

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SD ISTIANAH TERPADU KOTA SORONG

HERSEGOVINA

Institut Agama Islam Negeri Sorong
email: hersevina@gmail.com

AGUS YUDIAWAN

Institut Agama Islam Negeri Sorong
Email: agusyudiawan@stainsorong.ac.id

ALIF HASANAH

Institut Agama Islam Negeri Sorong
Email: alifah89.bsi@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to assess the impact of applying the Role Playing method on enhancing students' interest in learning the Indonesian Language subject for fourth-grade students at SD Istianah Terpadu, Sorong City. The role playing method, which involves students acting out various roles, can create a more engaging and meaningful learning experience. This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental research design. The sample consisted of 12 students from SD Istianah Terpadu, Sorong City. Data were gathered through a questionnaire and analyzed using SPSS to test the proposed hypothesis. The study results indicated significant differences in the average, maximum, and minimum scores before and after the treatment. The significance value was $0.000 < 0.05$, which leads to the rejection of H_0 and the acceptance of H_1 . This suggests that there is a difference in the average learning interest before and after the treatment, indicating that the implementation of the role playing method effectively enhances students' learning interest in Indonesian Language subject for fourth-grade students at SD Istianah Terpadu Sorong City.

Keywords: Role Playing, Learning Interest, Indonesian Language, Fourth Grade Elementary School.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Istianah Terpadu Kota Sorong. Metode *role playing*, yang melibatkan siswa dalam memerankan berbagai peran, diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Sampel penelitian ini adalah 12 siswa dari SD Istianah Terpadu Kota Sorong. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan selanjutnya dianalisis menggunakan SPSS untuk menguji hipotesis yang diajukan. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang cukup signifikan antara nilai rata-rata, nilai maksimal, dan nilai minimal sebelum dan setelah perlakuan. Hasil signifikansi yang diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata minat belajar sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran (*role playing*), yang menunjukkan adanya pengaruh metode tersebut dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD Istianah Terpadu Kota Sorong.

Kata Kunci : Bermain Peran, Minat Belajar, Bahasa Indonesia, Kelas IV

PENDAHULUAN

Rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu masalah yang sering dijumpai di berbagai sekolah. Banyak siswa menganggap mata pelajaran ini kurang menarik sehingga partisipasi mereka dalam pembelajaran cenderung pasif. Selain itu, kenyataan di lapangan menunjukkan minimnya interaksi siswa saat berdiskusi, rendahnya antusiasme mereka dalam mengerjakan tugas, serta kurangnya keberanian untuk mengungkapkan ide secara kreatif. Kondisi ini tentunya berdampak pada pencapaian kompetensi siswa yang tidak optimal, meskipun penguasaan Bahasa Indonesia sangat penting sebagai bekal.

Menurut beberapa kajian literatur, salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah metode bermain peran (*role playing*). Metode ini dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa karena suasana pembelajaran menjadi lebih hidup (Halifah, 2020). Metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk lebih aktif mengikuti proses pembelajaran (Rukmi, 2024).

Selain itu, metode *role playing* tidak hanya mengurangi kesulitan siswa selama pembelajaran, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dan antusiasme siswa (Sopandi, 2024). Temuan ini sejalan dengan prinsip dasar pembelajaran, yang menekankan pentingnya interaksi aktif antara guru dan siswa dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Dengan penerapan metode bermain peran, pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dirancang menjadi lebih baik, menarik dan bermakna. Melalui aktivitas ini siswa tidak hanya memahami teori, Namun, siswa juga belajar melalui pengalaman langsung yang terkait dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini dapat menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, mendorong siswa untuk lebih percaya diri, dan meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Dengan demikian, metode bermain peran sangat efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis metode quasi eksperimen. Tujuan dari penelitian quasi eksperimen ini adalah untuk mengukur pengaruh perlakuan terhadap subjek penelitian. Penelitian ini juga bertujuan untuk menguji hipotesis atau mengevaluasi dampak variabel independen terhadap variabel dependen.

Tabel 1.3 Desain Penelitian

Kelompok	Prestest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber: Desain Penelitian (Sugiyono, 2020)

Keterangan:

O₁ = Tes awal kelompok eksperimen

O₂ = Tes awal kelompok eksperimen

O₃ = Tes awal kelompok kontrol

O₄ = Tes awal kelompok kontrol

X = Perlakuan pada kelas eksperimen dengan metode *role playing*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Data Nilai Kontrol tanpa Menggunakan Metode *role playing*

Ukuran Data	Sebelum	Sesudah
Jumlah Data	12,00	12,00
Rata-Rata	42,08	65,42
Nilai Terendah	38,00	50,00
Nilai Tertinggi	56,00	75,00

Sumber: Data Nilai Kontrol Data diolah oleh peneliti (2025)



Gambar 1 Grafik Peningkatan Nilai Kontrol Tanpa Metode *Role Playing*

Sumber : Grafik peningkatan data diolah oleh peneliti (2025)

Tabel 2 Data Nilai Eksperimen Menggunakan Metode *Role Playing*

Ukuran Data	Sebelum	Sesudah
Jumlah Data	12,00	12,00
Rata-Rata	53,08	86,17
Nilai Terendah	43,00	72,00
Nilai Tertinggi	68,00	94,00

Sumber: Data Nilai Eksperimen Data diolah oleh peneliti (2025)



Gambar 2 Grafik Peningkatan Nilai Eksperimen Menggunakan Metode *Role Playing*

Sumber: Grafik peningkatan data diolah oleh peneliti (2025)

Berdasarkan hasil penelitian, terjadi peningkatan minat belajar antara siswa yang diajarkan dengan metode *role playing* dan metode konvensional pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Istianah Terpadu Kota Sorong. Rata-rata minat belajar pada kelompok eksperimen adalah 33,09% setelah penerapan metode. Peningkatan ini lebih tinggi dibanding kelompok kontrol yang tanpa penerapan metode bermain peran yaitu 23,34. Hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen, sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan ini bukan kebetulan.

Penemuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Setiani et al, 2023). yang menyatakan bahwa penggunaan metode *role playing* juga mendorong peningkatan minat belajar pada pembelajaran membaca dongeng. Hasil penelitian (Junaidah, 2022). Juga menunjukkan bahwa aktivitas dan minat belajar siswa meningkat dengan metode serupa, baik di pelajaran akidah akhlak maupun di Bahasa Indonesia. Secara umum, penelitian-penelitian sebelumnya menguatkan bahwa *role playing* efektif untuk meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Istianah Terpadu Kota Sorong, terdapat perbedaan minat belajar antara siswa yang diajarkan dengan metode *role playing* dan metode konvensional pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket minat belajar menunjukkan rata-rata skor minat belajar siswa pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang mencolok, yaitu 33,09%. Sebaliknya, kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional hanya mengalami peningkatan 23,34%. Uji statistik *independen sample t-test* membuktikan perbedaan nilai minat belajar antara kedua kelompok tersebut. Berdasarkan tabel tersebut, nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar antara siswa yang diajarkan dengan metode *role playing* dan metode konvensional pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang berarti penerapan metode bermain peran (*role playing*) berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Dari uraian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran memiliki signifikansi yang tinggi dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Istianah Terpadu Kota Sorong. Perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol, baik secara statistik maupun secara observasi perilaku, memperkuat klaim bahwa metode ini sangat efektif sebagai alternatif model pembelajaran yang dapat memotivasi dan mengaktifkan siswa secara optimal.

Analisis/Diskusi

SD Istianah Terpadu Kota Sorong dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 69893485 adalah sebuah institusi pendidikan swasta yang berdiri di bawah naungan sebuah yayasan. Resmi didirikan dan memperoleh izin operasional secara bersamaan pada tanggal 2 Februari 2015, sekolah ini memulai kiprahnya berdasarkan Surat Keputusan (SK) Nomor 26 tahun 2015. Sejak saat itu, SD Istianah Terpadu telah mengukuhkan diri sebagai salah satu penyedia layanan pendidikan dasar di Kota Sorong, berupaya memberikan kontribusi dalam mencerdaskan kehidupan bangsa melalui penyelenggaraan kegiatan belajar

mengajar. Dengan status kepemilikan yayasan, sekolah ini memiliki fleksibilitas dalam mengembangkan kurikulum dan program-program inovatif yang sejalan dengan visi dan misi pendirinya. Demi mencetak generasi penerus yang berkarakter dan berpengetahuan. Keberadaan SK Pendirian dan Izin Operasional yang dikeluarkan pada tahun yang sama menandakan bahwa sekolah ini telah memenuhi standar persyaratan yang ditetapkan oleh pemerintah sejak awal berdirinya. Sekolah terletak di Jalan Arteri No 10 Kelurahan Sawagumu, distrik Sorong Utara, kota Sorong. Sekolah ini cukup strategis karena berada di daerah permukiman memberikan kemudahan akses bagi siswa dan orang tua tidak hanya memudahkan akses tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkannya metode bermain peran (*role playing*) pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD Istianah Terpadu Kota Sorong terbukti secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan skor rata-rata minat belajar pada kelompok eksperimen yaitu 33,09%, sementara kelompok kontrol 23,34%. Berdasarkan Hasil *independen sample t-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar antara siswa yang diajarkan dengan metode *role playing* dan metode konvensional pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Data yang terdistribusi normal dan homogen menguatkan bahwa peningkatan tersebut memang disebabkan oleh penerapan metode bermain peran. Dari pembahasan teori yang telah dipaparkan, minat belajar sebagai motivasi intrinsik yang didorong oleh keterlibatan aktif siswa sangat relevan dengan metode bermain peran. Selain itu, kajian penelitian terdahulu mendukung temuan ini, menguatkan efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, metode bermain peran tidak hanya mampu meningkatkan minat belajar secara kuantitatif, tetapi juga meningkatkan aktivitas dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Halifah. 2020. "Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 4 (3): 35–40.
- Junaidah. 2022. "Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam* 19 (8.5.2017): 94–104.
- Rukmi. 2024. "Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sdn Kiyaran." *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 5 (3): 436–42..
- Sopandi. 2024. "Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)* 7 (4): 749–58.
- Setiani, Reza Fiprianti, Ludfi Arya Wardana B, and Shofia Hattarina. 2023. "Penerapan Metode *Role Playing* Materi Membaca Dongeng Upaya Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling* 01 (02): 138–41.