Jurnal Frasa: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya
Volume (7), Nomor (2), Agustus 2026
ISSN: 2721-1533

MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATERI CERITA RAKYAT

Ratna Putri Nurazizah[1], Riga Zahara Nurani[2], Deni Chandra[3]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Perjuangan Tasikmalaya, Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia
Email: nurazizahratnaputri@gmail.com[1], rigazahara@unper.ac.id[2], denichandra@unper.ac.id[3]

ABSTRAK: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan belajar siswa pada materi cerita rakyat di kelas VI SDN Saguling akibat kurang bervariasinya model pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran *Role Playing* pada materi cerita rakyat. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 49 siswa kelas VI SDN Saguling. Data dikumpulkan melalui observasi, tes unjuk kerja, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran meningkat dari nilai 70,83 pada siklus I menjadi 89,58 pada siklus II. Pelaksanaan pembelajaran juga mengalami peningkatan, ditunjukkan oleh aktivitas guru dari skor 47 menjadi 57 atau nilai 78,33 menjadi 95, serta aktivitas siswa dari skor 28 menjadi 37 atau nilai 70 menjadi 92,5. Keaktifan belajar siswa melalui tes unjuk kerja meningkat dari rata-rata 59,44 dengan 16 siswa berkategori Baik dan Sangat Baik pada siklus I menjadi rata-rata 74,61 dengan 38 siswa berkategori Baik dan Sangat Baik pada siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi cerita rakyat di kelas VI SDN Saguling.

KATA KUNCI: *cerita rakyat; keaktifan belajar; penelitian tindakan kelas; role playing;*

ABSTRACT: This study was motivated by the low level of students' learning activeness in folklore lessons among sixth-grade students at SDN Saguling, which was caused by the limited variety of learning models used in the classroom. This study aimed to describe lesson planning, the implementation of learning, and the improvement of students' learning activeness through the use of the *Role Playing* learning model in folklore lessons. This study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, which was conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 49 sixth-grade students of SDN Saguling. Data were collected through observation, performance tests, interviews, and documentation. The results showed that lesson planning improved from a score of 70.83 in Cycle I to 89.58 in Cycle II. The implementation of learning also improved, as indicated by the teacher's activity score, which increased from 47 to 57 (78.33 to 95), and the students' activity score, which increased from 28 to 37 (70 to 92.5). Students' learning activeness, as measured through performance tests, improved from an average score of 59.44, with 16 students achieving the Good and Very Good categories in Cycle I, to an average score of 74.61, with 38 students achieving the Good and Very Good categories in Cycle II. The findings indicate that the use of the *Role Playing* learning model effectively improved students' learning activeness in folklore lessons for sixth-grade students at SDN Saguling.

KEYWORDS: *classroom action research; folklore; learning activeness; role playing*

Diterima:	Direvisi:	Disetujui:	Dipublikasi:
01-07-2026	01-07-2026	01-07-2026	01-08-2026

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan sebagai sarana utama untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan zaman. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif (Hidayat & Abdillah, 2019), sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pengembangan potensi individu secara optimal melalui pendekatan terintegrasi dan multidisiplin (Suryadi et al., 2025). Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mendukung tujuan tersebut adalah Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan berbicara yang menjadi dasar bagi siswa untuk menyampaikan gagasan secara terstruktur dan bermakna (Qondias et al., 2025; Giftia et al., 2025). Selain itu Keterampilan berbicara juga merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang berfungsi tidak hanya sebagai media komunikasi, tetapi juga sebagai wahana untuk mengembangkan karakter dan menanamkan nilai-nilai moral kepada peserta didik (Yulia et al., 2025). Pembelajaran Bahasa Indonesia juga merupakan salah satu pembelajaran yang memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik. Kemampuan berbahasa yang baik tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara, tetapi juga memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, sehingga dapat menunjang keberhasilan proses belajar secara keseluruhan (Damayanti et al.,2023).

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh keaktifan siswa selama proses belajar berlangsung, di samping hasil belajar yang dicapai pada akhir pembelajaran (Anggraini & Lutfi, 2024). Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas VI SDN Saguling, ditemukan bahwa keaktifan belajar siswa pada materi cerita rakyat masih tergolong rendah. Proses pembelajaran masih didominasi oleh guru dengan penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga kegiatan belajar cenderung berlangsung secara satu arah. Guru lebih banyak menjelaskan materi, sedangkan siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan menjawab pertanyaan ketika ditunjuk. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang memperoleh kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, baik melalui kegiatan berdiskusi, bertukar pendapat, maupun menyampaikan gagasan di depan kelas. Rendahnya keterlibatan siswa juga terlihat dari sikap mereka selama pembelajaran berlangsung. Sebagian besar siswa masih kurang percaya diri untuk bertanya maupun mengemukakan pendapat, enggan memberikan tanggapan terhadap penjelasan guru, serta belum mampu bekerja sama secara optimal dalam kegiatan kelompok. Selain itu, ketika diminta untuk menceritakan kembali isi cerita rakyat atau tampil di depan kelas, hanya beberapa siswa yang bersedia melakukannya, sedangkan siswa lainnya cenderung pasif dan menunggu arahan dari guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa dari 49 siswa kelas VI SDN Saguling, hanya 8 siswa atau sebesar 16,33% yang menunjukkan keaktifan belajar pada kategori tinggi, sedangkan 41 siswa atau 83,67% masih berada pada kategori rendah. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna serta tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerita rakyat, dapat tercapai secara optimal.Materi cerita rakyat dipilih sebagai konteks penelitian karena memuat nilai-nilai budaya serta menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mengenalkan siswa pada kekayaan budaya bangsa (Ramdhani et al., 2019). Melalui kegiatan memerankan tokoh dalam

cerita rakyat, siswa tidak hanya dilatih memahami karakter tokoh, alur, dan sebab akibat cerita, tetapi juga terlatih untuk aktif berbicara, berimajinasi, serta bekerja sama, sebagaimana ditegaskan dalam kajian Junaidah (2022) bahwa *role playing* melatih siswa mempelajari perasaan, sikap, nilai, dan strategi pemecahan masalah sebagai wujud keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas model *role playing* dalam meningkatkan keaktifan maupun hasil belajar siswa Sekolah Dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Naldi et al. (2024) melaporkan bahwa role playing mampu mendorong keterlibatan emosional siswa hingga 85% pada siklus II PTK melalui pemecahan masalah kontekstual dan pengembangan imajinasi. Pramesti (2023) membuktikan bahwa role playing meningkatkan ketuntasan belajar Bahasa Indonesia dari 50% pada pratindakan menjadi 100% pada siklus II, sekaligus mengembangkan keterampilan berbicara dan empati siswa. Khomsah dan Anjarini (2021) serta Saputri dan Yamin (2022) menunjukkan keberhasilan serupa pada materi dongeng di kelas V, sedangkan Nurfitriani et al. (2025) dan Lawolo et al. (2025) mengaitkan model ini dengan penggunaan cerita rakyat dan buku cerita bergambar untuk mengasah keaktifan belajar siswa Sekolah Dasar. Selain itu, Wati (2022) membuktikan bahwa *role playing* bermuatan cerita rakyat efektif meningkatkan hasil belajar IPS, sementara Alycia Putri et al. (2025) menunjukkan keefektifan metode *role playing* dalam melatih siswa mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V.

Meskipun penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model *role playing* dapat meningkatkan keaktifan belajar, penelitian yang secara khusus mengkaji keaktifan belajar siswa kelas VI pada materi cerita rakyat dengan menggunakan penilaian keaktifan berbasis kategori masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini menerapkan model *role playing* pada siswa kelas VI SDN Saguling untuk meningkatkan keaktifan belajar pada materi cerita rakyat. Penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan menerapkan model *role playing* pada materi cerita rakyat di kelas VI SDN Saguling, sekaligus menargetkan peningkatan jumlah siswa aktif dari 8 siswa menjadi minimal 37 siswa atau 75,51% dari total siswa, sesuai indikator keberhasilan PTK yang ditetapkan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan peningkatan keaktifan belajar siswa kelas VI SDN Saguling pada materi cerita rakyat melalui penerapan model pembelajaran *role playing*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan memperbaiki praktik pembelajaran di kelas melalui tindakan yang dirancang, dilaksanakan, diamati, dan direfleksikan secara siklis (Perdana et al., 2021; Arif & Oktafiana, 2023). Desain PTK yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart, yang terdiri atas empat tahap dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting) (Perdana et al., 2021). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VI SDN Saguling, Kecamatan Kawalu, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat, yang berjumlah 49 siswa, terdiri atas 20 siswa perempuan dan 29 siswa laki-laki. Objek penelitian adalah keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran cerita rakyat melalui model role playing, dengan guru berperan sebagai fasilitator selama proses pembelajaran berlangsung.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu (1) tes unjuk kerja untuk mengukur keaktifan belajar siswa pada setiap siklus, (2) observasi, yang meliputi penilaian modul ajar, aktivitas guru, dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, dan (3) wawancara pratindakan dengan

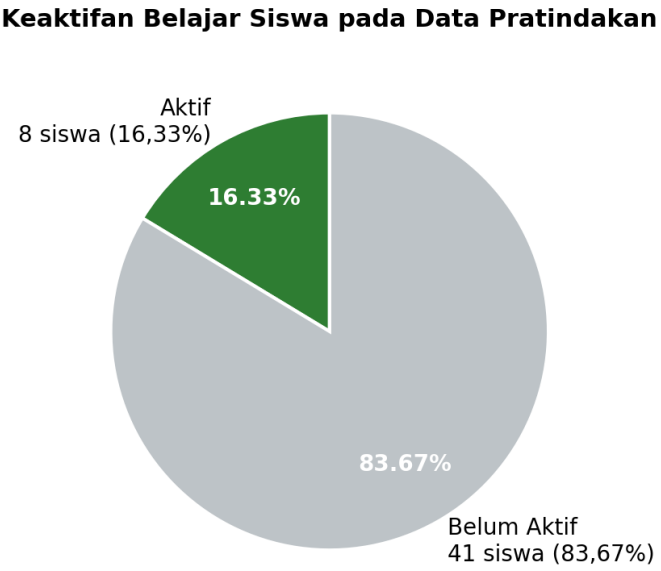
wali kelas untuk memperoleh gambaran awal kondisi pembelajaran. Instrumen penilaian keaktifan belajar disusun dalam empat kategori, yaitu A (sangat baik), B (baik), C (cukup), D (kurang)), dan E (sangat kurang).

Keaktifan belajar siswa diukur berdasarkan delapan indikator, yaitu (1) turut serta dalam melaksanakan tugas, (2) terlibat dalam pemecahan masalah, (3) bertanya apabila belum memahami materi, (4) berusaha mencari informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah, (5) melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru, (6) menilai kemampuan diri dan teman, (7) berlatih memecahkan masalah atau mengerjakan tugas, dan (8) menerapkan pengetahuan yang diperoleh dan menyelesaikan tugas.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus S = R/N × 100 untuk menghitung nilai siswa, serta rumus persentase = (jumlah skor yang diperoleh / jumlah skor maksimal) × 100% untuk menghitung hasil observasi modul ajar, aktivitas guru, dan aktivitas siswa (Sugiyono, 2023). Nilai yang diperoleh kemudian diklasifikasikan ke dalam lima kategori, yaitu sangat baik (86–100), baik (71–85), cukup (66–70), kurang (56–65), dan sangat kurang (≤55). Tindakan dinyatakan berhasil apabila keaktifan belajar siswa mencapai minimal 75%, yaitu sekurang-kurangnya 37 dari 49 siswa memperoleh kategori baik atau sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal (pratindakan) menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa kelas VI SDN Saguling pada pembelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Dari 49 siswa, hanya 8 siswa (16,33%) yang tergolong aktif, sedangkan 41 siswa (83,67%) lainnya belum menunjukkan keaktifan yang optimal, ditandai dengan rendahnya partisipasi bertanya, menjawab, dan terlibat diskusi. Hasil wawancara dengan wali kelas mengonfirmasi bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah tanpa memanfaatkan model maupun media pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif.



Gambar 1. Diagram Keaktifan Belajar Siswa pada Data Pratindakan

Siklus I

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti menyusun modul ajar, media pembelajaran, serta instrumen penilaian keaktifan berdasarkan cerita rakyat berjudul Legenda Putri Komodo. Hasil penilaian terhadap modul ajar pada siklus I memperoleh nilai 70,83 dengan kategori baik. Pada tahap pelaksanaan, guru menerapkan langkah-langkah role playing meliputi pemanasan,

pemilihan pemain, penyiapan pengamat, penataan panggung, serta pelaksanaan peran, dengan hasil observasi aktivitas guru memperoleh nilai 78,33, sedangkan aktivitas siswa memperoleh nilai 70. Hasil tes unjuk kerja pada siklus I menunjukkan nilai rata-rata keaktifan belajar siswa sebesar 59,44, dengan 16 siswa (32,56%) mencapai kriteria ketuntasan dan 33 siswa (67,34z%) belum mencapai kriteria yang ditetapkan.

Hasil refleksi siklus I menunjukkan bahwa tindakan belum mencapai indikator keberhasilan penelitian sebesar 75%. Beberapa kendala yang ditemukan antara lain sebagian siswa belum memahami dengan baik langkah-langkah role playing, sebagian siswa masih kurang percaya diri saat tampil di depan kelas, serta kondisi ruang kelas yang relatif sempit sehingga membatasi keleluasaan gerak siswa selama bermain peran. Temuan tersebut menjadi dasar perbaikan pada pelaksanaan siklus II.

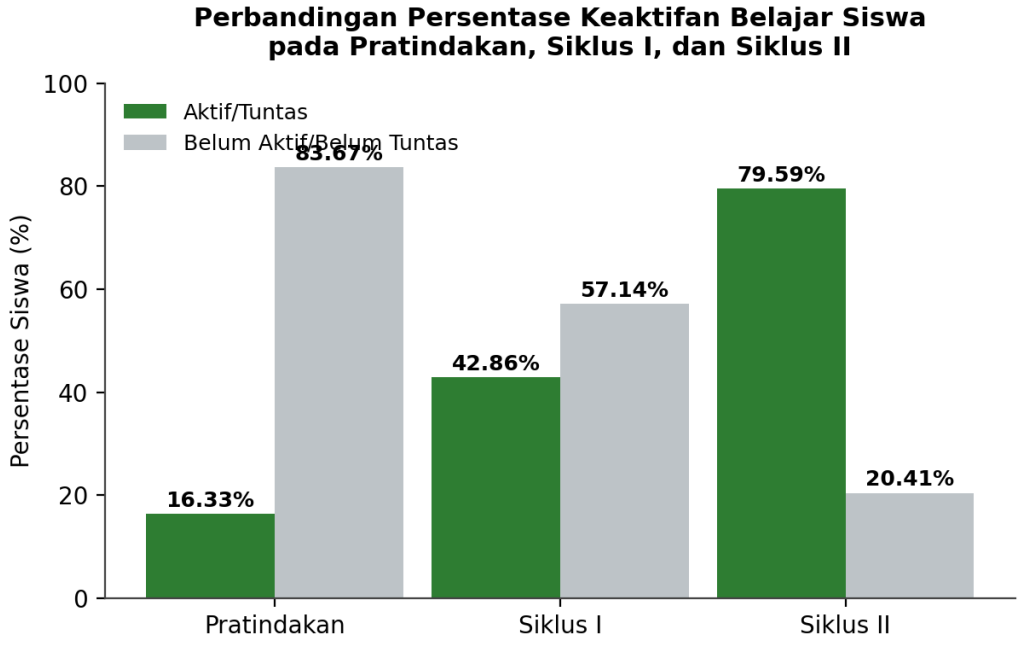
Siklus II

Perbaikan pada siklus II dilakukan dengan menyempurnakan modul ajar, memberikan penjelasan yang lebih rinci dan sistematis mengenai langkah-langkah role playing, serta menata ulang ruang kelas agar lebih mendukung kegiatan bermain peran. Pada siklus II cerita rakyat yang digunakan berjudul malin kundang. Hasil penilaian terhadap modul ajar pada siklus II meningkat menjadi 89,58 dengan kategori sangat baik. Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran juga meningkat dari skor 47 (nilai 78,33) pada siklus I menjadi skor 57 (nilai 95) pada siklus II, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari skor 28 (nilai 70) menjadi skor 37 (nilai 92,5).

Hasil tes unjuk kerja pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan nilai rata-rata keaktifan belajar siswa mencapai 74,61 dan kategori baik. Sebanyak 38 siswa (77,55%) berhasil mencapai kriteria ketuntasan, sedangkan 11 siswa (22,44%) masih belum mencapai kriteria tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian sebesar 75% telah tercapai, sehingga tindakan dinyatakan berhasil dan penelitian dihentikan pada siklus II. Rekapitulasi peningkatan pada seluruh aspek yang diamati disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang Dinilai	Siklus I	Siklus II	Kategori Siklus II
1	Perencanaan pembelajaran (modul ajar)	70,83	89,58	Sangat Baik
2	Aktivitas guru	78,33	95,00	Sangat Baik
3	Aktivitas siswa	70,00	92,50	Sangat Baik
4	Rata-rata nilai keaktifan belajar (tes unjuk kerja)	59,44	74,61	Baik
5	Persentase siswa kategori Baik/Sangat Baik	32,65% (16 siswa)	77,55% (38 siswa)	-

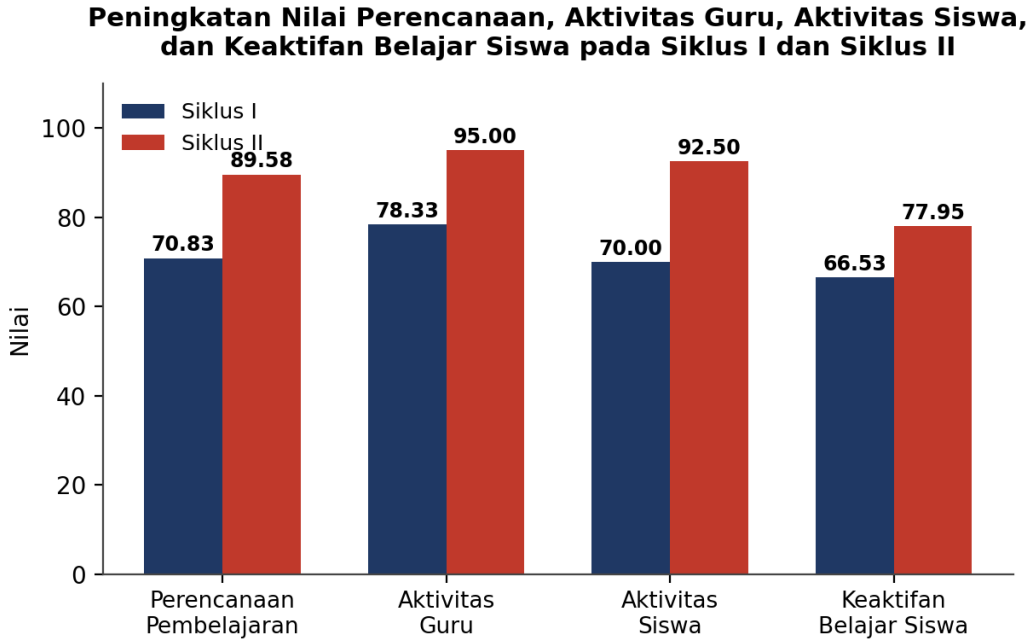


Gambar 2. Diagram Perbandingan Persentase Keaktifan Belajar Siswa pada Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

Perencanaan pembelajaran merupakan tahap awal yang menentukan arah pelaksanaan pembelajaran. Sejalan dengan pandangan Gagné dan Briggs bahwa perencanaan pembelajaran adalah proses sistematis yang mencakup analisis kebutuhan belajar, perumusan tujuan, serta pengembangan strategi dan alat evaluasi (Nasution, 2017), penilaian terhadap modul ajar dalam penelitian ini meningkat dari 70,83 (kategori baik) pada siklus I menjadi 89,58 (kategori sangat baik) pada siklus II setelah dilakukan penyempurnaan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Perbaikan tersebut meliputi penyusunan langkah-langkah role playing yang lebih rinci dan sistematis serta penyesuaian alokasi waktu dan media pembelajaran.

Pada aspek pelaksanaan pembelajaran, hasil observasi menunjukkan peningkatan pada aktivitas guru maupun aktivitas siswa. Merujuk pada pandangan bahwa pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi perencanaan yang mencakup pembukaan, penyajian materi, fasilitasi partisipasi siswa, penilaian, dan tindak lanjut (Ahmad et al., 2025), nilai aktivitas guru meningkat dari 78,33 pada siklus I menjadi 95 pada siklus II, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 70 menjadi 92,5. Pada siklus I, guru masih mengalami kendala dalam pengelolaan kelas serta penyampaian instruksi role playing yang belum sepenuhnya jelas, sehingga sebagian siswa mengalami kebingungan saat memainkan peran. Pada siklus II, guru memberikan penjelasan yang lebih rinci mengenai tahapan role playing dan menata ruang kelas agar lebih mendukung kegiatan bermain peran, sehingga siswa menunjukkan keberanian yang lebih tinggi untuk tampil di depan kelas, bekerja sama dalam kelompok, dan memberikan tanggapan terhadap penampilan kelompok lain.

Peningkatan keaktifan belajar siswa juga terlihat dari hasil tes unjuk kerja. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa mencapai 59,44, dengan 16 siswa (32,65%) mencapai kategori baik atau sangat baik, sedangkan 33 siswa lainnya (67,35%) belum memenuhi kriteria tersebut. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, seperti penyempurnaan modul ajar, penggunaan cerita rakyat yang berbeda, serta pemberian arahan yang lebih jelas, nilai rata-rata meningkat menjadi 74,61, dengan 38 siswa (77,55%) mencapai kategori baik atau sangat baik. Hasil tersebut melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 75%.



Gambar 3 Diagram Peningkatan Nilai Perencanaan, Aktivitas Guru, Aktivitas Siswa, dan Keaktifan Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Peningkatan ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang menjelaskan bahwa belajar merupakan proses aktif ketika siswa terlibat langsung, berpartisipasi, berkolaborasi, dan berpikir kritis untuk membangun pengetahuannya sendiri (Prasasty et al., 2025). Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya memahami isi cerita rakyat, tetapi juga melatih keberanian tampil, kemampuan berkomunikasi, kerja sama kelompok, dan kemampuan mengemukakan pendapat. Temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu, antara lain Naldi et al. (2024) yang melaporkan peningkatan keterlibatan emosional siswa melalui role playing, serta Pramesti (2023) yang membuktikan peningkatan ketuntasan belajar Bahasa Indonesia dari 50% menjadi 100% melalui model yang sama. Temuan ini juga sejalan dengan Setyowati et al. (2020) dan Junaidah (2022) yang menegaskan bahwa penerapan role playing berpengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa Sekolah Dasar, serta Nurfitriani et al. (2025) dan Lawolo et al. (2025) yang menunjukkan efektivitas model ini pada materi cerita rakyat di kelas atas Sekolah Dasar.

Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya dilaksanakan pada kelas rendah hingga menengah, penelitian ini menunjukkan bahwa model role playing juga efektif diterapkan pada siswa kelas VI yang secara psikologis cenderung lebih pasif dan kurang percaya diri tampil di depan kelas dibandingkan siswa kelas rendah. Peningkatan keaktifan belajar dari 16,33% pada pratindakan menjadi 77,55% pada siklus II menegaskan bahwa pendampingan bertahap melalui dua siklus PTK, disertai perbaikan modul ajar dan pengelolaan kelas, mampu mengatasi kendala rasa malu dan kurang percaya diri yang menjadi karakteristik siswa kelas atas Sekolah Dasar. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran role playing terbukti efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VI SDN Saguling pada pembelajaran cerita rakyat, sekaligus mendukung tercapainya pembelajaran Bahasa Indonesia yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran role playing efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VI SDN Saguling

pada materi cerita rakyat. Perencanaan pembelajaran yang disusun mengalami peningkatan dari kategori baik (70,83) pada siklus I menjadi kategori sangat baik (89,58) pada siklus II, menunjukkan bahwa perbaikan modul ajar berdasarkan hasil refleksi mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih terarah. Pelaksanaan pembelajaran juga mengalami peningkatan, ditunjukkan oleh nilai aktivitas guru yang meningkat dari 78,33 menjadi 95 dan aktivitas siswa dari 70 menjadi 92,5, sejalan dengan perbaikan pengelolaan kelas dan kejelasan instruksi role playing dari siklus I ke siklus II. Keaktifan belajar siswa berdasarkan hasil tes unjuk kerja turut meningkat secara signifikan, dari rata-rata 59,44 dengan 32,65% siswa aktif pada siklus I menjadi rata-rata 74,61 dengan 77,55% siswa aktif pada siklus II, melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar 75%. Peningkatan tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran role playing mampu menumbuhkan keberanian tampil, kemampuan berkomunikasi, kerja sama, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran cerita rakyat.

Implikasi dari temuan ini adalah pentingnya penerapan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung, seperti role playing, sebagai alternatif dari metode ceramah yang berpusat pada guru, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas tinggi Sekolah Dasar. Guru disarankan mengembangkan modul ajar secara kreatif dan menyesuaikan langkah-langkah role playing dengan karakteristik siswa agar keaktifan belajar dapat tercapai secara optimal. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penerapan model role playing pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda, serta memadukannya dengan media pembelajaran atau pendekatan inovatif lainnya guna memperkaya temuan mengenai peningkatan keaktifan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Saputra, E. E., & Suziman, A. (2025). Integrasi Pendekatan Teori Belajar Konstruktivisme Melalui Model Project-Based Learning pada Pembelajaran Ips di Sekolah Dasar. *Sulawesi Tenggara Education Journal*, 5(1), 469–474.

Alycia Putri, S., Ghufron, S., Umar Susanto, R., & Kasiyun, S. (2025). Keefektifan Metode Role Playing dalam Melatih Siswa Mengidentifikasi Unsur-Unsur Cerita Rakyat pada Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SDN Keputran I/332 Surabaya. Humanis, 17(2), 114–123.

Anggraini, W., & Lutfi. (2024). Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Materi Cerita Fiksi Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing pada Kelas 4.2 SD Dharma Karya UT. Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ, 560–569.

Arif, S., & Oktafiana, S. (2023). Penelitian Tindakan Kelas. Mitra Ilmu.

Damayanti, A., Nurani, R.Z., & Mahendra, H. H. (2023). Penggunaan metode pembelajaran role playing untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas III SD Negeri Cidadao. *Jurnal Bintang Pendidikan (JUBPI),* 1(3) 1-18.

Giftia, T., Muliyana, F., Inna, M., & Dilla. (2025). Keterampilan Berbicara sebagai Pilar Literasi Lisan dalam Kurikulum Merdeka. Pedagogical Education and Review of Linguistics, 3(1), 88–96. https://ssed.or.id/journal/pearl88

Hidayat, R., & Abdillah. (2019). Konsep Dasar Ilmu Pendidikan. Dalam C. Wijaya & Amiruddin (Eds.), Ilmu Pendidikan Konsep, Teori, dan Aplikasinya (1st ed., hlm. 1–24). Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).

Junaidah. (2022). Penerapan Metode Role Playing dalam Proses Pembelajaran. *Azkia: Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam*, 19(2), 94–104. http://journal.stitalhilalsigli.ac.id/index.php/azkia

Khomsah, R., & Anjarini, T. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk

Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 54–59.

Lawolo, J., Muslih, & Ramadhani, S. (2025). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Role Playing dan Media Buku Cerita Bergambar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD 071071 Somolomolo. *Jurnal Ilmiah Mandalika Education (MADU)*, 3(1), 49–59. https://institutpermatamandalika.com/index.php/MADU/login

Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli, G. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140. https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938

Nasution, W. N. (2017). Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Tujuan dan Prosedur. *ITTIHAD*, 1(2), 185–194.

Nurfitriani, R., Mahbengi, R., Dhari, P. W., Hidayat, M. A., & Takengon, I. (2025). Role Playing pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Rakyat Mengasah Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SDN 1 Ketol. *El Bidayah Journal of Islamic Elementary Education*, 155–171. https://doi.org/10.33367/jiee.v1i2.idpublication

Perdana, R., Sari, I. P., Wahyudi, A., Ariyani, Y. D., Apriani, A.-N., Rusiyono, R., & Rochaendi, E. (2021). Modul Digital Penelitian Tindakan Kelas (R. R. Renung, Ed.). CV. *Media Sains Indonesia*.

Pramesti, G. N. D. P. (2023). Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(12), 1356–1365. https://doi.org/10.59141/japendi.v4i12.2617

Prasasty, A. T., Handayani, Y., & Suharyati, H. (2025). Pendekatan Konstruktivisme: Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Aktif di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 190–198.

Qondias, D., Dorti Tanggo, M., & Laghe, A. (2025). Strategi Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 SD. *Jurnal Citra Magang Dan Persekolahan (JCMP)*, 3(3), 260–269. https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcmp/index

Ramdhani, S., Yuliastri, N. A., Sari, S. D., & Hasriah, S. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Karakter melalui Kegiatan Storytelling dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 153–159. https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.108

Saputri, R., & Yamin. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7275–7280. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3472

Setyowati, D., Kartikasari, E., & Nuryasana, E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Asemrowo II. *TRAPSILA: Jurnal Pendidikan Dasar,* 2(1), 1–10.

Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Sutopo, Ed.; 5th ed.). Alfabeta.

Suryadi, A., Mulyasari, E., Hendriawan, D., & Ulfah, M. (2025). Kependidikan Penerapan Kurikulum Merdeka pada Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur Sistematis. *Kalam Cendikia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(2), 994–1005.

Wati, N. N. K. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Bermuatan Cerita Ramayana terhadap Hasil Belajar IPS. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 161–170. http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi

Yulia, A., Chandra, D., & Pratama, F. F (2025). Penerapan metode peer feedback untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV dalam presentasi kelompok di SDN Mugarsari. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,* 10(3), 271