



IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI TEKS NARASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

Isyroh Laily¹, Ramanata Disurya², Farizal Imansyah²
UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG

E-mail: isyroh.laily12345@gmail.com¹, ramanataadisurya560@gmail.com², farizal@univpgri-palembang.ac.id³

Accepted :
23/06/2025

Published :
16/01/2026

Corresponding Author :
Isyroh Laily

Email Corresponding :
isyroh.laily12345@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to describe the implementation of the role-playing method in Indonesian language learning, specifically on narrative text material, and its impact on the learning motivation of fourth-grade students at SD Negeri 75 Palembang. Qualitative research data were collected through observations during the learning process, interviews with teachers and students, and documentation of the learning tools used. The findings indicate that the teacher implemented the method through three main stages: the planning stage, which involved preparing the learning module; the implementation stage, which followed nine method steps; and the evaluation stage. The observed implementation aligned with the steps designed in the learning module. The evaluation of learning outcomes showed an increase in student learning motivation after the method was applied. This was characterized by increased active participation, higher learning enthusiasm, and improved student confidence in expressing opinions and performing in front of the class. Additionally, students stated that the learning experience became more engaging and less monotonous. In conclusion, the application of this method had a positive impact on students' learning motivation in Indonesian language learning for narrative text material at SD Negeri 75 Palembang.

Keywords: Implementation, Role Playing, Motivation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks narasi serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 75 Palembang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode *role playing* dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, yang sesuai dengan langkah-langkah dalam modul ajar. Penerapan metode ini memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa, yang ditandai dengan meningkatnya partisipasi aktif, semangat belajar, dan kepercayaan diri siswa dalam mengemukakan pendapat serta tampil di depan kelas. Siswa juga menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Dengan demikian, metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks narasi.

Kata Kunci : Implementasi, *Role Playing*, Motivasi



1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik, membentuk individu yang memiliki kekuatan butaspiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan relevan bagi diri serta masyarakat (Makkawaru, 2019). Belajar diartikan sebagai aktivitas sengaja yang mengubah kemampuan individu, sedangkan pembelajaran merupakan proses interaksi dinamis antara guru, siswa, dan sumber belajar dalam lingkungan pendidikan (Ubabuddin, 2019). Tujuan utama pembelajaran adalah mempersiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi untuk berperan aktif di masa depan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan mengembangkan kemampuan literasi siswa yang meliputi membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Salah satu materi yang mendukung pencapaian tujuan tersebut adalah teks narasi, karena dapat melatih keterampilan berbahasa sekaligus kreativitas bercerita siswa. Namun, rendahnya motivasi belajar masih menjadi permasalahan utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Siregar et al., 2024).

Hasil observasi di kelas IV.C SD Negeri 75 Palembang menunjukkan adanya gejala rendahnya motivasi belajar siswa, seperti kurangnya minat, ketidakfokusan, serta sikap malas dalam mengerjakan tugas. Kondisi ini dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang variatif. Permasalahan tersebut belum tertangani secara optimal, sehingga diperlukan penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran teks narasi. SD Negeri 75 Palembang telah mengadopsi Kurikulum Merdeka, sebuah pendekatan yang memberikan keleluasaan lebih besar bagi sekolah, guru, dan siswa dalam merancang serta melaksanakan proses pembelajaran (Dian Fitra, 2023). Kurikulum ini memberdayakan guru untuk menjadi pendidik yang lebih efektif, tidak lagi terikat pada kurikulum yang kaku. Guru kini

memiliki kebebasan lebih besar untuk memilih metode pengajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan siswa, memungkinkan mereka berperan sebagai fasilitator yang mampu merancang pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Mengingat peranan guru yang sentral dalam mendorong motivasi belajar, terutama pada materi teks narasi di Bahasa Indonesia bab Asal-Usul, penyajian materi harus mudah dipahami dan mampu memotivasi siswa untuk belajar dalam suasana menyenangkan. Oleh karena itu, pengembangan dan penerapan metode pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan menjadi krusial. Salah satu metode yang dinilai efektif dan menarik untuk materi teks narasi adalah metode *role playing*. Metode ini melibatkan siswa dalam kegiatan bermain peran, memungkinkan mereka mengeksplorasi kemampuan pemecahan masalah dan mendalami topik secara berbeda (Jas et al., 2020). Siswa dapat membayangkan diri mereka sebagai orang lain, yang tidak hanya mempermudah pemahaman materi tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikatif, empati, dan kerja sama (Kastatik et al., 2024).

Motivasi memegang peranan kunci dalam keberhasilan belajar; kurangnya motivasi akan menurunkan gairah dan hasil belajar (Amal Adan, 2023). Banyak siswa saat ini menunjukkan kurangnya motivasi, terlihat dari sikap acuh dan ketidakperhatian dalam proses pembelajaran (Fahrudin & Ulfah, 2023). Motivasi, secara etimologis berasal dari kata Latin "*movore*" (bergerak), adalah dorongan dasar yang menggerakkan perilaku individu untuk memenuhi kebutuhan (Sani, 2020). Dalam konteks pembelajaran, motivasi belajar mencakup dorongan internal dan eksternal yang mendorong individu untuk terlibat aktif dalam proses belajar, mencari pengetahuan, dan mencapai tujuan pendidikan. Ini melibatkan keinginan kuat untuk mengatasi hambatan dan berpartisipasi aktif, didukung oleh faktor internal seperti minat dan kepuasan pribadi, serta faktor



eksternal seperti penghargaan dan pujian dari lingkungan.

Dengan menerapkan metode *role playing*, siswa dapat secara langsung berperan dalam situasi yang terdapat dalam teks narasi, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Hal ini tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan sosial dan emosional seperti kerja sama, empati, dan rasa percaya diri. Implementasi metode ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman materi secara kreatif, sehingga meningkatkan daya ingat. Berbagai penelitian terdahulu, seperti oleh Firmanto (2023), juga menunjukkan efektivitas *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana proses guru menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan dampaknya terhadap motivasi belajar siswa materi asal-usul di SD Negeri 75 Palembang.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Teori konstruktivisme memandang pengetahuan sebagai hasil konstruksi aktif individu, bukan sekadar salinan realitas. Von Glasersfeld (dalam Hapudin, 2021) menegaskan bahwa pengetahuan dibentuk melalui aktivitas kognitif seseorang berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya, bukan sebagai representasi langsung dunia nyata. Dalam pendekatan ini, informasi tidak diterima secara pasif, melainkan diinterpretasikan oleh peserta didik sesuai dengan konteks pengalaman, pengetahuan awal, kebutuhan, latar belakang, dan minat pribadi mereka (Laksana, 2024). Dengan demikian, peserta didik secara aktif membangun pemahaman baru dengan mencari makna dari materi yang dipelajari dan dari pengalaman nyata yang mereka alami, bukan hanya menerima fakta yang disajikan oleh guru.

Oleh karena itu, dalam kerangka konstruktivisme, pengetahuan tidak dapat langsung ditransfer dari guru ke peserta didik. Guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan stimulasi, baik berupa strategi, metode, bimbingan, maupun bantuan saat peserta

didik menemui kesulitan. Mereka juga menyediakan materi dan media pembelajaran yang memotivasi, sehingga proses belajar menjadi bermakna. Intinya, pembelajaran konstruktivistik menekankan aktivitas aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan dan pemahaman baru melalui eksplorasi dan pengalaman nyata.

Metode *role playing* adalah model pembelajaran sosial yang menugaskan siswa untuk memerankan tokoh dalam cerita atau peristiwa sederhana yang relevan dengan materi pelajaran. Dipelopori oleh George Shafteel, metode ini berasumsi bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaan dan mencapai kesadaran diri melalui keterlibatan spontan. Hal ini seringkali disertai analisis terhadap situasi permasalahan kehidupan nyata atau isu-isu sosial, memungkinkan siswa untuk mendalami pengalaman yang lebih otentik (Uno dalam Jas et al., 2020).

Sebagai salah satu metode simulasi, *role playing* berasal dari kata 'simulate' yang berarti berpura-pura atau berbuat seolah-olah (Sanjaya dalam Prihantini, 2021). Tujuan utamanya adalah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkreasi dan mengekspresikan diri melalui peran yang dimainkan. Menurut Hamzah, metode ini juga membantu siswa menemukan jati diri mereka di dunia sosial, artinya melalui *role playing*, peserta didik mempelajari konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda, dan mulai memikirkan perilaku diri serta orang lain. (Marlina dan Suhertuti, 2018), menambahkan bahwa *role playing* adalah cara menguasai materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, baik dengan memerankan tokoh hidup maupun benda mati.

Berdasarkan berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *role playing* merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik memerankan karakter dalam cerita atau peristiwa yang telah disiapkan guru. Tujuan utamanya adalah membantu peserta didik memahami materi sambil menciptakan pengalaman belajar yang mendalam. Melalui simulasi ini, siswa dapat mengeksplorasi hubungan antarmanusia dengan memerankan dan



mendiskusikan perasaan, sikap, nilai-nilai, serta strategi dalam pemecahan masalah.

Model pembelajaran ini menekankan keterlibatan emosional dan pengamatan indera dalam menghadapi situasi masalah yang disimulasikan. Situasi pembelajaran ini dirancang khusus untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial, mengembangkan rasa empati, serta meningkatkan keterampilan sosial. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mampu merasakan dan menempatkan diri dalam posisi orang lain, memberikan pemahaman yang lebih komprehensif dan bermakna.

Menurut Hamalik (dalam Taniredja, 2017), tujuan metode *role playing* berkaitan dengan jenis belajar yang dialami peserta didik. Pertama, belajar melalui praktik langsung, yaitu peserta didik memainkan peran tertentu yang menyerupai situasi nyata untuk mengembangkan keterampilan interaktif dan reaktif. Kedua, belajar melalui imitasi, di mana peserta didik yang mengamati pertunjukan meniru perilaku dan tindakan tokoh yang diperankan. Ketiga, belajar melalui umpan balik, yakni pengamat memberikan komentar atau tanggapan terhadap penampilan pemain guna mengembangkan prosedur kognitif serta prinsip-prinsip yang mendasari keterampilan yang telah didramatisasikan. Keempat, belajar melalui refleksi dan pengulangan, yaitu peserta didik melakukan evaluasi terhadap penampilan mereka agar dapat memperbaiki dan mengembangkan keterampilan pada kesempatan berikutnya.

Selain memiliki tujuan pembelajaran yang jelas, metode *role playing* juga memberikan berbagai manfaat bagi peserta didik. Santoso (2011) dalam Ammar (2025) menjelaskan bahwa metode ini memberikan *hidden practice*, yaitu peserta didik secara tidak sadar menggunakan ungkapan, konsep, dan pengetahuan yang sedang dipelajari. Metode ini melibatkan banyak siswa sehingga sesuai diterapkan pada kelas besar serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena bersifat permainan, sesuai dengan dunia anak. Kondisi tersebut dapat meningkatkan minat, partisipasi, dan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti

pembelajaran.

Ditinjau dari kelebihanannya, metode *role playing* mampu menghadirkan pengalaman belajar yang baru dan menarik, sehingga mendorong siswa menjadi lebih aktif dan antusias. Menurut Taringan (2016), pembelajaran melalui bermain peran memberikan kesan yang kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik, melatih kemampuan kreatif, komunikatif, serta strategi pemecahan masalah. Selain itu, metode ini dapat membentuk suasana pembelajaran yang berbeda, meningkatkan motivasi belajar, melatih rasa percaya diri, serta memupuk bakat seni drama yang dimiliki peserta didik.

Namun demikian, metode *role playing* juga memiliki beberapa kelemahan. Djamarah (2010) dalam Taringan (2016) mengemukakan bahwa pembelajaran dapat berjalan kurang efektif apabila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaannya dengan baik. Sebagian peserta didik juga merasa malu atau kurang percaya diri saat harus memerankan tokoh tertentu. Selain itu, metode ini membutuhkan waktu yang relatif lama, memerlukan ruang yang cukup luas, serta berpotensi mengganggu kelas lain karena aktivitas suara selama pelaksanaan bermain peran.

Untuk mengatasi kelemahan tersebut, guru perlu merancang dan melaksanakan pembelajaran *role playing* secara matang. Guru dapat menjelaskan terlebih dahulu konsep dan prosedur metode *role playing*, menyediakan naskah sederhana agar mudah dipahami, serta memberikan contoh bermain peran sebelum kegiatan dimulai. Penataan kelas yang fleksibel, pembatasan waktu tampil setiap kelompok, dan pemberian *reward* setelah kegiatan juga dapat meningkatkan kenyamanan serta motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran

Berikut ini sintaks metode *role playin* :

1. Guru menjelaskan kepada siswa tentang materi cerita narasi beserta unsur-unsurnya.
2. Guru menyediakan sebuah cerita yang disusun dalam bentuk skenario atau teks dialog untuk digunakan dalam kegiatan .
3. Guru membagi siswa ke dalam



- beberapa kelompok atau tim.
4. Guru mengarahkan siswa untuk membagi peran yang terdapat dalam teks dialog tersebut.
 5. Guru menjelaskan aturan yang harus diikuti selama pelaksanaan *role playing*.
 6. Guru memberikan contoh bermain peran berdasarkan skenario yang telah disiapkan.
 7. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih dan memahami isi cerita yang akan diperankan.
 8. Guru memanggil kelompok secara acak untuk tampil memainkan peran sesuai dengan cerita yang telah ditentukan.
 9. Guru memberikan pujian dan penghargaan kepada kelompok yang telah menunjukkan penampilan terbaik. (Setyowati, Kartikasari, and Nuryasana, 2020)

Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang memengaruhi perilaku peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Motivasi berperan sebagai kekuatan penggerak yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, tekun, dan berupaya mencapai tujuan belajar. Dalam praktik pembelajaran di kelas, salah satu permasalahan utama yang dihadapi guru adalah bagaimana menumbuhkan dan memelihara motivasi belajar peserta didik secara efektif. Keberhasilan suatu pembelajaran sangat ditentukan oleh tingkat motivasi belajar siswa, karena tanpa adanya dorongan yang kuat, proses belajar cenderung berjalan kurang optimal.

Sardiman (2023) mengemukakan bahwa motivasi belajar ditandai oleh beberapa indikator, antara lain adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan belajar yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif. Indikator-indikator tersebut menggambarkan kondisi psikologis dan situasional yang mendorong peserta didik untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Berdasarkan indikator

tersebut, penelitian memilih lima indikator motivasi belajar, yaitu dorongan dan kebutuhan belajar, perhatian dan minat terhadap tugas, ketekunan dalam menghadapi tugas, keuletan menghadapi kesulitan, serta hasrat dan keinginan untuk berhasil. Pemilihan indikator ini didasarkan pada pertimbangan bahwa kelima aspek tersebut paling relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar serta sesuai dengan tujuan penelitian yang menitikberatkan pada keterlibatan aktif dan ketekunan siswa selama proses pembelajaran.

Motivasi belajar selanjutnya dibedakan **motivasi intrinsik** dan **motivasi ekstrinsik**. Motivasi intrinsik muncul dari dalam diri individu, didorong oleh hasrat untuk berhasil, kebutuhan belajar, atau cita-cita. Contohnya, seseorang yang gemar membaca akan giat mencari buku tanpa perlu rangsangan eksternal. Dalam konteks belajar, motivasi intrinsik berarti siswa belajar karena ingin memperoleh pengetahuan atau keterampilan, menikmati proses belajarnya itu sendiri, bukan karena tujuan lain seperti hadiah.

Sebaliknya, **motivasi ekstrinsik** diaktifkan oleh rangsangan dari luar. Misalnya, siswa belajar keras untuk ujian demi nilai baik agar mendapat hadiah dari orang tua. Meski fokusnya bukan pada proses belajar itu sendiri, motivasi ekstrinsik tetap penting dalam pembelajaran. Hal ini karena kondisi siswa yang dinamis dan distraksi eksternal (seperti *game* di ponsel pada abad ke-21) seringkali memerlukan dorongan dari luar. Oleh karena itu, guru perlu berperan aktif sebagai motivator bagi peserta didik.

Fungsi Motivasi Belajar

1. **Menguatkan Belajar:** Motivasi membantu siswa mengidentifikasi alat atau strategi yang bisa mendukung pembelajaran mereka. Misalnya, ketika seorang anak termotivasi menyelesaikan soal matematika, dorongan itu yang membuatnya mencari tabel algoritma sebagai bantuan.
2. **Memperjelas Tujuan Belajar:** Motivasi membuat tujuan belajar menjadi lebih bermakna. Siswa akan lebih tertarik belajar



jika mereka memahami manfaat atau relevansi materi yang sedang dipelajari.

3. Menentukan Ketekunan Belajar: Motivasi memengaruhi kegigihan siswa dalam belajar. Seorang siswa yang sangat ingin lulus ujian akan belajar lebih keras dan tidak mudah teralihkan. Jika motivasi intrinsik siswa rendah, guru bisa menggunakan motivasi ekstrinsik untuk mendorong semangat dan ketekunan mereka.

Strategi Untuk Memotivasi Peserta Didik

Guru memiliki peran kunci dalam membina dan mengembangkan motivasi belajar siswa. Beberapa strategi yang bisa diterapkan meliputi:

1. Menjelaskan tujuan pembelajaran secara jelas untuk meningkatkan motivasi.
2. Memilih strategi, metode, dan rancangan pembelajaran yang tepat agar tujuan belajar tercapai.
3. Menggunakan media pembelajaran yang sesuai demi efektivitas proses belajar-mengajar.
4. Memberikan nilai, hadiah, dan pujian sebagai bentuk penghargaan atas prestasi siswa.
5. Mendorong kompetisi sehat (individu atau kelompok) untuk memicu semangat belajar.
6. Melakukan penilaian secara kontinu agar siswa termotivasi mencapai hasil lebih baik dan terbiasa menghadapi tantangan.
7. Menerapkan hukuman yang mendidik, bukan menakut-nakuti, melainkan untuk menunjukkan konsekuensi dari setiap tindakan.

Selain itu, guru juga bisa menumbuhkan motivasi melalui variasi cara mengajar, pengulangan informasi, pemberian stimulus baru (misalnya pertanyaan), memberi kesempatan siswa menyalurkan keinginan belajarnya, serta memanfaatkan strategi, metode, media, dan alat yang menarik perhatian siswa (Hapudin, 2021).

3. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, yang bertujuan

untuk meneliti suatu keadaan, kondisi, atau fenomena yang tampak dan menganalisis data secara mendalam untuk mendapatkan makna komprehensif. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi langsung dan wawancara mendalam guna memahami interaksi serta pemikiran siswa sebelum dan sesudah kegiatan *role playing*, sehingga memberikan gambaran yang komprehensif tentang dampaknya terhadap motivasi belajar.

Data primer dan sekunder dikumpulkan melalui observasi terhadap guru dan siswa menggunakan instrumen yang terstruktur, wawancara terhadap guru dan siswa, serta dokumentasi berupa arsip sekolah, data guru dan siswa, serta foto kegiatan. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi, yakni penggabungan berbagai sumber dan teknik pengumpulan data. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan teknik reduksi data dengan memilih dan merangkum hal pokok, penyajian data dalam bentuk uraian naratif, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data membandingkan data observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memahami implementasi metode *role playing* terhadap motivasi belajar siswa.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru kelas IV.C SD Negeri 75 Palembang menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi melalui sembilan tahapan yang terstruktur, yaitu: penjelasan materi, penyediaan skenario, pembagian kelompok dan peran, penetapan aturan, pemberian contoh, latihan, penampilan siswa, serta pemberian pujian dan penghargaan. Observasi terhadap guru menunjukkan bahwa pembelajaran direncanakan dengan baik, menggunakan modul ajar sesuai Kurikulum Merdeka, sumber belajar yang relevan, serta penilaian yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses pembelajaran berlangsung dalam suasana kelas yang kondusif, interaktif, dan partisipatif.

Berdasarkan hasil observasi siswa, ditemukan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan setelah penerapan metode *role playing*. Indikator motivasi yang muncul



meliputi: berupa rasa ingin tahu, partisipasi aktif, antusiasme dalam memerankan peran, perhatian dan minat antusiasme dan fokus, ketekunan dan keuletan berlatih dan menyelesaikan peran, serta hasrat dan keinginan berhasil berupaya maksimal dan pemahaman materi. Siswa tampak aktif, bersemangat, mampu menguraikan unsur cerita, mengaitkan materi dengan pengalaman pribadi, bahkan berimprovisasi dalam memerankan tokoh, menciptakan suasana kelas yang hidup.

Wawancara dengan guru kelas IV.C, Ibu Iin Juncharry, S.Pd., menunjukkan bahwa beliau secara konsisten menyiapkan perangkat dan modul ajar. Guru menyampaikan bahwa metode *role playing* meningkatkan pemahaman materi, keterampilan sosial, kepercayaan diri, dan kreativitas siswa. Wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa senang dan termotivasi mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing*. Mereka menyatakan materi teks narasi menjadi lebih mudah dipahami dan pembelajaran terasa menyenangkan. Meskipun terdapat beberapa siswa yang masih merasa malu, mereka tetap mengakui bahwa metode ini membantu pemahaman cerita.

Penyajian data lebih lanjut memerinci implementasi metode *role playing* melalui tiga tahapan utama:

1. Tahap Perencanaan: Guru kelas IV.C menyusun modul ajar sesuai Kurikulum Merdeka sebagai panduan penting dalam penerapan *role playing* pada materi teks narasi "Kerja Sama yang Baik", dengan tujuan eksplisit untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Persiapan matang ini menunjukkan bahwa guru telah menguasai materi dan siap mengelola pembelajaran secara efektif.
2. Tahap Pelaksanaan: Proses pembelajaran terbagi menjadi kegiatan pendahuluan (salam, doa, pengecekan kehadiran siswa, dan penyampaian tujuan pembelajaran), kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan inti, guru menjelaskan teks narasi dan unsur-unsurnya, meminta siswa membaca cerita, dan memberikan pertanyaan

pemantik. Kemudian, guru menjelaskan dan mencontohkan *role playing*, membagi siswa menjadi kelompok-kelompok, dan membimbing para siswa berlatih serta tampil. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok siswa yang tampil, dan meskipun ada beberapa siswa yang awalnya ragu, dorongan dari guru mampu memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif. Kegiatan ini diakhiri dengan pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) oleh siswa. Tahap penutup mencakup kesempatan bagi siswa untuk menyimpulkan materi dan berdoa bersama. Implementasi yang dinamis ini jelas berhasil memicu partisipasi dan antusiasme para siswa.

3. Tahap Evaluasi: Guru mengevaluasi pemahaman dan motivasi siswa melalui lembar pengamatan dan LKPD. Penilaian mencakup domain kognitif, psikomotorik, dan afektif, dengan fokus pada keterlibatan dan kepercayaan diri siswa. Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata LKPD siswa, dari 60 menjadi 90, setelah penerapan metode *role playing*. Kenaikan 30 poin ini menjadi indikasi kuat bahwa metode *role playing* tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga secara substansial memperbaiki capaian belajar mereka. Para siswa terlihat lebih mampu menjawab pertanyaan, berani tampil, dan secara keseluruhan menunjukkan peningkatan motivasi yang nyata.

Dengan demikian, keseluruhan data penelitian ini secara konsisten menunjukkan bahwa metode *role playing* yang diterapkan oleh Ibu Iin Juncharry, S.Pd., di SD Negeri 75 Palembang sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV.C pada materi teks narasi, serta berkontribusi positif pada pemahaman dan hasil belajar mereka.

5. KESIMPULAN

Hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi dan wawancara mengenai implementasi metode *role playing* dalam



pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks narasi di SD Negeri 75 Palembang menunjukkan bahwa penerapan metode ini dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap pelaksanaan, guru kelas menerapkan metode *role playing* sesuai dengan sembilan langkah yang telah ditetapkan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa mencapai 90, yang mengindikasikan bahwa metode *role playing* memudahkan siswa dalam memahami materi teks narasi. Penerapan metode ini juga berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa, yang tercermin dari partisipasi aktif dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.

6. REFERENSI

- Adan, Satria Ikhlasul Aman. 2023. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 2(3):76–86. doi: 10.59246/alfihris.v2i3.843.
- Ammar, Abdussalam Mawahib. 2025. "Jurnal Transformasi Pendidikan Modern Penerapan Model Pembelajaran Untuk Jurnal Transformasi Pendidikan Modern." 6(1):354–74.
- Fahrudin, Fuad, and Mariyah Ulfah. 2023. "Volume 2 Nomor 6 Juni 2023 Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 2:1304–9.
- Firmanto. 2023. "Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SDN 08 Muara Kemumu." 3.
- Fitra, Dian. 2023. "Kurikulum Merdeka Dalam Pendidikan Modern." *Jurnal Inovasi Edukasi* 6(2):149–56. doi: 10.35141/jie.v6i2.953.
- Hapudin, Muhammad Soleh. 2021. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Jas, J. Achmad, S., S., & Alvi, R., R. 2020. "Pengembangan Model Pembelajaran Dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial." *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment* 4(2):148–59. doi: 10.15294/pls.v4i2.43318.
- Laksana, Robert Budi. 2024. *Kompetensi Pedagogik Guru SD*. Palembang.
- Makkawaru, Maspaspa. 2019. "Pentingnya Pendidikan Bagi Kehidupan Dan Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan." *Jurnal Konsepsi* 8(3):1–4.
- Marlina, Lia, and Suhertuti. 2018. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Prihantini. 2021. *Strategi Pembelajaran SD*. Sinar Grafika Offset.
- Sadirman, A. .. 2023. *Interaksi Dan Motivasi Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sani, 2020. "Motivasi Belajar Mahasiswa Keperawatan Meningkatkan Dengan Dukungan Sosial Orang Tua." *Jurnal Keperawatan Widya Gantari Indonesia* 4(2):110. doi: 10.52020/jkwgi.v4i2.1903.
- Setyowati, Dwi, Erlin Kartikasari, and Endang Nuryasana. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Asemrowo II." *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 2(01):12. doi: 10.30742/tpd.v2i01.865.
- Siregar, Dogom Rizki, Immanuel Hasiholan Siregar, Naswa Amirah, Rehan Shafira, Riski M. Nadeak, and Tesselonika Ambarita. 2024. "Analisis Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar PKn Di Sekolah Dasar Di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1(3):10. doi: 10.47134/pgsd.v1i3.546.
- Taniredja, Tukiran. 2017. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Taringan, Arleni. 2016. "Penerapan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS." *Jurnal Primary : Jurnal Guru Pendidikan Dasar* 5(November):102–12.
- Ubabuddin. 2019. "Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *IAIS Sambas* 1(1):18–27.