.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alponsius, Nadeak. 2022. "Disusun Dan Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat- Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Kependidikan Universitas Quality Oleh :." *Skripsi* 68003.
- Annisa Annisa, Desty Endrawati Subroto, Ananda Rizky Amalia, Nasyril Fathani, and Neneng Mawar Muhlisoh. 2025. "Upaya Guru Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Dengan Menggunakan Metode Role-Playing Dalam Pengajaran Bahasa Indonesia." *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 3(1):11–25. doi:10.47861/jdan.v3i1.1549.
- Azizah, Nur. 2022. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Motivasi Belajar Siswa Dalam Menguasai Congratulations Expressions." *Educatif Journal of Education Research* 4(1):121–31. doi:10.36654/educatif.v4i1.275.
- Damayanti, Ayu22. 2022. "Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X SMA NEGERI 2 TULANG BAWANG TENGAH." *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 1(1):99–108.
- Eliza, V., R. Arcanita, and E. K. Harahap. 2024. "Imlementasi Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Religius Peserta Didik Di SD Negeri 01 Ujan Mas." [http://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/6258%0Ahttp://e-theses.iaincurup.ac.id/6258/2/SKRIPSI\\_VETA\\_ELIZA.pdf](http://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/6258%0Ahttp://e-theses.iaincurup.ac.id/6258/2/SKRIPSI_VETA_ELIZA.pdf).
- Fahraini, Heni. 2023. "Penerapan Tenik Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam."
- Fauzi, Muhammad Sukron Maq, Mumu Muzayyin, Ai Rukmini, Muhammad Arsyad, Arditya Prayogi, and Edi Ahyani. 2022. "Kurikulum Merdeka Dalam Kerangka Aksespendidikan: Tinjauan Literatur Atas Inisiatif Unicef Dan Pemerintah Indonesia." *Ekasakti Jurnal Penelitian & Pengabdian* 3(1):1–7.
- Gusmaningsih, Iva Oktaviani, Naila Len Azizah, Rani Noer Suciani, and Risti Aulia Fajrin. 2023. "Strategi Refleksi Dan Evaluasi Penelitian Tindakan Kelas." *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 1(2):2023.

- Harhap, Fatma Dewani. 2024. "Penerapan Metode Role Play Pada Siswa Sekolah Dasar Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris." *Jurnal Pendidikan Indonesia:Teori, Penelitian Dan Inovasi* 4(6):7–12. doi:10.59818/jpi.v4i6.981.
- Hidayah, Husni. 2023. "Penerapan Metode Role-Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Di SD XI Gunung Tuleh Kabupaten Pasama Barat." 1–93.
- Holifah, Sitti, Moh. Dasuki, Siti Nur Sa'idah, and Rafeah Husni. 2025. "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development* 1(2):291–300.
- Idayani, Sri, and Arie Purwanto. 2017. "Jurnal Pendidikan Dan Konseling." 105(2):79. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>.
- Ni Kadek Mariani, Erikson Sihotang, and Ni Made Rai Sukardi. 2024. "Kewenangan Komite Sekolah Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional." *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum* 2(5):52–74. doi:10.47861/jkpu-nalanda.v2i5.1290.
- Nur Soleh, Nadya, and Nurwahid Ihsanudin. 2024. "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Smk Negeri 1 Seberida." *Al-Ihda': Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran* 19(2):1642–54. doi:10.55558/alihda.v19i2.181.
- Nurwadani, Pri Ayu, Syarifuddin Syarifuddin, Gunawan Gunawan, and Dusalan Dusalan. 2021. "Hubungan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VII SMP Negeri 4 Kota Bima Tahun Pelajaran 2021/2022." *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial* 2(1):25–38. doi:10.53299/diksi.v2i1.100.
- Pujiyanto, Hari. 2021. "Metode Observasi Lingkungan Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa MTs." *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik* 2(6):749–54. doi:10.47387/jira.v2i6.143.
- Rosyidah, Umu, Mega Aulianda, Pahrizal Rahayu, M. Nanang C. Vembri Aulia Rahmi, M. Mujtaba M. Z, Nova Dwi Hernanik Siti Nurul K, Titiek Ambarwati, and Novita Rifaul

Kirom. 2021. *Analisis Data Penelitian Manajemen*.

Studi, Program, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan, Dan Ilmu, Universitas Muhammadiyah Cirebon, and Jawa Barat. 2025. “JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan An Analysis of Students ’ Experiences in Developing Self-Confidence through Role-Playing Activities at SDN 2 Pesanggrahan Analisis Pengalaman Siswa Dalam Mengembangkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bermain Peran D.” 6(3):966–82.

Suciati, Sri. 2021. “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Tentang Jati Diri (Talking About Self) Melalui Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Di Kelas X MIPA.1 SMAN 4 Kota Bima Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 1(2):157–76. doi:10.53299/jppi.v1i2.50.

Sumiati, A. 2009. *Metode Pembelajaran*.

Taringan, Arleni. 2016. “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS.” *Jurnal Primary: Jurnal Guru Pendidikan Dasar* 5(November):102–12.  
<https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/3898>.

Yunita, Sri, Flanella Natama Harahap, Yona Revalina Ginting, Nuramanda Nuramnada, and Universitas Negeri Medan. 2025. “Implementai Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Kurikulum Nasional:Urgensi Dan Strategi Penguatan Karakter Bangsa.” 2(2):62–67.