

**KEEFEKTIFAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM MELATIH
SISWA MENGENALI UNSUR-UNSUR CERITA
RAKYAT PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI KELAS V SDN KEPUTRAN I/332 SURABAYA**

¹Syavira Alycia Putri

²Syamsul Ghufron

³Rudi Umar Susanto

⁴Suharmono Kasiyun

Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

4130021005@student.unusa.ac.id

ABSTRAK:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan metode *Role Playing* dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas V SDN Keputran I/332 Surabaya dalam mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat, seperti tema, tokoh, alur, latar, amanat, dan sudut pandang. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keterampilan siswa akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan partisipasi aktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*One Group Pretest-Posttest Design*). Data dikumpulkan melalui observasi dan tes keterampilan sebelum dan sesudah penerapan metode *Role Playing*. Hasil observasi menunjukkan keterlaksanaan metode berada dalam kategori sangat baik (rata-rata 98%), sedangkan hasil uji *N-Gain* menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dengan skor rata-rata 0,80 (kategori tinggi). Kesimpulannya, metode *Role Playing* terbukti sangat efektif dalam melatih keterampilan siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita rakyat, serta dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna.

Kata Kunci: *Role Playing*, Cerita Rakyat, Mengidentifikasi, Bahasa Indonesia

ABSTRACT:

This study aims to determine the effectiveness of the Role Playing method in improving the ability of fifth grade students of SDN Keputran I/332 Surabaya in identifying elements of folklore, such as theme, characters, plot, setting, moral, and point of view. The background of this study is the low skills of students due to the use of conventional learning methods that do not involve active participation. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental design (One Group Pretest-Posttest Design). Data were collected through observation and skill tests before and after the application of the Role Playing method. The results of the observation showed that the implementation of the method was in the very good category (average 98%), while the results of the N-Gain test showed an increase in student abilities with an average score of 0.80 (high category). In conclusion, the Role Playing method has proven to be very effective in training students' skills in identifying elements of folklore, and can be an alternative learning strategy that is more active, interesting, and meaningful.

Keywords: *Role Playing*, Folklore, Identification, Indonesian Language

PENDAHULUAN

Guru memegang peran sentral dalam proses pendidikan, tidak hanya sebagai penyampai materi pelajaran, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, guru bertanggung jawab membantu siswa mengembangkan keterampilan literasi dasar seperti menyimak, membaca, menulis, dan berbicara, yang menjadi fondasi penting dalam proses belajar sepanjang hayat (Kemendikbudristek, 2022). Salah satu tujuan utama dari pembelajaran ini adalah membekali siswa dengan kemampuan untuk memahami dan mengidentifikasi struktur serta makna dalam berbagai bentuk teks, termasuk cerita rakyat yang mengandung nilai-nilai budaya dan moral. Keterampilan mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat sangat penting untuk dikembangkan, karena melalui keterampilan ini siswa tidak hanya belajar memahami isi cerita, tetapi juga mampu menangkap pesan moral dan struktur naratif yang terkandung di dalamnya. Namun, pada praktiknya, banyak siswa sekolah dasar mengalami kesulitan dalam mengenali unsur-unsur seperti tema, tokoh, latar, alur, amanat, dan sudut pandang dalam teks cerita rakyat. Hal ini seringkali disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana metode ceramah masih mendominasi proses pembelajaran (Khoiruman, 2021). Kurangnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran turut memengaruhi rendahnya hasil belajar dalam aspek literasi tersebut.

Salah satu strategi inovatif yang

dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita rakyat adalah metode *Role Playing*. Metode ini memberikan ruang bagi siswa untuk berperan sebagai tokoh dalam cerita yang dipelajari, sehingga mereka dapat memahami cerita secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung. Bermain peran memungkinkan siswa mengekspresikan ide, emosi, dan pemahaman mereka secara kreatif, serta meningkatkan keterampilan sosial dan kolaboratif selama proses pembelajaran (Ambarwati & Badrih, 2024). Dengan metode ini, siswa tidak hanya dilatih untuk mengenali struktur teks secara teoritis, tetapi juga secara praktis melalui pementasan skenario cerita rakyat yang telah dipelajari. Hal ini diharapkan mampu membangun koneksi yang lebih kuat antara siswa dan materi pembelajaran, meningkatkan pemahaman, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator perlu menerapkan pendekatan-pendekatan pembelajaran yang adaptif dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan siswa agar keterampilan literasi mereka dapat berkembang secara optimal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji keterlaksanaan serta keefektifan metode *Role Playing* dalam melatih keterampilan siswa kelas V SDN Keputran I/332 Surabaya dalam mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan aplikatif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi cerita rakyat, dan menjadi

referensi praktis bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif di sekolah dasar.

Perumusan Masalah

1. Bagaimana keterlaksanaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat di kelas V SDN Keputran I/332 Surabaya?
2. Bagaimana keefektifan metode *Role Playing* dalam melatih siswa mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Keputran I/332 Surabaya?

Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan keterlaksanaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat di kelas V SDN Keputran I/332 Surabaya;
2. Mendeskripsikan keefektifan metode *Role Playing* dalam melatih siswa mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Keputran I/332 Surabaya.

Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini sebagai berikut
 H_0 : Metode *Role Playing* tidak efektif untuk melatih siswa mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat di kelas V SDN Keputran I/332 Surabaya.

H_1 : Metode *Role Playing* sangat efektif untuk melatih siswa mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat di kelas V SDN Keputran I/332 Surabaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental*), yaitu model *One Group Pretest-Posttest Design*. Model ini digunakan untuk mengukur keefektifan metode *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat. Menurut Handayani (2020), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Keputran I/332 Surabaya yang berjumlah 73 siswa, terdiri dari 36 siswa kelas V-A dan 37 siswa kelas V-B.

Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik *random sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel secara acak dari populasi yang memiliki peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel penelitian (Sugiyono, 2020). Teknik ini digunakan agar pengambilan sampel lebih objektif dan menghindari bias pemilihan. Berdasarkan teknik tersebut, terpilih secara acak siswa dari kelas V-B sejumlah 37 siswa sebagai sampel yang diteliti. Pemilihan hanya satu kelas juga didasarkan pada pertimbangan praktis dan kemudahan pelaksanaan intervensi pembelajaran dengan metode *Role Playing* di dalam satu kelompok belajar yang homogen.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran dan tes keterampilan siswa. Observasi dilakukan untuk melihat sejauh mana metode *Role Playing* terlaksana sesuai rencana pembelajaran yang telah disusun, menggunakan lembar observasi

yang telah divalidasi. Sementara itu, tes keterampilan siswa dilakukan dalam dua tahap, yaitu *pretest* sebelum penerapan metode *Role Playing* dan *posttest* setelah metode diterapkan. Tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat, yang meliputi tema, tokoh, alur, latar, amanat, dan sudut pandang.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran serta soal *pretest* dan *posttest*. Untuk memastikan kualitas data, dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen yang digunakan. Instrumen dinyatakan valid apabila nilai signifikansi berada di bawah 0,05. Sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk melihat konsistensi instrumen, dengan kriteria bahwa nilai koefisien reliabilitas yang melebihi 0,70 dinyatakan reliabel.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan perhitungan skor rata-rata untuk menilai keterlaksanaan metode pembelajaran *Role Playing*. Selain itu, peningkatan keterampilan siswa dianalisis menggunakan uji *N-Gain*, yaitu membandingkan skor *pretest* dan *posttest* untuk melihat seberapa besar peningkatan kemampuan siswa setelah diterapkan metode *Role Playing*. Hasil perhitungan *N-Gain* kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria Hake, yaitu tinggi ($g > 0,7$), sedang ($0,3 \leq g \leq 0,7$), dan rendah ($g < 0,3$). Melalui tahapan ini, diperoleh gambaran empiris mengenai efektivitas metode *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman siswa

terhadap unsur-unsur cerita rakyat dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterlaksanaan Metode *Role Playing*

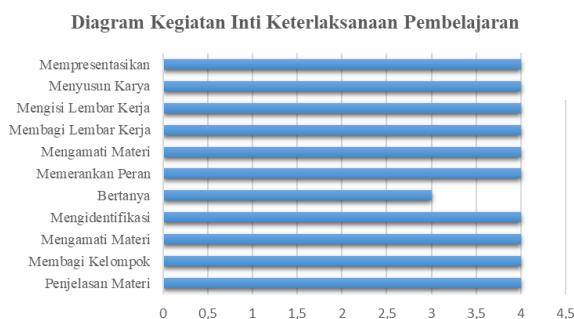
Metode pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat yang dilaksanakan di SDN Keputeran 1/332 Surabaya dengan menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest* yang telah dilakukan peneliti, memberikan hasil yang sangat memuaskan. Dari beberapa indikator yang dibagi menjadi 3 bagian yaitu Kegiatan awal, Kegiatan Inti, dan Kegiatan Penutup didapatkan hasil yang disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut,



Sumber : Data diolah (2025)

Berdasarkan hasil diagram kegiatan awal keterlaksanaan didapatkan hasil penilaian guru kelas terhadap proses pembelajaran di kelas sebagian besar komponen mendapatkan skor 4 (Sangat baik) diantaranya adalah penyampaian materi pembelajaran, penyampaian skenario, apresiasi, menyanyikan lagu wajib, melakukan absensi, berdoa, dan salam pembuka. Sedangkan terdapat komponen dengan skor 3 (cukup baik)

yaitu pada komponen pertanyaan pemantik. Sehingga dari hasil tersebut penilaian dari guru kelas menunjukkan bahwa kegiatan awal dalam pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti sudah berjalan dengan baik meskipun masih terdapat ruang untuk peningkatan kualitas, terutama pada aspek pertanyaan pemantik.

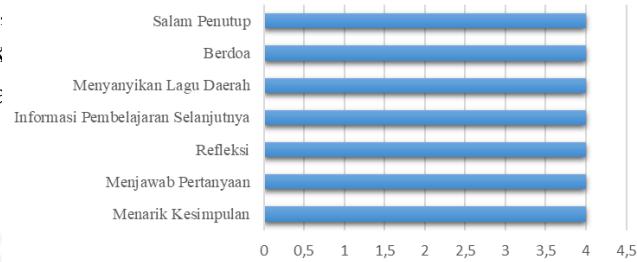


Sumber : Data diolah (2025)

Berdasarkan diagram kegiatan inti keterlaksanaan pembelajaran didapatkan hasil penilaian guru kelas terhadap proses pembelajaran di kelas sebagian besar komponen mendapatkan skor 4 (Sangat Baik) diantaranya adalah mempresentasikan hasil kerja, menyusun karya, mengisi lembar kerja, membagi lembar kerja, mengamati materi, memerankan peran, mengidentifikasi, membagi kelompok, dan menjelaskan materi. Sedangkan terdapat satu komponen yang mendapatkan skor 3 (Cukup Baik) yaitu pada komponen kegiatan bertanya. Sehingga dari hasil tersebut Secara keseluruhan, penilaian guru kelas terhadap keterlaksanaan kegiatan inti oleh peneliti menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan baik. Adanya satu aspek yang mendapat skor lebih rendah menjadi bahan evaluasi yang konstruktif bagi

peneliti untuk meningkatkan kualitas interaksi dua arah dalam pembelajaran ke depannya.

Diagram Kegiatan Penutup Keterlaksanaan Pembelajaran



Sumber : Data diolah (2025)

Berdasarkan diagram kegiatan penutup keterlaksanaan pembelajaran didapatkan hasil penilaian guru kelas terhadap proses pembelajaran dikelas seluruh komponen mendapatkan skor 4 (Sangat Baik) diantaranya adalah salam penutup, berdoa, menyanyikan lagu daerah, penyampaian informasi pembelajaran selanjutnya, refleksi, menjawab pertanyaan, dan menarik kesimpulan. Sehingga dari hasil tersebut Secara keseluruhan, penilaian guru kelas terhadap keterlaksanaan kegiatan penutup oleh peneliti menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan sangat baik.

Keefektifan Metode Hasil Metode *Role Playing*

Kegiatan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dengan membahas unsur-unsur cerita rakyat yang telah dilaksanakan oleh 37 siswa kelas V-B SDN Keputran 1/332 Surabaya, dari kegiatan tersebut didapatkan data nilai *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui keefektifan metode *Role Playing* sebagai

berikut,

Table 1. Nilai Pretest dan Posttest

NO	NAMA	NILAI PRE TEST		NILAI POSTTEST	
		Salah	Benar	Salah	Benar
1	ABP	14	6	4	16
2	AD	14	6	1	19
3	AZR	11	9	1	19
4	AZRP	12	8	1	19
5	ADTH	11	9	1	19
6	DMPS	13	7	1	19
7	DTP	15	5	4	16
8	ELK	16	4	2	18
9	FK	7	13	2	18
10	FVR	8	12	-	20
11	IVZ	7	13	3	17
12	KFR	11	9	1	19
13	MIR	13	7	2	18
14	MNN	12	8	2	18
15	MGAP	15	5	11	9
16	MMAZ	15	5	4	16
17	MZAA	16	4	4	16
18	MRR	8	12	1	19
19	MHMAJ	9	11	2	18
20	MMM	12	8	4	16
21	MZAF	10	10	3	17
22	NS	9	11	1	19
23	NAC	12	8	5	15
24	NRI	10	10	3	17
25	NAE	13	7	-	20
26	RAM	17	3	1	19
27	RTKB	10	10	1	19
28	ROP	15	5	3	17
29	RAR	12	8	4	16
30	RAF	10	10	3	17
31	RAG	7	13	1	19
32	RPNF	16	4	1	19
33	SZK	12	8	1	19
34	SADA	9	11	3	17
35	SAF	14	6	-	20
36	VAF	11	9	5	15
37	ZSR	14	6	1	19

Sumber : Data diolah (2025)

Berdasarkan data nilai *pretest* dan *posttest* tiap-tiap siswa, dilakukan pengubahan atau konversi skor menjadi nilai jadi dengan menggunakan rumus,

$$N = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Dimana,

N = Nilai siswa

Skor Perolehan = Jumlah Benar

Skor Maksimal = 20

(Sudjono, 2007)

Berikut merupakan contoh perhitungan untuk mengubah skor menjadi nilai jadi

yang diperoleh dari salah satu siswa (MRR), dikonversikan ke dalam bentuk nilai dengan skala 0-100 sebagai berikut,

$$\text{Pretest: } MRR = \frac{12}{20} \times 100$$

$$MRR = 60$$

$$\text{Posttest: } MRR = \frac{19}{20} \times 100$$

$$MRR = 95$$

Dari perhitungan di atas didapatkan nilai hasil konversi siswa kelas V-B ke bentuk nilai dengan skala 0-100 adalah sebagai berikut.

Table 2. Nilai Konversi *Pretest* dan *Posttest*

N O	NAMA	NILAI PRETES T	NILAI POSTTES T
1	ABP	30	80
2	AD	30	95
3	AZR	45	95
4	AZRP	40	95
5	ADTH	45	95
6	DMPS	35	95
7	DTP	25	80
8	ELK	20	90
9	FK	65	90
10	FVR	60	100
11	IVZ	65	85
12	KFR	45	95
13	MIR	35	90
14	MNN	40	90
15	MGAP	25	45
16	MMAZ	25	80
17	MZAA	20	80
18	MRR	60	95
19	MHMAJ	55	90
20	MMM	40	80
21	MZAF	50	85
22	NS	55	95
23	NAC	40	75
24	NRI	50	85
25	NAE	35	100
26	RAM	15	95
27	RTKB	50	95
28	ROP	25	85
29	RAR	40	80
30	RAF	50	85
31	RAG	65	95
32	RPNF	20	95

N O	NAMA	NILAI PRETES <i>T</i>	NILAI POSTTES <i>T</i>
33	SZK	40	95
34	SADA	55	85
35	SAF	30	100
36	VAF	45	75
37	ZSR	30	95
JUMLAH		1.500	3.265
RATA-RATA		40,54	88,24

Sumber : Data diolah (2025)

Berdasarkan tipe nilai konversi pretest dan posttest didapatkan nilai rata-rata yang dihitung dengan rumus,

$$M = \frac{\Sigma x}{N}$$

Dimana,

- M = Mean (rata-rata nilai)
 Σx = Jumlah seluruh skor
 N = Banyak subjek
 (Sudjono, 2007)

Berikut merupakan hasil perhitungan nilai rata-rata pretest dan posttest,

$$\begin{aligned} \text{Pretest} &= \frac{1.500}{37} \\ &= 40,54 \\ \text{Posttest} &= \frac{3.265}{37} \\ &= 88,24 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kelas V-B, seluruh nilai *pretest* yang diperoleh siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sementara itu, hasil *posttest* menunjukkan bahwa seluruh peserta didik telah mencapai KKM, kecuali satu orang siswa dikarenakan kondisi kesehatan siswa yang kurang baik sehingga siswa kesulitan mengikuti pembelajaran secara optimal. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar secara umum.

Pengukuran efektivitas pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* digunakan rumus *N-Gain Score* sebagai berikut,

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{100 - \text{Pretest}}$$

(Sukarelawan dkk., 2024)

adapun untuk menghitung *N-Gain Score* ini diberikan contoh perhitungan salah satu nilai siswa sebagai berikut.

$$\begin{aligned} N\text{-Gain (MRR)} &= \frac{95 - 60}{100 - 60} \\ &= \frac{35}{40} \\ &= 0,87 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan *N-Gain score* untuk semua siswa kelas V-B adalah sebagai berikut,

Table 3. Perhitungan N-Gain Score

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Post-Pre	Skor Ideal (100)- Pre	N- Gain Score	N-Gain Score (%)
1	ABP	30	80	50	70	0,71	71,43
2	AD	30	95	65	70	0,93	92,86
3	AZR	45	95	50	55	0,91	90,91
4	AZRP	40	95	55	60	0,92	91,67
5	ADTH	45	95	50	55	0,91	90,91
6	DMPS	35	95	60	65	0,92	92,31
7	DTP	25	80	55	75	0,73	73,33
8	ELK	20	90	70	80	0,88	87,50
9	FK	65	90	25	35	0,71	71,43
10	FVR	60	100	40	40	1,00	100,00
11	IVZ	65	85	20	35	0,57	57,14
12	KFR	45	95	50	55	0,91	90,91
13	MIR	35	90	55	65	0,85	84,62
14	MNN	40	90	50	60	0,83	83,33
15	MGAP	25	45	20	75	0,27	26,67
16	MMAZ	25	80	55	75	0,73	73,33
17	MZAA	20	80	60	80	0,75	75,00
18	MRR	60	95	35	40	0,87	87,50
19	MHMAJ	55	90	35	45	0,78	77,78
20	MMM	40	80	40	60	0,67	66,67
21	MZAF	50	85	35	50	0,70	70,00
22	NS	55	95	40	45	0,89	88,89
23	NAC	40	75	35	60	0,58	58,33
24	NRI	50	85	35	50	0,70	70,00
25	NAE	35	100	65	65	1,00	100,00
26	RAM	15	95	80	85	0,94	94,12
27	RTKB	50	95	45	50	0,90	90,00
28	ROP	25	85	60	75	0,80	80,00
29	RAR	40	80	40	60	0,67	66,67
30	RAF	50	85	35	50	0,70	70,00
31	RAG	65	95	30	35	0,86	85,71
32	RPNF	20	95	75	80	0,94	93,75

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Post-Pre	Skor Ideal (100)-Pre	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
33	SZK	40	95	55	60	0,92	91,67
34	SADA	55	85	30	45	0,67	66,67
35	SAF	30	100	70	70	1,00	100,00
36	VAF	45	75	30	55	0,55	54,55
37	ZSR	30	95	65	70	0,93	92,86
Mean		40,54	88,24	47,70	59,46	0,80	80,00
Max		65	100	80	85	100%	100,00
Min		15	45	20	35	27%	27,00

Sumber : Data diolah (2025)

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-Gain Score* di atas, terlihat bahwa rata-rata *posttest* adalah 88,24 nilai rata-rata *pretest* adalah 40,54, nilai rata-rata *post-pre* adalah 47,70 nilai rata-rata dari skor ideal (100-*pretest*) adalah 59,46 dan nilai rata-rata *N-Gain Score* untuk kelas V-B adalah sebesar 0,80 dengan persentase 80% termasuk dalam kategori tinggi. dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Unsur Cerita Rakyat pada siswa kelas V SDN Keputran I/332 Surabaya.

PEMBAHASAN

Pada sub-bab ini akan dijelaskan mengenai hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan dan didukung dengan penjelasan secara teoritis, penelitian terdahulu yang relevan, dan faktor yang mempengaruhi keberhasilan pada penelitian ini. Pembahasan ini berdasarkan pada rumusan masalah mengenai data penelitian yaitu.

1. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat di kelas V SDN Keputran 1/332 Surabaya tergolong sangat baik. Hal ini terbukti dari perolehan skor mencapai 98%. Seluruh

indikator yang telah ditentukan terlaksana dengan sangat baik. Sebanyak 24 komponen dari 26 komponen (92,3%) mendapatkan skor 4. Hanya 2 komponen dari 26 komponen (5,7%) mendapatkan skor 3. Jumlah skor total adalah 102 (98%). Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Solihin (2023) di kelas IV SDN 12 Sindue menunjukkan bahwa metode *Role Playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Dari penelitian Solihin (2023) didapatkan hasil peningkatan ketuntasan belajar siswa dari 69,57% menjadi 82,61%. Selain itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Mahardika dkk. (2024) di kelas II SD N 1 Kediri. Mereka menggunakan lembar keterlaksanaan pembelajaran untuk mengukur pelaksanaan metode *Role Playing* secara sistematis. Dari penelitian Mahardika dkk. (2024) didapatkan hasil peningkatan dari 78% menjadi 91%. Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini sejalan dengan temuan dari beberapa studi sebelumnya bahwa keterlaksanaan pembelajaran yang tinggi berkorelasi erat dengan peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan, keterampilan berbahasa, serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Role Playing* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata, di mana nilai *pretest* sebesar 40,54 meningkat menjadi 88,24 pada saat *posttest*. Selain itu, hasil uji *N-Gain* sebesar 0,80 mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar siswa berada pada kategori tinggi. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pohan dkk. (2021).

Dari penelitian Pohan dkk. (2021) didapatkan hasil peningkatan nilai rata-rata *pretest* dari 25,03 menjadi 85,33 pada *posttest*. Hasil uji t menunjukkan nilai t-hitung = 2,00660, yang lebih besar dari t-tabel = 1,70562, dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Kasanah dkk. (2019) juga mendukung efektivitas metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar. Dari penelitian Kasanah dkk. (2019) diperoleh hasil peningkatan nilai rata-rata *pretest* dari 51,47 menjadi 81,65 pada *posttest*. Hasil uji t menunjukkan nilai t-hitung = 6,881, yang lebih besar dari t-tabel = 2,035, dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Penelitian lain oleh Indriani dan Farida (2021) juga menunjukkan hasil yang serupa. Dari penelitian Indriani dan Farida (2021) didapatkan hasil Rata-rata nilai hasil belajar pada siklus I adalah 73,12, meningkat menjadi 82,03 pada siklus II. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan metode ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Penerapan Metode *Role Playing* pada materi unsur-unsur cerita rakyat di kelas V SD terlaksana dengan sangat baik. Aktivitas guru dan siswa menunjukkan skor rata-rata kategori "baik" hingga "sangat

baik". Metode ini menciptakan suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan mendorong keterlibatan siswa dalam memahami unsur-unsur cerita rakyat.

2. Efektivitas Metode *Role Playing* terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil uji N-Gain score rata-rata sebesar 0,8 (kategori

tinggi) menunjukkan peningkatan signifikan dari nilai pretest ke posttest. Sebagian besar siswa berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), menunjukkan metode ini efektif dalam membantu siswa memahami unsur-unsur cerita rakyat secara aktif, menyenangkan, dan kontekstual.

Saran

1. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik serta meningkatkan keterampilan membaca mereka.
2. Bagi guru, diharapkan dapat memperluas pemahaman mengenai metode yang relevan dan aplikatif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi untuk mengevaluasi dan memperbaiki kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar, serta menambah variasi metode pembelajaran yang dapat diterapkan.
4. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber tambahan untuk memperluas pengetahuan mengenai keefektifan metode *Role Playing* dalam melatih siswa mengidentifikasi unsur-unsur

cerita rakyat siswa kelas V.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, A., & Badrih, M. (2024). Pemanfaatan Spotify sebagai media dongeng dalam upaya digitalisasi sastra anak. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 251–260.
<https://doi.org/10.58230/27454312.408>
- Handayani, R. (2020). *Metodologi penelitian sosial*. Yogyakarta: Trussmedia Grafika.
- Indriani, M., & Farida, S. (2021). Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan model pembelajaran role playing di kelas IV SD Negeri 04 Timbulun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 750–759.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v5i1.1020>
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). Keefektifan model pembelajaran role playing berbantu media multiply cards terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 519–526.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22308>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia fase A-F untuk SD/MI/Program Paket A, SMP/MTs/Program Paket B, dan SMA/MA/SMK/MAK/Program Paket C*.
- Khoiruman, M. A. (2021). Analisis hambatan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Kajian Linguistik*, 9(2), 51–62.
<https://doi.org/10.35796/kaling.9.2.2021.38949>
- Mahardika, I. W. E., Karmini, N. N., & Raka, I. N. (2024). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan motivasi, prestasi, dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 1 Kediri. *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan*, 22(3), 71–76.
<https://doi.org/10.46444/suluh-pendidikan.v22i3.756>
- Pohan, H. W., Elfrida, E., & Sarjani, T. M. (2021). Penerapan model role playing terhadap hasil belajar siswa biologi di SMA Negeri 5 Kota Langsa. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(2), 89–94.
<https://doi.org/10.29303/bioed.v8i2.13887>
- Rustamana, A., Wahyuningsih, P., Azka, M. F., & Wahyu, P. (2024). Penelitian metode kuantitatif. *Sindoro*, 5(6), 1–10.
<https://doi.org/10.9644/sindoro.wi5.3317>
- Solihin, I. (2023). Penerapan metode role playing dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 12 Sindue. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 11–25.
<https://doi.org/10.55681/nusra.v4i1.473>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*.

Bandung: Alfabeta.