



Peningkatkan Partisipasi Aktif Siswa melalui Metode Role Play pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD

Devina Abidah Ardelia^{1*}, Hamidatin Na'imah², Anzala Huwaidah³,
Tyasmiarni Citrawati⁴

^{1*,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Trunodjoyo Madura

240611100071@student.trunojoyo.ac.id

Abstrak

Low student participation in Indonesian language learning, particularly in learning the use of capital letters, was identified among third-grade students at UPTD SDN 3 Socah. To address this issue, this study investigated the implementation of the role play method to improve students' active participation and learning outcomes. The study employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The participants were 20 third-grade students. Data were collected through classroom observations, achievement tests, and documentation, and were analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques. The findings revealed that the implementation of the role play method improved both student participation and learning outcomes. Student participation increased from 40% in the first cycle to 80% in the second cycle. In addition, the number of students who achieved mastery learning increased from 9 students (45%) in Cycle I to 15 students (75%) in Cycle II. Students demonstrated greater confidence in answering questions, expressing ideas, participating in discussions, and completing assigned tasks. The learning process also became more interactive and engaging. These findings indicate that the role play method is effective in enhancing students' active participation and learning outcomes in Indonesian language learning, particularly in the topic of capital letter usage at the primary school level.

Keyword: Active participation; Capital letter usage; Classroom Action Research; Indonesian language learning; Role play

Riwayat artikel:

Dikirim:
27 Mei 2026

Revisi
09 Juni 2026

Diterima
01 Juli 2026



© 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution ShareAlike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, keaktifan siswa menjadi salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses dan hasil belajar. (Rahmawati et al., 2026) menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia berkaitan erat dengan keterlibatan siswa dalam berbagai aktivitas komunikasi, seperti bertanya, mengemukakan pendapat, dan berpartisipasi dalam diskusi selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, praktik pembelajaran di sekolah dasar masih banyak didominasi oleh metode ceramah yang menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. (Damayanti et al., 2023) menjelaskan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dapat menghambat keterlibatan siswa dalam pembelajaran sekaligus menurunkan rasa percaya diri mereka untuk berpartisipasi secara aktif. Kondisi tersebut menjadi tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena rendahnya partisipasi siswa dapat memengaruhi pemahaman materi dan pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil praobservasi yang dilakukan di kelas III UPTD SDN 3 Socah, ditemukan bahwa tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih belum optimal. Hal tersebut terlihat dari rendahnya keberanian siswa untuk mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan guru, maupun menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Keterlibatan siswa dalam kegiatan diskusi dan aktivitas pembelajaran lainnya juga masih tergolong rendah sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Kondisi tersebut berpotensi memengaruhi pemahaman siswa terhadap materi penggunaan huruf kapital yang memerlukan keterlibatan aktif, latihan berulang, dan penerapan aturan penulisan dalam berbagai konteks. Apabila keadaan ini terus berlangsung, maka pemahaman siswa terhadap penggunaan huruf kapital berisiko hanya sebatas hafalan tanpa mampu menerapkannya secara tepat dalam kegiatan menulis.

Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah metode role play. (Mukhbata et al., 2025) menjelaskan bahwa metode role play memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dengan memerankan situasi tertentu sehingga proses

pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan bermakna. Dalam pembelajaran materi penggunaan huruf kapital, metode role play dapat diterapkan melalui berbagai skenario yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti berperan sebagai penulis surat, editor majalah sekolah, petugas administrasi, atau wartawan yang harus menuliskan nama orang, nama tempat, nama lembaga, dan kalimat sesuai kaidah penggunaan huruf kapital. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya menghafal aturan penggunaan huruf kapital, tetapi juga memahami fungsi dan penerapannya dalam situasi nyata. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan membantu siswa menginternalisasi konsep secara lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang hanya berfokus pada penjelasan teori.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa metode role play memiliki pengaruh positif terhadap pembelajaran (Siska Damayanti et al., 2025). Menyatakan bahwa role play merupakan strategi pembelajaran aktif yang mampu meningkatkan partisipasi, komunikasi, kemampuan berpikir kritis, dan kerja sama siswa (Lawolo dan Ramadhani (2025). Menemukan bahwa penerapan metode role playing dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Selain itu, Ramadhani Kusnadi et al. (2025). Menjelaskan bahwa metode role playing membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik karena siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui peran yang dimainkan. Hasil kajian literatur yang dilakukan oleh Maulana et al. (2025) juga menunjukkan bahwa metode role play secara konsisten memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut diperkuat oleh Guntur et al. (2025) yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran role playing berpengaruh signifikan terhadap kualitas proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan partisipasi siswa.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas metode role play, sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada peningkatan keterampilan berbicara, kemampuan komunikasi, kepercayaan diri, dan hasil belajar siswa secara umum. Penelitian mengenai penerapan metode role play pada materi penggunaan huruf kapital masih relatif terbatas, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Selain itu, belum banyak penelitian tindakan kelas yang mengkaji

bagaimana aktivitas bermain peran dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam memahami dan menerapkan aturan penggunaan huruf kapital. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berbeda dengan penelitian terdahulu yang berfokus pada peningkatan keterampilan berbicara dan kemampuan komunikasi siswa, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode *role play* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi penggunaan huruf kapital di kelas III UPTD SDN 3 Socah melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan metode *role play* sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa pada materi penggunaan huruf kapital yang selama ini lebih banyak diajarkan melalui metode konvensional. Melalui skenario bermain peran yang menempatkan siswa pada situasi penggunaan bahasa secara nyata, penelitian ini menawarkan pendekatan yang lebih kontekstual dan interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa sekaligus membantu pemahaman mereka terhadap penggunaan huruf kapital secara lebih bermakna.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi penggunaan huruf kapital melalui penerapan metode *role play*. Pendekatan PTK dipilih karena memungkinkan guru melakukan perbaikan pembelajaran secara bertahap, sistematis, dan reflektif berdasarkan permasalahan yang ditemukan di kelas. Penelitian dilaksanakan di kelas III UPTD SDN 3 Socah, Kabupaten Bangkalan, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 selama bulan Februari–Maret 2026.

1. Study Design

- Model PTK yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan

(*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan satu kali pertemuan pada setiap siklus.

Pada **Siklus I**, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil dan diberikan skenario bermain peran yang berkaitan dengan penggunaan huruf kapital dalam penulisan nama orang, nama tempat, dan awal kalimat. Kegiatan pembelajaran berfokus pada pengenalan konsep dan penerapan dasar penggunaan huruf kapital melalui aktivitas bermain peran sederhana.

Hasil refleksi pada Siklus I menunjukkan bahwa sebagian siswa masih kurang percaya diri untuk tampil dan belum aktif dalam diskusi kelompok. Oleh karena itu, pada **Siklus II** dilakukan beberapa perbaikan tindakan, yaitu: (1) pemberian contoh bermain peran yang lebih jelas oleh guru, (2) penggunaan kartu peran yang lebih terstruktur, (3) pemberian pendampingan khusus kepada siswa yang pasif, dan (4) pemberian penghargaan (*reward*) kepada kelompok yang menunjukkan partisipasi terbaik. Perbaikan tersebut dilakukan untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara lebih optimal selama proses pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Refleksi siklus I dan Siklus II

Aspek	Siklus I	Siklus II
Skenario role play	Sederhana dan bersifat pengenalan	Lebih terstruktur dan kontekstual
Pendampingan guru	Bersifat umum	Pendampingan guru Bersifat umum
Media pembelajaran	Lembar skenario	Kartu peran dan contoh demonstrasi
Motivasi siswa	Tanpa penghargaan	Pemberian reward kelompok aktif
Tujuan perbaikan	Mengenalkan metode role play	Meningkatkan partisipasi aktif secara optimal

2. *Participants and Sampling*

Subjek penelitian terdiri atas 20 siswa kelas III UPTD SDN 3 Socah yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan dengan rentang usia 8–9 tahun. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik

purposive sampling karena berdasarkan hasil pra-observasi kelas tersebut menunjukkan tingkat partisipasi aktif yang rendah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kriteria inklusi penelitian meliputi siswa yang mengikuti proses pembelajaran secara penuh dan hadir pada setiap siklus tindakan. Siswa yang tidak mengikuti seluruh rangkaian kegiatan penelitian tidak diikutsertakan dalam analisis data.

3. *Data Collection* / Procedures (Prosedur Pengumpulan Data)

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi partisipasi aktif siswa, tes hasil belajar, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Sebelum digunakan, seluruh instrumen divalidasi melalui *expert judgment*. Validator terdiri atas:

- Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang memiliki keahlian dalam bidang evaluasi pembelajaran dan penelitian tindakan kelas.
- Guru kelas III UPTD SDN 3 Socah yang memahami karakteristik peserta didik dan kesesuaian instrumen dengan kondisi pembelajaran di kelas.

Proses validasi dilakukan dengan menilai kesesuaian indikator instrumen terhadap tujuan penelitian, kejelasan bahasa, kelayakan isi, dan keterukuran aspek yang diamati. Masukan dari validator digunakan untuk merevisi instrumen sebelum diterapkan dalam penelitian.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, skenario pembelajaran *role play*, media pembelajaran, lembar observasi, dan soal evaluasi. Pada tahap tindakan, siswa melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *role play* melalui berbagai situasi yang berkaitan dengan penggunaan huruf kapital dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan tersebut siswa berlatih mengidentifikasi, menggunakan, dan memperbaiki penggunaan huruf kapital secara langsung dalam konteks yang bermakna.

Tahap observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mencatat tingkat partisipasi aktif siswa. Aspek yang diamati meliputi keberanian bertanya, kemampuan menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam diskusi kelompok, serta partisipasi saat bermain peran. Tahap refleksi dilakukan setelah setiap siklus untuk mengevaluasi hasil tindakan dan menentukan perbaikan yang diperlukan pada siklus berikutnya.

4. Data Analysis

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Data kuantitatif berupa hasil observasi partisipasi aktif siswa dianalisis menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Keaktifan} = \frac{\text{Jumlah Siswa Aktif}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

Selain itu, nilai hasil belajar dianalisis menggunakan rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar. Untuk menjaga objektivitas pengukuran, partisipasi aktif siswa dinilai menggunakan rubrik observasi berikut:

Tabel 2. Rubrik Penilaian Partisipasi Aktif Siswa

Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Bertanya	Tidak pernah bertanya	Bertanya setelah diminta	Bertanya satu kali secara mandiri	Aktif bertanya lebih dari satu kali
Menjawab pertanyaan	Tidak menjawab	Menjawab setelah ditunjuk	Menjawab secara sukarela satu kali	Menjawab aktif lebih dari satu kali
Diskusi kelompok	Pasif	Terlibat terbatas	Aktif berdiskusi	Sangat aktif dan membantu teman
Bermain peran	Tidak berpartisipasi	Berpartisipasi minimal	Berpartisipasi aktif	Sangat aktif dan percaya diri

Skor yang diperoleh setiap siswa kemudian dikonversi menjadi kategori partisipasi aktif.

Data kualitatif dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data*

display), dan penarikan kesimpulan (*conclusion drawing*). Data hasil observasi berupa catatan lapangan dan perilaku siswa selama pembelajaran diringkas dan dikelompokkan berdasarkan tema-tema tertentu, kemudian disajikan secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan partisipasi aktif siswa pada setiap siklus. Hasil analisis tersebut digunakan untuk menarik kesimpulan mengenai efektivitas penerapan metode *role play*.

Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan apabila minimal 75% siswa menunjukkan kategori aktif dalam pembelajaran dan mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah.

5. *Ethical Considerations*

Penelitian dilaksanakan setelah memperoleh izin dari kepala sekolah dan guru kelas III UPTD SDN 3 Socah. Seluruh data yang diperoleh digunakan hanya untuk kepentingan akademik dan penelitian. Identitas siswa dijaga kerahasiaannya untuk melindungi privasi partisipan. Selama penelitian berlangsung, seluruh siswa memperoleh kesempatan belajar yang sama tanpa adanya perlakuan diskriminatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan metode *role play* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi penggunaan huruf kapital dilaksanakan melalui dua siklus tindakan. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif siswa serta hasil belajar setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II. Pada Siklus I, metode *role play* belum memberikan hasil yang optimal. Hasil observasi menunjukkan bahwa hanya 8 dari 20 siswa (40%) yang terlibat aktif selama proses pembelajaran, sedangkan 12 siswa (60%) lainnya masih cenderung pasif. Rendahnya partisipasi aktif tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada tahap adaptasi terhadap model pembelajaran yang digunakan. Sebelumnya siswa lebih terbiasa dengan pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga ketika diminta berdiskusi, memainkan peran, dan tampil di depan kelas, mereka masih menunjukkan keraguan dan kurang percaya diri.

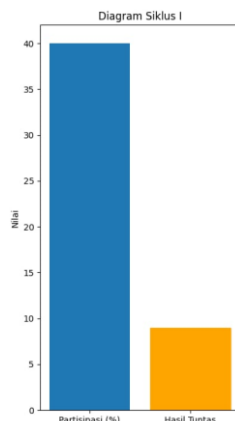
Selain itu, beberapa siswa tampak belum memahami secara utuh tugas dan peran yang harus dimainkan dalam kegiatan *role play*. Berdasarkan hasil observasi, beberapa siswa hanya mengikuti arahan teman kelompok tanpa memberikan kontribusi yang berarti dalam diskusi maupun penampilan kelompok. Kondisi tersebut mengakibatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran belum berjalan secara maksimal. Dari aspek hasil belajar, hanya 9 siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 11 siswa lainnya belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil tersebut menunjukkan bahwa rendahnya partisipasi aktif siswa turut memengaruhi pemahaman mereka terhadap materi penggunaan huruf kapital. Temuan ini sejalan dengan (Rahmi & Mufid, 2024) yang menyatakan bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar.

Kondisi yang terjadi pada siklus I tersebut menyatakan bahwa siswa belum terbiasa mengekspresikan diri melalui peran yang dimainkan, siswa umumnya cenderung pasif saat pertama kali menggunakan metode bermain peran. Hal ini menunjukkan bahwa proses penyesuaian siswa adalah bagian penting dari keberhasilan penerapan pendekatan pembelajaran inovatif.

Kondisi pada Siklus I juga memperlihatkan bahwa keberhasilan penerapan metode *role play* tidak hanya dipengaruhi oleh metode itu sendiri, tetapi juga kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran serta kemampuan siswa memahami aktivitas bermain peran yang diberikan. (Lawolo & Ramadhani, 2025) menjelaskan bahwa keberhasilan metode *role playing* sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memberikan arahan yang jelas dan membimbing siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 3. Hasil Siklus I

Keterangan	Waktu	Hasil	Kriteria
Partisipasi Aktif	Siklus I	40% (8 siswa aktif)	Belum tercapai
Hasil Belajar	Siklus I	9 siswa tuntas, 11 belum	Belum tercapai



Gambar 1. Diagram siklus 1

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, dilakukan beberapa perbaikan pada Siklus II. Perbaikan tersebut meliputi penyederhanaan LKPD, pemberian contoh bermain peran yang lebih jelas, peningkatan bimbingan guru selama diskusi kelompok, serta pemberian motivasi kepada siswa yang masih pasif. Selain itu, guru memberikan kesempatan yang lebih luas kepada setiap anggota kelompok untuk terlibat dalam kegiatan bermain peran sehingga tidak hanya didominasi oleh beberapa siswa saja.

Perbaikan tindakan tersebut terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pada Siklus II, jumlah siswa yang aktif meningkat menjadi 16 siswa atau 80% dari jumlah seluruh siswa. Siswa mulai berani mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan guru, mengemukakan pendapat, serta berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran. Suasana pembelajaran juga menjadi lebih hidup karena interaksi antarsiswa berlangsung lebih aktif dibandingkan pada Siklus I.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran karena kegiatan bermain peran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual. Salah satu catatan observasi menunjukkan bahwa beberapa siswa yang sebelumnya pasif mulai berani tampil memerankan tokoh dalam skenario pembelajaran. Seorang siswa bahkan menyampaikan bahwa kegiatan bermain peran membuatnya lebih mudah memahami penggunaan huruf kapital karena dapat langsung mempraktikkan contoh yang diberikan dalam situasi

sehari-hari. Temuan ini memperkuat data kuantitatif bahwa peningkatan partisipasi siswa terjadi secara nyata selama proses pembelajaran.

Peningkatan partisipasi aktif tersebut sejalan dengan penelitian (Hermansyah et al., 2025) yang menyatakan bahwa metode *role play* mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. (Rokmanah et al., n.d.) juga menjelaskan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri siswa dalam berkomunikasi sehingga siswa lebih aktif selama pembelajaran berlangsung.

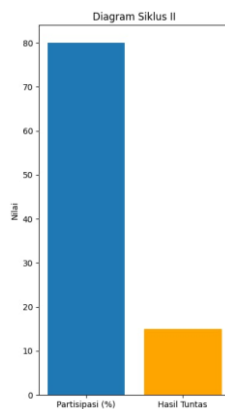
Ditinjau dari hasil belajar, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan juga mengalami peningkatan menjadi 15 siswa, sedangkan 5 siswa lainnya masih belum tuntas. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa memberikan pengaruh terhadap pemahaman materi yang dipelajari. Ketika siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, siswa akan lebih mudah memahami konsep karena memperoleh pengalaman belajar secara nyata.

Faktor lain yang ditemukan adalah perbedaan kecepatan belajar antarsiswa. Beberapa siswa membutuhkan pendampingan yang lebih intensif untuk memahami materi dan mengikuti instruksi pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa meskipun metode *role play* efektif meningkatkan partisipasi dan hasil belajar secara umum, masih diperlukan strategi pendampingan individual bagi siswa yang memiliki hambatan belajar tertentu.

Hasil penelitian ini mendukung temuan Adellia Talisa et al. (2025) yang menyatakan bahwa peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Ketika siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, mereka memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik.

Tabel 4. Hasil Siklus II

Keterangan	Waktu	Hasil	Kriteria
Partisipasi Aktif	Siklus II	80% (16 siswa aktif)	Tercapai
Hasil Belajar	Siklus II	15 siswa tuntas, 5 belum	Tercapai



Gambar 2. Diagram Siklus 2

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role play* mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi penggunaan huruf kapital di kelas III UPTD SDN 3 Socah. Peningkatan partisipasi aktif dari 40% pada Siklus I menjadi 80% pada Siklus II diikuti oleh peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar dari 9 siswa menjadi 15 siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa metode *role play* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, meningkatkan keberanian siswa untuk berpartisipasi, serta membantu siswa memahami materi melalui pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian tindakan dua siklus yang dilakukan di kelas III UPTD SDN 3 Socah menunjukkan bahwa metode *role play* dapat membantu siswa lebih terlibat secara aktif dan meningkatkan pengetahuan mereka tentang penggunaan huruf kapital. Partisipasi aktif siswa meningkat dari 40% pada siklus pertama menjadi 80% pada siklus kedua. Keberanian siswa untuk bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan bermain peran menunjukkan peningkatan ini. Selain itu, dari 9 siswa pada siklus I menjadi 15 siswa pada siklus II mencapai ketuntasan belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa *role play* dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Ini

juga menunjukkan bahwa materi menjadi lebih mudah dipahami secara langsung oleh siswa.

Yang menarik dari penelitian ini adalah penggunaan metode role play dalam pengajaran huruf kapital di sekolah dasar. Metode ini meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan kemampuan komunikasi mereka, meningkatkan rasa percaya diri mereka, dan mendorong mereka untuk menjadi bagian dari proses pembelajaran secara aktif. Oleh karena itu, metode role play dapat dianggap sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif. Selain itu, guru harus lebih sering menggunakan pembelajaran yang aktif dan partisipatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Diharapkan penelitian selanjutnya juga dapat mengembangkan penerapan metode role play dengan cakupan penelitian yang lebih luas untuk menentukan seberapa efektif metode tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

REFERENSI

- Adellia Talisa, D., Setya Nugroho, A., & Marzuki, I. (2025). Pengaruh metode pembelajaran role-playing terhadap keterampilan membaca cerita fabel Bahasa Indonesia di kelas II UPT SD 35 Gresik. *Sindoro*, 3(9). <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Annisa, A., Subroto, D. E., Amalia, A. R., Fathani, N., & Muhlisoh, N. M. (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. <https://doi.org/10.47861/jdan.v3i1.1549>
- Damayanti, A., Nurani, R. Z., Mahendra, H., & Barat, J. (2023). Penggunaan metode pembelajaran role playing untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas III SD Negeri Cidadap. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(3), 1–18. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i2.1569>
- Harahap, F. D. (2024). Penerapan metode role play pada siswa sekolah dasar sebagai upaya peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(6). <https://doi.org/10.59818/jpi.v4i6.981>
- Kamelia, N. D., & Wiratsiwi, W. (2025). Peningkatan hasil belajar siswa kelas 3 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui metode bermain peran. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.29007>

- Fitria, H., Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2019). Upaya meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan penelitian tindakan kelas. *Abdimas Unwahas*, 4(1), 14–25. <https://doi.org/10.31942/abd.v4i1.2690>
- Guntur, A., Aziz, P., Himawan, R., Alfian, M. A., Nirmalasari, Y., & Rahayu, T. (2025). Edukasi dan didatika. *Edukatika*, 1(3), 38–45. <https://journal2.upgris.ac.id/index.php/edukatika/>
- Hermansyah, S., Astinah, A., Sapri, S., Lukman, L., Usman, M., & Saleh, F. (2025). Penerapan metode role play dalam pelatihan Bahasa Inggris komunikatif untuk anak usia sekolah dasar di Kabupaten Sidrap. *Science and Technology: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 55–64. <https://doi.org/10.69930/scitech.v2i2.355>
- Lawolo, J., & 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*. 3(1). <https://institutpermatamandalika.com/index.php/MADU/login>
- Luki Oktriyana, D., Herniawati, A., & Sugiarti, S. (2025). Pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa SD pada pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Elementary Education: Strategies, Innovations, Curriculum and Assessment*, 2(1), 80–91. <https://doi.org/10.61580/jeesica.v2i1.100>
- Maharani, S., & Sari, E. (2024). Pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2). https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v8i2.3790
- Maulana, A., Hana Pebriana, P., Nur Hidayanti, E., Widityastuti Arini, D., & Pahlawan Tuanku Tambusai, U. (2025). Literature Review: Analysis of Articles on the Application of Role-Playing Method in Improving Speaking Skills of Elementary School Students 08 4. *The Future of Education Journal*, 4, Page. <https://journal.tofedu.or.id/index.php/journal/index>
- Mawardah, M., & Jannah, A. R. (2025). Upaya penggunaan model pembelajaran role play untuk meningkatkan kepercayaan diri pada mata pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pengabdian Inovasi Masyarakat Indonesia*, 4(1), 24–29. <https://doi.org/10.29303/jpimi.v4i1.6101>
- Muallimuna,. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. (n.d.). Retrieved <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna>
- Mukhbata, A., Harianja, C. N., Natania, M. L., Meywanthi, N. I., Sofyeni, R. A., & Pebriana, H. (2025). A Systematic Literature Review on the Role Play
-

- Method in Improving Speaking Skills of Elementary School Children. *The Future of Education Journal*, 4(1).
<https://journal.tofedu.or.id/index.php/journal/index>
- Rahmawati, L., Hadi, R., Mulyono, A., & Hamzar Abstrak, S. (2026). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN 1 Santong Tahun Ajaran 2024/2025. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(A), 223–229.
<https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13732>
- Rahmi, V., & Mufid, M. (2024). Analisis implementasi metode role playing dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Jawa kelas 2 SD Negeri 2 Tahunan. *Edu Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 665–674.
<https://doi.org/10.47709/educendekia.v4i02.4641>
- Ramadani Kusnadi, A., Putri, C. D., & Yusuf, R. (2025). Meningkatkan pemahaman siswa dalam cerita fabel melalui metode pembelajaran role playing pada siswa kelas 3 sekolah dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 6(4). <https://doi.org/10.55681/nusra.v6i4.3996>
- Rokmanah, S., Andriana, E., & Wiyudia, N. (2024). Analisis metode role playing dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19858>
- Siska Damayanti, N. W., Sukadi, & Budiarta, I. W. (2025). Metode role playing: Strategi aktif untuk meningkatkan pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 7(2), 28–35. <https://doi.org/10.23887/jmppkn.v7i2.6095>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4).
<https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Wangsa Anumerta, H., Silaban, P. J., Tanjung, D. S., Juliana, & Abi, A. R. (2025). Pengaruh metode role playing terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD RK Namopuli. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.33813>
- Tosan, D. Z. (2026). Efektivitas pendekatan roleplay dalam meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran Bahasa Arab di MTsN 1 Lamongan. *AN-NAHDLOH: Journal of Education and Islamic Studies*, 1(2), 253–265.
<https://doi.org/10.58788/jeis.v1i2.21>
-