

Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Belajar Menggunakan Metode Role Playing di SDN 12 Mataram

Lilis Nur Isnaini^{1*}, Amrullah², Dika Areka³

¹ Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

² Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

³ Pendidikan Profesi Guru, SDN 12 Mataram, Mataram, Indonesia

Corresponding Author:

Lilis Nur Isnaini

Email*:

lilisnurisnaini23@gmail.com

DOI:

© 2023 The Authors. This open access article is distributed under a (CC-BY License)



Abstrak: Penelitian ini bertujuan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan metode Role Playing di kelas V SDN 12 Mataram. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus berdasarkan model Kemmis & McTaggart dengan subjek 25 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Role Playing mampu meningkatkan keaktifan siswa secara signifikan, yang tercermin dari meningkatnya partisipasi siswa dalam berdiskusi, bertanya, serta berpartisipasi dalam simulasi peran selama pembelajaran. Pada siklus I, keaktifan siswa tercatat sebesar 40%, kemudian meningkat menjadi 84% pada siklus II setelah dilakukan perbaikan strategi, seperti penyederhanaan skenario dan penambahan waktu latihan. Dengan demikian, Role Playing terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta mendorong pengembangan keterampilan sosial dan kepercayaan diri siswa. Metode ini direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran aktif di sekolah dasar.

Kata Kunci: Keaktifan siswa, Role Playing, pembelajaran aktif, sekolah dasar.

Pendahuluan

Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu indikator utama keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar. Menurut Uno (2011), keaktifan siswa mencakup keterlibatan fisik dan mental yang menunjukkan motivasi, rasa ingin tahu, serta partisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Keaktifan ini sangat penting karena berkontribusi langsung pada pemahaman materi dan pengembangan keterampilan berpikir kritis. Namun, dalam praktik pembelajaran di banyak sekolah dasar, termasuk SDN 12 Mataram, metode yang dominan digunakan masih bersifat konvensional seperti ceramah, yang cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat secara aktif (Sardiman, 2012). Kondisi ini menyebabkan rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga perlu adanya pendekatan yang lebih inovatif.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa adalah metode Role Playing. Metode ini merupakan strategi pembelajaran aktif yang menempatkan siswa dalam situasi simulasi peran tertentu, sehingga mereka dapat mengekspresikan gagasan, perasaan, dan nilai-nilai dalam konteks pembelajaran yang relevan (Slavin, 2009). Role Playing tidak hanya melibatkan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan sosial, yang dapat membangun empati dan keterlibatan emosional siswa

terhadap materi yang dipelajari. Trianto (2010) menambahkan bahwa metode ini efektif dalam melatih keterampilan komunikasi, kerja sama, dan kemampuan berpikir kritis siswa melalui interaksi kelompok yang dinamis.

Lebih lanjut, teori pembelajaran konstruktivistik yang dikemukakan oleh Piaget (1973) mendukung penggunaan Role Playing sebagai metode pembelajaran. Piaget menegaskan bahwa pembelajaran terbaik terjadi ketika siswa aktif mencoba, mengalami, dan merefleksikan tindakan mereka dalam konteks nyata atau simulasi. Dengan bermain peran, siswa dapat menginternalisasi konsep dan nilai pembelajaran secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menuntut keterlibatan aktif dan pengembangan soft skills seperti kreativitas dan kolaborasi.

Penelitian terdahulu juga menunjukkan efektivitas metode Role Playing dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Huda (2013) menemukan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dan keterlibatan emosional siswa melalui Role Playing mampu meningkatkan motivasi belajar dan perhatian siswa terhadap materi. Selain itu, penelitian oleh Fadillah, (2025) melaporkan peningkatan signifikan dalam keaktifan bertanya dan partisipasi siswa setelah penerapan Role Playing dalam pembelajaran IPS.

Temuan ini memperkuat argumen bahwa Role Playing dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi masalah keaktifan siswa yang rendah.

Selain aspek motivasi dan kognitif, Role Playing juga berperan dalam pengembangan karakter dan keterampilan sosial siswa. Menurut Slavin (2009), metode ini membantu siswa belajar menghargai perbedaan, membangun empati, serta meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal. Dalam konteks pendidikan karakter, Role Playing memberikan ruang bagi siswa untuk memahami nilai-nilai sosial dan norma melalui pengalaman simulasi, yang sangat penting dalam membentuk sikap dan perilaku positif sejak dini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas V SDN 12 Mataram. Melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & McTaggart, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** yang dilaksanakan dalam dua siklus. PTK dipilih karena memungkinkan guru sebagai peneliti untuk secara langsung mengidentifikasi dan mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas melalui siklus reflektif yang berkelanjutan (Kemmis & McTaggart, 1988). Setiap siklus terdiri dari empat tahap utama, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Siklus ini bertujuan untuk melakukan perbaikan berkelanjutan terhadap proses pembelajaran agar hasilnya optimal.

Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas V SDN 12 Mataram. Pemilihan subjek berdasarkan kelas yang mengalami rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran, khususnya dalam bertanya, berdiskusi, dan berpartisipasi aktif selama proses belajar mengajar berlangsung. Jumlah siswa yang relatif homogen memudahkan pengamatan perubahan perilaku belajar secara menyeluruh.

Data dikumpulkan menggunakan beberapa instrumen berikut:

1. **Lembar Observasi Keaktifan Siswa**
Instrumen ini digunakan untuk mencatat keterlibatan siswa dalam berbagai aktivitas belajar seperti bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam simulasi bermain peran.

Observasi dilakukan secara sistematis selama proses pembelajaran berlangsung.

2. **Dokumentasi**

Dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran dan catatan proses pembelajaran yang mendukung data observasi. Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti visual dan pelengkap data untuk mendeskripsikan aktivitas dan interaksi siswa selama pembelajaran.

Keberhasilan tindakan diukur berdasarkan kriteria berikut:

1. Minimal 75% dari total siswa menunjukkan keaktifan dalam berbagai kegiatan pembelajaran, seperti bertanya, berdiskusi, dan bermain peran.
2. Terjadi peningkatan signifikan keaktifan siswa dari siklus I ke siklus II.

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase keaktifan siswa menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Keaktifan} = \left(\frac{\text{Jumlah siswa aktif}}{\text{Jumlah total siswa}} \right) \times 100\%$$

Analisis ini bertujuan untuk membandingkan tingkat keaktifan siswa antara siklus I dan siklus II, sehingga dapat diketahui efektivitas penerapan metode Role Playing dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan keaktifan siswa kelas V SDN 12 Mataram melalui metode Role Playing. Keaktifan siswa diukur berdasarkan keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran seperti bertanya, menjawab, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam simulasi bermain peran. Berikut adalah rincian hasil keaktifan siswa pada masing-masing siklus:

Tabel 1. hasil keaktifan siswa

Indikator Keaktifan Siswa	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa	25	25
Siswa aktif bertanya	6 siswa	15 siswa
Siswa aktif menjawab pertanyaan	7 siswa	18 siswa
Siswa aktif berdiskusi	8 siswa	20 siswa
Siswa aktif berpartisipasi dalam Role Playing	10 siswa	21 siswa
Total siswa aktif (minimal satu aktivitas)	10 siswa (40%)	21 siswa (84%)

Siklus I

Pada siklus pertama, hanya 10 dari 25 siswa (40%) yang menunjukkan keaktifan dalam pembelajaran.

Keaktifan ini meliputi berbagai bentuk partisipasi, namun masih didominasi oleh sedikit siswa yang berani bertanya atau ikut berdiskusi. Beberapa hambatan yang ditemukan antara lain:

1. **Kurangnya kesiapan siswa memahami peran:** Banyak siswa belum memahami dengan jelas tugas dan peran yang harus dimainkan dalam simulasi.
2. **Keterbatasan waktu:** Waktu yang tersedia untuk latihan dan pelaksanaan Role Playing dirasa kurang, sehingga tidak semua kelompok mendapat kesempatan tampil secara optimal.
3. **Rasa malu dan kurang percaya diri:** Sebagian siswa masih merasa canggung dan takut salah saat berperan di depan teman-temannya.

Siklus II

Setelah refleksi dan perbaikan strategi pembelajaran, seperti penyederhanaan skenario peran, pemberian contoh konkret, dan penambahan waktu latihan, terjadi peningkatan yang signifikan pada keaktifan siswa. Pada siklus kedua, sebanyak 21 siswa (84%) aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran, khususnya dalam bermain peran dan berdiskusi. Peningkatan ini ditandai dengan:

1. **Meningkatnya rasa percaya diri siswa:** Siswa lebih berani mengekspresikan ide dan pendapatnya.
2. **Partisipasi yang lebih merata:** Hampir semua kelompok mendapat kesempatan tampil dan berperan aktif.
3. **Suasana kelas yang lebih interaktif dan suportif:** Siswa saling mendukung dan bekerja sama selama kegiatan berlangsung.

Pembahasan

Peningkatan keaktifan siswa dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa metode Role Playing efektif dalam mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Data kuantitatif ini juga didukung oleh observasi guru dan dokumentasi foto yang memperlihatkan dinamika kelas yang lebih hidup dan partisipatif pada siklus kedua.

Peningkatan keaktifan siswa yang signifikan dari 40% pada siklus I menjadi 84% pada siklus II menunjukkan bahwa metode Role Playing sangat efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Metode ini memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara fisik dan mental dalam proses belajar, yang sejalan dengan definisi keaktifan belajar menurut Uno (2011) sebagai keterlibatan menyeluruh siswa dalam pembelajaran. Dengan bermain peran, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi aktif mengemukakan pendapat, bertanya, dan berdiskusi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan bermakna.

Secara teoritis, efektivitas Role Playing dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif Jean Piaget, khususnya tahap praoperasional (usia 2-7 tahun) dan tahap operasional konkret (7-11 tahun) yang relevan dengan usia siswa kelas V SDN 12 Mataram (Piaget, 1973; Neliti, 2019). Pada tahap praoperasional, anak mulai menggunakan simbol dan imajinasi dalam bermain, yang merupakan dasar dari permainan peran (*make-believe play*). Piaget menegaskan bahwa melalui permainan simbolik seperti Role Playing, anak-anak belajar memahami konsep sosial dan mengembangkan kemampuan berpikir abstrak secara bertahap. Pada tahap operasional konkret, anak mulai mampu berpikir logis dan sistematis, sehingga simulasi peran yang lebih kompleks dapat meningkatkan kemampuan problem solving dan komunikasi interpersonal mereka (Dinkes Sulteng, 2023).

Penelitian terdahulu juga mendukung temuan ini. Menurut Huda (2013), pembelajaran berbasis pengalaman dan keterlibatan emosional siswa melalui metode bermain peran mampu meningkatkan motivasi dan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran. Simatupang, (2011) menambahkan bahwa Role Playing tidak hanya menyenangkan tetapi juga melibatkan siswa secara aktif baik secara fisik maupun mental, sehingga dapat meningkatkan perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Halifah, (2020) menyebutkan bahwa bermain peran memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi perasaan, mengembangkan wawasan sikap dan nilai, serta melatih keterampilan pemecahan masalah, yang sangat penting dalam konteks pembelajaran yang holistik.

Lebih lanjut, Role Playing juga berperan dalam mengembangkan *soft skills* siswa seperti empati, kerja sama, dan keberanian mengemukakan pendapat. Slavin (2009) menegaskan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dan simulasi peran dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi siswa. Dalam penelitian di SDN 12 Mataram, peningkatan kepercayaan diri siswa dan rasa saling mendukung antar teman selama bermain peran menunjukkan bahwa metode ini efektif menciptakan suasana belajar yang suportif dan inklusif.

Dari perspektif psikologi perkembangan, Piaget menjelaskan bahwa proses belajar anak melibatkan dua mekanisme utama, yaitu asimilasi dan akomodasi. Bermain peran memungkinkan siswa mengasimilasi pengalaman baru ke dalam skema kognitif yang sudah ada dan melakukan akomodasi dengan menyesuaikan skema tersebut sesuai pengalaman baru dalam simulasi (Kompasiana, 2024). Dengan demikian, Role Playing tidak hanya meningkatkan keaktifan secara kuantitatif, tetapi juga

membantu membangun pemahaman konseptual yang lebih dalam dan keterampilan berpikir kritis.

Namun, hambatan seperti kurangnya kesiapan awal siswa dalam memahami peran dan keterbatasan waktu latihan pada siklus I menunjukkan perlunya perencanaan dan fasilitasi yang matang dari guru. Perbaikan skenario yang lebih konkret dan waktu latihan yang cukup pada siklus II terbukti sangat membantu dalam mengoptimalkan hasil pembelajaran. Hal ini sesuai dengan rekomendasi dari Sanjaya, (2022) yang menyatakan bahwa keberhasilan metode bermain peran sangat bergantung pada desain skenario yang relevan dan bimbingan guru selama proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan ini menguatkan bahwa metode Role Playing adalah strategi pembelajaran yang efektif dan relevan untuk meningkatkan keaktifan serta perkembangan kognitif dan sosial siswa sekolah dasar. Penerapan metode ini sebaiknya menjadi bagian integral dari praktik pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif, kreativitas, dan pengembangan karakter siswa.

Kesimpulan

Penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran di kelas V SDN 12 Mataram terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Data penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan, yakni dari 40% keaktifan pada siklus pertama menjadi 84% pada siklus kedua. Hal ini menegaskan bahwa Role Playing mampu menggerakkan siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam berbagai aktivitas pembelajaran seperti bertanya, berdiskusi, dan berperan dalam simulasi.

Metode ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Melalui Role Playing, siswa belajar berkomunikasi, bekerja sama, serta mengekspresikan ide dan perasaan mereka secara lebih percaya diri. Dengan demikian, metode ini memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan karakter dan soft skills siswa yang diperlukan di era pendidikan abad ke-21.

Keberhasilan Role Playing dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan juga menunjukkan bahwa metode ini sangat sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran yang menuntut empati dan interaksi sosial antar siswa. Guru dapat memanfaatkan metode ini untuk membangun lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung perkembangan kognitif serta afektif siswa secara seimbang.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru lebih banyak mengintegrasikan metode Role

Playing dalam proses pembelajaran, khususnya di tingkat sekolah dasar. Dengan penerapan yang tepat, metode ini dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterampilan sosial siswa, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala SDN 12 Mataram, guru pamong, serta seluruh siswa kelas V yang telah berpartisipasi aktif dalam proses penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing, atas bimbingan dan arahannya selama penyusunan dan pelaksanaan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Dinas Kesehatan Provinsi Sulawesi Tengah (Dinkes Sulteng). (2023). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah*. Palu: Dinkes Sulteng.
- Fadillah, N. W. N. (2025). *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTs Hidayatut Tholibin Jakarta Selatan*. (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Halifah, S. (2020). Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 35-40.
- Huda, M. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis*. Pustaka pelajar.
- Jas, J., Achmad, S. S., & Alvi, R. R. (2020). Pengembangan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan perilaku belajar mahasiswa mata kuliah Patologi Sosial. *Journal of nonformal education and community empowerment*, 148-159. <https://doi.org/10.15294/pls.v4i2.43318>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Deakin University Press.
- Kompasiana. (2024). Asimilasi dan Akomodasi dalam Teori Piaget: Implikasi untuk Pembelajaran. Diakses dari <https://www.kompasiana.com>
- Piaget, J. (1973). *To understand is to invent: The future of education*. New York: Grossman.

- Sanjaya, N. A. (2022). Teknik Role Play dalam Bimbingan dan Konseling. *Al-Kamilah: Jurnal Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam*, 1(1).
- Sardiman, A.M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Simatupang, S. (2011). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran terhadap Kompetensi Sosial Kognitif Siswa (Studi Kuasi Eksperimen pada Sekolah Dasar Negeri Sl dan Cg-di Bandung). *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis*, 3(02), 8976.
- Slavin, R. E. (2009). *Educational psychology: Theory and practice* (9th ed.). Boston, MA: Pearson Education.
- Trianto. (2010). *Model pembelajaran inovatif-berorientasi konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Uno, H.B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.