

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA MATERI TEKS WAWANCARA MURID  
KELAS IV SDN OESAPA KECIL 2 KOTA KUPANG**

Deni Tafuli<sup>1</sup>, Labu Djuli<sup>2</sup>, Treesly Y. N. Adoe<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP, Universitas Nusa Cendana Kupang<sup>1</sup>  
denitafuli31@gmail.com<sup>1</sup>, djuli.labu@staf.undana.ac.id<sup>2</sup>,  
treesly.adoe@staf.undana.ac.id<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*The research entitled "Implementation of Role Playing Model to Improve Indonesian Language Learning Outcomes on Interview Text Material of Fourth Grade Students of SDN Oesapa Kecil 2, Kupang City" was motivated by the low learning outcomes of fourth grade students of SDN Oesapa Kecil 2, Kupang City in the 2025/2026 academic year. This study aims to improve the learning outcomes of fourth grade students of SDN Oesapa Kecil 2 after the implementation of the role playing model in learning. The research approach used was classroom action research (CAR). The subjects in this study were all 21 fourth grade students of SDN Oesapa Kecil 2. The data collection techniques used were observation and tests. This research was conducted in 2 cycles, where in the first cycle the students' learning outcomes met the criteria of being quite good with a percentage of completion reaching 57.14%. While in the second cycle, the students' learning outcomes increased significantly and met the criteria of being very good with a percentage of completion reaching 95.23%. Based on the results of this study, it can be concluded that the role playing model is effective in improving Indonesian language learning outcomes in the interview text material of fourth grade students at SDN Oesapa Kecil 2, Kupang City.*  
**Keywords:** *Role Playing Model, Interview Text, Learning Outcomes*

**ABSTRAK**

Penelitian dengan judul "Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Teks Wawancara Murid Kelas IV SDN Oesapa Kecil 2 Kota Kupang" dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar murid kelas IV SDN Oesapa Kecil 2 Kota Kupang tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas IV SDN Oesapa Kecil 2 setelah diterapkannya model *role playing* dalam pembelajaran. Pendekatan penelitian yang digunakan, yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek pada penelitian ini, yaitu seluruh murid kelas IV B SDN Oesapa Kecil 2 yang berjumlah 21 orang. Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu observasi dan tes. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, dimana pada siklus I hasil belajar murid mendapatkan kriteria cukup baik dengan persentase ketuntasan mencapai 57,14%. Sedangkan pada siklus II, hasil belajar murid meningkat secara signifikan dan mendapatkan kriteria sangat baik dengan persentase ketuntasan mencapai 95,23%. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa model *role playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi teks wawancara murid kelas IV SDN Oesapa Kecil 2 Kota Kupang.

**Kata Kunci:** Model *Role Playing*, Teks Wawancara, Hasil Belajar

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan dianggap sebagai kebutuhan mendasar yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia di seluruh dunia. Penyelenggaraannya diatur secara yuridis melalui Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 Pasal 1 Ayat 1 tentang Pendidikan Tinggi, yang menjelaskan bahwa pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan kondisi serta proses pembelajaran dimana murid aktif meningkatkan potensi dirinya, kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri, lingkungan sekitar, bangsa, dan negara melalui proses pendidikan.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan kualitas pengajaran bisa dilakukan melalui perbaikan proses pembelajaran. Proses belajar mengajar pada dasarnya adalah hubungan timbal balik dari pendidik dan murid. Peran pendidik sangat penting dalam memastikan tercapainya pembelajaran yang bermakna, berkarakter, serta berpusat pada pengembangan murid. Hal

tersebut dapat dilihat dari perubahan perilaku serta tingkat keaktifan belajar murid ketika proses pembelajaran terjadi.

Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa masih terdapat murid yang mengalami penurunan hasil belajar. Hal tersebut diakibatkan oleh rendahnya tingkat konsentrasi murid dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta pengimplementasian model pembelajaran masih belum bisa membangkitkan keterlibatan murid.

Model pembelajaran merupakan sebuah rancangan atau dasar yang dipakai sebagai acuan dalam menyusun dan melaksanakan agenda pengajaran di kelas (Ma'ruf et al., 2021). Penerapan model pembelajaran yang kurang efektif akan berakibat pada menurunnya tingkat keaktifan murid, yang selanjutnya berpengaruh secara krusial pada penurunan hasil belajar murid.

Satu diantara beberapa mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia. Pelajaran Bahasa Indonesia adalah bidang studi yang memiliki peran penting dan perlu dikuasai oleh murid sejak jenjang sekolah dasar. Target

pembelajaran Bahasa Indonesia adalah guna mengembangkan keterampilan murid dalam berargumentasi dengan orang lain, baik secara langsung atau melalui tulisan. salah satunya banyaknya materi yang dipelajari dalam pelajaran Bahasa Indonesia adalah teks wawancara.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tahap pra-penelitian di SD Negeri Oesapa Kecil 2 melalui pengamatan terhadap kegiatan murid dan pendidik saat proses pembelajaran, diperoleh fakta bahwa hasil belajar murid bisa dikatakan rendah. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil penilaian formatif terhadap 21 murid kelas IV dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang diimplementasikan sekolah, yakni sebesar 70. Data observasi memaparkan bahwa hanya 38% atau sebanyak 8 murid yang sudah memenuhi KKTP, sementara itu 62% atau sebanyak 13 murid yang belum memenuhi KKTP yang ditetapkan.

Guna menyelesaikan masalah ini, peneliti merekomendasikan penerapan model pembelajaran *role playing*. Model *role playing* yaitu suatu model pembelajaran dimana mengikutsertakan murid dalam

memerankan karakter tertentu yang terdapat pada materi pembelajaran atau kejadian yang dikemas dalam sebuah cerita sederhana yang telah dirancang oleh pendidik. Dengan demikian, model *role playing* diharapkan mampu memperbaiki hasil belajar murid secara menyeluruh dan kontekstual.

Riset yang dijalankan oleh Zahira et al., (2024) membuktikan bahwa model pembelajaran *role playing* sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini bisa dilihat dari tingkat ketuntasan belajar murid yang pada siklus I mencapai 70% dan mengalami peningkatan menjadi 90% pada siklus II.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Teks Wawancara Murid Kelas IV SDN Oesapa Kecil 2 Kota Kupang."

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan Taggart dipilih sebagai jenis penelitian yang

diadopsi, yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini yaitu seluruh murid kelas IV B yang berjumlah 21 orang, dengan rincian 12 murid perempuan dan 9 murid laki-laki.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan tes. Observasi adalah teknik pengumpulan data yang efektif guna memperoleh informasi yang alami dan mendalam mengenai suatu fenomena atau perilaku. Teknik ini memberikan kebebasan bagi peneliti untuk mengajukan pertanyaan tambahan serta memahami responden secara lebih komprehensif (Putri & Ferdianto, 2023). Tes merupakan salah satu pendekatan atau prosedur yang diterapkan untuk mengukur dan mengevaluasi dalam ranah pendidikan. Berdasarkan format jawaban dari murid, tes dapat diklasifikasikan menjadi tiga kategori utama, yakni tes tertulis, tes lisan, dan tes praktik (Susanto, 2023).

Adapun instrumen penelitian yang dipakai yaitu lembar observasi, soal tes, dan penilaian unjuk kerja. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini, yaitu analisis deskriptif kuantitatif dengan mencari

nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar secara klasikal.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan melalui 2 siklus, siklus pertama dilaksanakan tanggal 02 Maret 2026 dan siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 09 Maret 2026, dengan alokasi waktu 3 x 35 menit. Sebelum melakukan penelitian melalui penerapan model *role playing*, peneliti melakukan observasi awal yang menemukan bahwa hasil belajar murid pada materi teks wawancara masih rendah dan berada di bawah KKTP yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu sebesar 70. Hal ini memotivasi peneliti untuk mengimplementasikan model pembelajaran *role playing* sebagai suatu upaya guna meningkatkan hasil belajar, sehingga murid lebih memahami dan memaknai pengertian, tujuan, unsur-unsur, penggunaan kata tanya (*ADIKSIMBA*), dan kriteria wawancara yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Berikut adalah penjabaran data-data yang diperoleh peneliti pada masing-masing siklus.

**Tabel 1 Hasil Observasi Guru Siklus I**

	Skor	
--	------	--

	Observer 1	Observer 2	Rata-Rata
Jumlah Skor	47	52	49,5
Nilai	69,11	76,47	72,75
Kriteria	Cukup	Baik	Baik

Hasil observasi guru pada siklus I dinilai oleh 2 observer. Observer 1 berhasil mendapatkan nilai 69,11 dengan kriteria cukup, sedangkan observer 2 mendapatkan nilai 76,47 dengan kriteria baik.

**Tabel 2 Hasil Observasi Murid Siklus I**

	Skor		Rata-Rata
	Observer 1	Observer 2	
Jumlah Skor	639	664	652
Nilai	76	79	77,5%
Kriteria	Baik	Baik	Baik

Sedangkan hasil observasi terkait aktivitas murid yang dilakukan, observer 1 berhasil memperoleh nilai 76 dengan kriteria baik. Sedangkan observer 2 memperoleh nilai 79 dan juga mendapatkan kriteria baik.

**Tabel 3 Tes Hasil Belajar Siklus I**

Rentang Nilai	Frekuensi	%
0	49	4
50	59	3
60	69	6
70	79	2
80	89	6
<b>Jumlah</b>	<b>21</b>	<b>100%</b>
<b>Nilai Terendah</b>	<b>10</b>	
<b>Nilai Tertinggi</b>	<b>90</b>	
<b>Tuntas</b>	<b>8</b>	
<b>Persentase</b>	<b>38%</b>	
<b>Kriteria</b>	<b>Kurang Baik</b>	
<b>Tidak Tuntas</b>	<b>13</b>	
<b>Persentase</b>	<b>62%</b>	
<b>Kriteria</b>	<b>Cukup Baik</b>	

Pada siklus I, tes hasil belajar murid bisa dikategorikan cukup baik dengan persentase ketuntasan mencapai 57,14%, dimana dari 21 murid terdapat 12 murid yang tuntas.

Instrumen penilaian unjuk kerja pada siklus I dimaksudkan untuk menilai hasil belajar efektif dan psikomotorik murid, dimana nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 68,75 dengan kriteria cukup baik. Berdasarkan data di atas, maka perlu adanya tindak lanjut atau perbaikan pada siklus II.

**Tabel 4 Hasil Observasi Guru Siklus 2**

	Skor		Rata-Rata
	Observer 1	Observer 2	
Jumlah Skor	64	60	62
Nilai	94,11	88,23	91,18
Kriteria	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi guru pada siklus II, observer 1 memperoleh nilai 94,11 dan memperoleh kriteria sangat baik. Sedangkan observer 2 mendapatkan nilai 88,23 dengan kriteria sangat baik.

**Tabel 5 Hasil Observasi Murid Siklus II**

	Skor		Rata-Rata
	Observer 1	Observer 2	
Jumlah Skor	749	774	762
Nilai	89,16	92,14	90,65

<b>Kriteria</b>	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik
-----------------	-------------	-------------	-------------

Observasi terkait aktivitas murid pada siklus II yang dilakukan oleh observer 1 berhasil mendapatkan nilai 89,16 dengan kriteria sangat baik. Sementara itu, observer 2 mendapatkan nilai 92,14 dengan kriteria sangat baik.

**Tabel 6 Tes Hasil Belajar Siklus II**

Rentang Nilai	Frekuensi	%
0	49	0
50	59	0
60	69	1
70	79	4
80	89	9
90	100	7
<b>Jumlah</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>
<b>Nilai Terendah</b>	<b>60</b>	
<b>Nilai Tertinggi</b>	<b>100</b>	
<b>Tuntas</b>	<b>20</b>	
<b>Persentase</b>	<b>95,23%</b>	
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik</b>	
<b>Tidak Tuntas</b>	<b>1</b>	
<b>Persentase</b>	<b>4,77%</b>	
<b>Kriteria</b>	<b>Kurang Baik</b>	

Adapun tes hasil belajar yang dilakukan pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, dimana dari 21 murid, terdapat 20 murid yang tuntas atau mendapatkan nilai di atas KKTP yang ditetapkan dengan persentase ketuntasan mencapai 95,23%.

Begitu pula dengan penilaian unjuk kerja yang mengalami peningkatan drastis dengan memperoleh nilai rata-rata 88,75 dan dikategorikan sangat baik.

Berikut adalah perbandingan hasil observasi guru, murid, hasil tes, dan unjuk kerja pada siklus I dan II, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 7 Perbandingan Hasil Observasi Guru**

Hasil Observasi	Siklus I		Siklus II	
	Observer 1	Observer 2	Observer 1	Observer 2
<b>Skor</b>	47	52	64	60
<b>Nilai</b>	69,11	76,47	94,11	88,23
<b>Kriteria</b>	C	B	SB	SB

Berdasarkan tabel di atas, data hasil observasi guru pada siklus I yang dilakukan oleh observer 1 memperoleh nilai 69,11, sedangkan observer 2 memperoleh nilai 76,47. Sedangkan pada siklus 2, observer 1 memperoleh nilai 94,11, sementara itu, observer 2 memperoleh nilai 88,23. Hasil observasi terkait aktivitas guru dapat dikatakan berhasil.

**Tabel 8 Perbandingan Hasil Observasi Murid**

Hasil Observasi	Siklus I		Siklus II	
	Observer 1	Observer 2	Observer 1	Observer 2
<b>Skor</b>	639	664	749	774
<b>Nilai</b>	76	79	89,16	92,14
<b>Kriteria</b>	B	B	SB	SB

Data hasil observasi terkait aktivitas murid pada siklus I yang dilakukan oleh observer 1 memperoleh nilai 76, sementara itu, observer 2 memperoleh nilai 79.

Sedangkan pada siklus II, observer 1 memperoleh nilai 89,16, sementara itu, observer 2 memperoleh nilai 92,14. Hasil observasi murid dapat dikatakan berhasil, karena adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II.

**Tabel 9 Perbandingan Tes Hasil Belajar Murid**

Hasil Tes	Siklus I	Siklus II
Nilai Terendah	10	60
Nilai Tertinggi	90	100
Tuntas	12	20
Tidak Tuntas	9	1
Persentase	57,14%	95,23%
Kriteria	Cukup	Sangat Baik

Data tes hasil belajar murid juga meningkat signifikan, dimana pada siklus I persentase ketuntasan belajar murid sebesar 57,14% dan meningkat signifikan menjadi 95,23% pada siklus II.

**Tabel 10 Perbandingan Penilaian Unjuk Kerja**

Hasil Observasi	Siklus I	Siklus II
Skor Terendah	68	83
Skor Tertinggi	72	93
Nilai Rata-Rata	68,75	88,75
Kriteria	Cukup	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 10 di atas, penilaian unjuk kerja pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 66,75 dengan kriteria baik dan meningkat signifikan menjadi 88,75 dan

mendapatkan kategori baik pada siklus II.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurhasanah & Sujana, (2016) dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahkluk Hidup Dengan Lingkungannya.” Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar murid kelas IV SDN Sindang II pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar murid setelah penerapan metode *role playing* yang dapat diamati dari persentase ketuntasan belajar sebesar 26,92% pada siklus I, meningkat menjadi 57,69% pada siklus II, dan melonjak secara signifikan hingga 92,31% pada siklus III.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Zahira et al., (2024) dengan judul “Penggunaan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN 17 Rio

Pakava.” Hasil penelitian ini memaparkan bahwa penggunaan model *role playing* berhasil meningkatkan hasil belajar murid. Hal ini bisa dilihat dari persentase ketuntasan belajar murid yang mencapai 70% pada siklus I dan meningkat secara signifikan menjadi 90% pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan serta didukung oleh penelitian terdahulu yang menerapkan model *role playing* di sekolah dasar, dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar murid pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar murid adalah dengan menerapkan model *role playing* dalam pembelajaran.

#### **D. Kesimpulan**

Model pembelajaran *role playing* efektif dalam membantu murid menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan mendalami materi mengenai teks wawancara secara kontekstual melalui kegiatan bermain peran sebagai pewawancara, narasumber, dan observer. Hal ini tentu sangat berpengaruh signifikan

terhadap meningkatnya hasil belajar, baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam proses belajar mengajar, murid mampu bekerja sama secara aktif dalam memerankan tokoh sesuai skenario wawancara yang telah disiapkan oleh guru.

Murid juga mampu menggunakan kata tanya dengan benar dan tepat sesuai dengan konteks pertanyaan, serta mampu menggunakan bahasa yang sopan, baik sebelum melakukan kegiatan wawancara, ketika kegiatan wawancara berlangsung, dan setelah melakukan kegiatan wawancara.

Data hasil observasi guru pada siklus I yang dilakukan oleh observer 1 memperoleh nilai 69,11, sedangkan observer 2 memperoleh nilai 76,47. Sedangkan pada siklus 2, observer 1 memperoleh nilai 94,11, sementara itu, observer 2 memperoleh nilai 88,23. Adapun data hasil observasi terkait aktivitas murid pada siklus I yang dilakukan oleh observer 1 memperoleh nilai 76, sementara itu, observer 2 memperoleh nilai 79. Sedangkan pada siklus II, observer 1 memperoleh nilai 89,16, sementara

itu, observer 2 memperoleh nilai 92,14.

Data tes hasil belajar murid juga meningkat signifikan, dimana pada siklus I persentase ketuntasan belajar murid sebesar 57,14% dan meningkat signifikan menjadi 95,23% pada siklus II. Sedangkan penilaian unjuk kerja pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 66,75 dan meningkat menjadi 88,75 pada siklus II.

Peningkatan hasil belajar murid menggunakan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks wawancara murid kelas IV SDN Oesapa Kecil 2 Kota Kupang dikatakan berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 80%.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Andiyani, L., & Lutfi, L. (2024). Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1.1 SD Dharma Karya UT. *SEMNASFIP*.

Ma'ruf, M. F., Lukman, & Pasinggi, Y. S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* Terhadap

Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Enam Di Kabupaten Wajo. *Pinisi Journal Of Education*, 1(2), 210–216.

Nurhasanah, Sujana, S. (2016). Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.

Putri, R. V., & Ferdianto. (2023). Teknik Pengumpulan Data Kuesioner. *Jurnal It Ui Ux*, 1(1), 1–2.  
<https://sis.binus.ac.id/2023/10/31/teknik-pengumpulan-data-kuesioner>.

Susanto, S. (2023). Pengembangan Alat dan Teknik Evaluasi Tes Dalam Pendidikan. *Jurnal Tarbiyah Jamiat Kheir*, 51-60. 1, 51–60.

Zahira, A., Marzuki, I., & Nugroho, A. (2024). Penggunaan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.