LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2777-0575 | p-ISSN : 2777-0583
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/learning

PENERAPAN PEMBELAJARAN BERMAKNA MELALUI BERMAIN PERAN PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV

Ayu Eka Nuraini[1], Mei Fita Asri Untari[2], Arfilia Wijayanti[3]
Universitas PGRI Semarang, Indonesia[1,2,3]
e-mail: ayuarchiveee@gmail.com, meifitasri@upgris.ac.id., arfiliaw11@gmail.com

Diterima: *11/8/2026*; Direvisi: *19/10/2026*; Diterbitkan: *2/11/2026*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya partisipasi aktif, keterampilan berbicara, dan rasa percaya diri siswa kelas IVB SDN Palebon 03 Semarang akibat pembelajaran Bahasa Indonesia yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*). Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) melalui metode bermain peran (*role playing*), yang mencakup dimensi perencanaan, pelaksanaan, dan capaian hasil belajar. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan subjek guru kelas IVB serta tiga siswa yang dipilih secara *purposive sampling* untuk mewakili kategori capaian cukup, baik, dan sangat baik. Data dikumpulkan melalui teknik observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña dengan pengujian keabsahan melalui triangulasi teknik serta sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru merancang pembelajaran berbasis prinsip Ausubel dengan memanfaatkan pengatur awal (*advance organizer*) dan pengaitan materi terhadap pengetahuan awal siswa. Pelaksanaan pembelajaran berlangsung sangat baik dengan skor observasi rata-rata 4,68 dari skala 5,00, serta proporsi siswa berkategori kurang menurun drastis dari 44% menjadi 15% disertai munculnya kategori sangat baik sebesar 22%. Penelitian menyimpulkan bahwa metode bermain peran efektif mewujudkan pembelajaran bermakna dalam muatan Bahasa Indonesia di sekolah dasar melalui pengalaman langsung yang kontekstual.

Kata Kunci: *Bahasa Indonesia sekolah dasar, metode bermain peran, pembelajaran bermakna.*

ABSTRACT

This study was motivated by the low levels of active participation, speaking skills, and self-confidence among fourth-grade (IVB) students at SDN Palebon 03 Semarang due to teacher-centered Indonesian language instruction. This study aims to describe the implementation of meaningful learning through the role-playing method, covering instructional planning, classroom enactment, and achieved learning outcomes. A descriptive qualitative approach was employed, involving the classroom teacher and three students purposively selected to represent the sufficient, good, and very good achievement categories. Data were collected through participatory observation, in-depth interviews, and documentation, then analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldaña with trustworthiness ensured through technique and source triangulation. The findings reveal that the teacher designed the lesson based on Ausubel's principles of meaningful learning by utilizing advance organizers and bridging new concepts with students' prior knowledge. Instructional execution was categorized as very good with an average observation score of 4.68 out of 5.00, while the proportion of students in the low category dropped from 44% to 15%, alongside the emergence of the very good category at 22%. The study concludes that the role-playing method effectively fosters

Copyright (c) 2026 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/learning.v6i4.15072

LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2777-0575 | p-ISSN : 2777-0583
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/learning

meaningful learning in elementary Indonesian language education through direct contextual experiences.

Keywords: elementary Indonesian language, meaningful learning, role-playing method.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran utama di sekolah dasar yang berperan penting dalam mengasah kompetensi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis siswa secara integratif. Namun, hasil observasi pendahuluan di SDN Palebon 03 Semarang menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas IV masih didominasi oleh metode ceramah konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Pola pembelajaran yang pasif tersebut mengakibatkan siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan teoritis tanpa memiliki ruang interaksi komunikatif yang memadai. Kondisi ini berdampak langsung pada rendahnya keterampilan berbicara dan menipisnya rasa percaya diri siswa ketika diminta mengemukakan pendapat di depan umum. Permasalahan ini sejalan dengan temuan Anjelina dan Tarmini (2022) yang menegaskan bahwa krisis kepercayaan diri dalam berbicara menjadi kendala utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

Identifikasi awal terhadap profil capaian belajar siswa kelas IVB memperlihatkan gambaran kemampuan berbahasa yang belum memuaskan. Dari total 27 siswa, tercatat sebanyak 12 siswa (44%) berada pada kategori kurang, 5 siswa (19%) pada kategori cukup, 10 siswa (37%) pada kategori baik, dan belum ada satu pun siswa yang mencapai kategori sangat baik. Sebagian besar siswa cenderung hanya menghafal teks narasi secara mekanis tanpa memahami konteks semantik penggunaannya dalam interaksi sosial nyata. Pendekatan pembelajaran yang monoton dan kaku memicu kejenuhan psikologis sehingga menurunkan motivasi belajar siswa di ruang kelas.

Guna mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan pendekatan pedagogis yang mampu mentransformasi materi pelajaran menjadi pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning*). Teori belajar bermakna yang dikembangkan oleh David Ausubel menekankan pentingnya pengaitan konsep baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa sebelumnya. Melalui asimilasi pengetahuan yang substansial, siswa tidak sekadar mengingat kata demi kata, melainkan mengonstruksi pemahamannya secara aktif dan mendalam. Salah satu metode yang dinilai sangat representatif untuk mewujudkan gagasan tersebut adalah metode bermain peran (*role playing*). Metode bermain peran menyediakan sarana simulasi langsung yang memungkinkan siswa berkolaborasi, mengekspresikan emosi, dan mempraktikkan keterampilan berbahasa dalam situasi kontekstual.

Relevansi dan keefektifan metode bermain peran telah dikonfirmasi oleh sejumlah penelitian empiris terdahulu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Mokoginta et al. (2024) menemukan bahwa penerapan *role playing* terbukti berhasil meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar dari kategori rendah ke kategori tinggi. Temuan tersebut diperkuat oleh Lustia dan Liansari (2025) yang membuktikan bahwa pembelajaran berbasis bermain peran mampu menciptakan atmosfer kelas yang partisipatif dan kondusif. Selain itu, Goin et al. (2023) melaporkan adanya kenaikan capaian keterampilan berbicara sebesar 23,5% pada kelompok siswa yang belajar melalui metode bermain peran dibandingkan metode konvensional. Lubis dan Khadijah (2025) serta Rosmawati et al. (2024) turut menegaskan bahwa bermain peran merangsang keterlibatan aktif siswa karena menyajikan konteks komunikasi yang realistis dan menyenangkan. Kendati demikian, Azrasabiy et al. (2024) mengingatkan bahwa keberhasilan metode ini sangat ditentukan oleh ketepatan desain guru dalam memfasilitasi proses, memberikan umpan balik, dan memandu refleksi pascasimulasi.

Copyright (c) 2026 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/learning.v6i4.15072

LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2777-0575 | p-ISSN : 2777-0583
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/learning

Berdasarkan kesenjangan antara kondisi empiris di lapangan dan potensi teoretis metode yang ada, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji penerapan pembelajaran bermakna secara lebih mendalam. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan pembelajaran bermakna melalui metode bermain peran pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IVB SDN Palebon 03 Semarang. Fokus analisis diarahkan pada tiga dimensi utama, yaitu perencanaan instruksional guru, proses keterlaksanaan di kelas, serta capaian hasil belajar siswa. Ketiga dimensi tersebut dievaluasi untuk melihat peningkatan partisipasi aktif, keberanian berbicara, dan kemampuan siswa dalam mengaitkan materi dengan pengalaman hidup sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif guna memahami fenomena pembelajaran secara holistik dan mendalam pada konteks latar alamiah (*natural setting*). Melalui pendekatan kualitatif, peneliti membedah proses interaksi, pola tindakan, dan pemaknaan yang terbangun selama penerapan metode bermain peran dengan peneliti sebagai instrumen utama (Fadli, 2021). Penelitian diselenggarakan di kelas IVB SDN Palebon 03 Semarang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas IVB, Ibu Sri Sukarni Putri Wijayanti, S.Pd., serta tiga orang siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Ketiga siswa tersebut dipilih untuk merepresentasikan variasi kategori hasil belajar, yaitu siswa berkategori cukup (inisial S1), baik (inisial S2), dan sangat baik (inisial S3).

Teknik pengumpulan data dilakukan secara terpadu melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan studi dokumentasi. Observasi partisipatif difokuskan pada keterlaksanaan tahapan bermain peran yang mencakup kesiapan awal, partisipasi peran, indikator kebermaknaan, interaksi sosial-afektif, dan refleksi akhir. Wawancara mendalam dilakukan secara terpisah kepada guru kelas dan ketiga siswa perwakilan guna menjaring narasi pengalaman dan pemahaman konseptual mereka secara *verbatim*. Triangulasi teknik dan triangulasi sumber diterapkan secara ketat untuk menjamin kredibilitas dan keabsahan data penelitian (Ardiansyah et al., 2023; Huda et al., 2024).

Analisis data dipandu oleh model interaktif dari Miles et al. (2020) yang meliputi tiga alur kegiatan simultan, yaitu kondensasi data (*data condensation*), penyajian data (*data display*), serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing and verification*). Tahap kondensasi data memilah dan mengodekan transkrip wawancara serta catatan observasi lapangan agar terfokus pada indikator pembelajaran bermakna. Penyajian data diwujudkan dalam bentuk narasi deskriptif analitis, matriks perbandingan, serta kutipan langsung (*verbatim*) narasumber. Penarikan kesimpulan akhir dilakukan secara sirkuler dengan menguji keterkaitan antartemuan dan memverifikasi konsistensi bukti lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Perencanaan Pembelajaran Bermakna melalui Bermain Peran

Perencanaan pembelajaran dirancang oleh guru kelas IVB dengan mengadopsi prinsip-prinsip belajar bermakna Ausubel ke dalam modul ajar. Guru menyusun rancangan pembelajaran yang memuat penggunaan pengatur awal (*advance organizer*), pemetaan konsep (*concept mapping*), dan stimulasi visual untuk mengaktifkan pengetahuan awal siswa. Strategi bermain peran dipilih secara sadar oleh guru guna menggeser kebiasaan belajar mekanistik menuju pemahaman konsep yang kontekstual. Tahapan skenario dirancang sistematis, mencakup penetapan tema pasar tradisional, pembagian karakter, penataan ruang kelas, dan

Copyright (c) 2026 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/learning.v6i4.15072

LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2777-0575 | p-ISSN : 2777-0583
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/learning

pembatasan batas improvisasi dialog kelompok. Guru juga mengantisipasi potensi kendala teknis seperti keragaman watak siswa, keterbatasan alokasi waktu, dan minimnya perlengkapan peraga panggung.

Kesiapan perencanaan ini dipertegas oleh Ibu Sri Sukarni Putri Wijayanti, S.Pd. dalam sesi wawancara mendalam terkait desain pembelajaran:

"Saya merancang pembelajaran ini supaya anak tidak melulu menghafal teks percakapan di buku tanpa tahu maknanya. Melalui skenario bermain peran bertema pasar, saya sengaja mengaitkan materi dengan situasi jual beli yang dialami anak sehari-hari, sehingga mereka punya jembatan berpikir konkret sebelum tampil di depan kelas."

Pernyataan guru tersebut membuktikan bahwa prinsip kebermaknaan telah diintegrasikan sejak perumusan tujuan dan pemilihan skenario pembelajaran di kelas. Integrasi konsep awal ini mempermudah siswa menyerap materi baru ke dalam skema kognitif yang telah mereka miliki sebelumnya.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Bermakna melalui Bermain Peran

Pelaksanaan tindakan bermain peran dilaksanakan pada pertemuan kedua tanggal 11 Juni 2026 dengan materi dialog interaktif bertema aktivitas pasar tradisional. Proses pembelajaran berlangsung interaktif dan seluruh siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat memerankan tokoh yang telah ditentukan kelompoknya. Evaluasi keterlaksanaan proses pembelajaran direkam secara kuantitatif deskriptif oleh observer menggunakan instrumen lembar observasi berskala 1 sampai 5. Rincian perolehan skor observasi pada dua belas indikator keterlaksanaan bermain peran dirangkum secara sistematis pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Guru

No.	Aspek yang Diamati	Rata-rata Skor	Kategori Mutu
1	Kesiapan Belajar Siswa	5,00	Sangat Baik
2	Orientasi Tujuan Pembelajaran	4,00	Baik
3	Pemahaman Skenario Peran	4,00	Baik
4	Pelaksanaan Bermain Peran (*Enactment*)	4,67	Sangat Baik
5	Kerja Sama dan Interaksi Kelompok	5,00	Sangat Baik
6	Keterhubungan Materi dengan Kehidupan Nyata	4,00	Baik
7	Konstruksi Pengetahuan Mandiri	5,00	Sangat Baik
8	Kemampuan Transfer Pengetahuan	4,50	Sangat Baik
9	Kepercayaan Diri Siswa	5,00	Sangat Baik
10	Empati dan Kesadaran Sosial	5,00	Sangat Baik
11	Partisipasi Diskusi dan Refleksi	5,00	Sangat Baik
12	Pemahaman dan Kebermaknaan Akhir	5,00	Sangat Baik
Rata-rata Keseluruhan	—	**4,68**	**Sangat Baik**

Sumber: Data Primer Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran (2026)

Berdasarkan paparan data pada Tabel 1, rerata skor keterlaksanaan pembelajaran bermain peran mencapai 4,68 dari skala 5,00 yang berada pada kategori sangat baik. Indikator kesiapan belajar, kerja sama kelompok, konstruksi pengetahuan mandiri, kepercayaan diri, empati sosial, dan refleksi memperoleh skor sempurna 5,00. Sementara itu, orientasi tujuan pembelajaran, pemahaman naskah, dan keterhubungan materi memperoleh skor 4,00 yang

Copyright (c) 2026 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/learning.v6i4.15072

LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2777-0575 | p-ISSN : 2777-0583
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/learning

tergolong dalam kategori baik. Tingginya skor keterlaksanaan pada Tabel 1 mengonfirmasi bahwa tahapan bermain peran mampu mengaktifkan seluruh siswa di ruang kelas, termasuk peserta didik yang biasanya pasif.

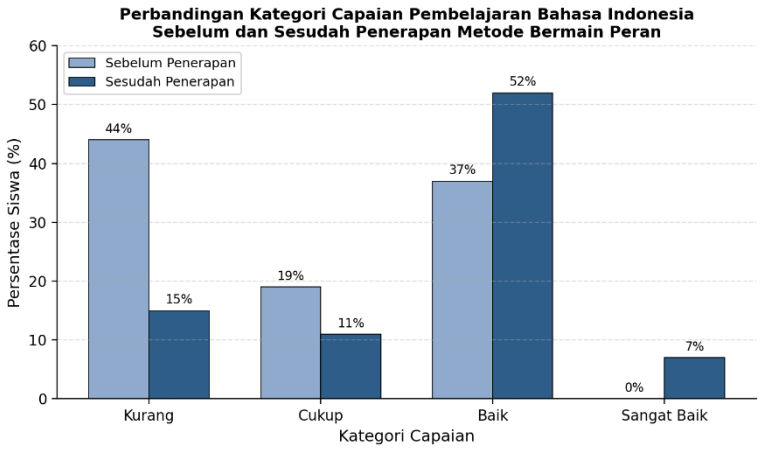
Keberhasilan pengondisian kelas selama simulasi peran dipaparkan oleh guru kelas dalam wawancara pascapembelajaran:

"Kunci kelancaran bermain peran kemarin terletak pada penataan kelompok yang heterogen dan pembatasan aturan main yang jelas. Siswa yang tadinya pendiam terbukti mau berbicara karena merasa didukung teman sekelompoknya, meskipun saat awal tampil mereka sempat merasa canggung."

Penjelasan guru tersebut mengindikasikan bahwa pembagian peran yang adil mampu mereduksi hambatan psikologis siswa di depan teman-temannya. Siswa secara mandiri menerapkan strategi latihan berulang dan menghafal alur naskah bersama kelompok untuk mengikis rasa gugup saat tampil di depan kelas.

3. Hasil Belajar dan Bukti Pembelajaran Bermakna

Dampak positif dari penerapan metode bermain peran terlihat secara nyata pada peningkatan capaian hasil belajar bahasa dan komunikasi siswa. Penilaian komparatif dilakukan dengan membandingkan tingkat keterampilan berbicara dan pemahaman siswa sebelum dan sesudah tindakan bermain peran diterapkan. Perubahan capaian kompetensi siswa ditunjukkan oleh pergeseran distribusi kategori hasil belajar dari kondisi awal (*pra-tindakan*) ke kondisi akhir (*pasca-tindakan*). Perbandingan proporsi kategori hasil belajar siswa kelas IVB sebelum dan setelah penerapan metode bermain peran disajikan secara visual pada Gambar 1.



Gambar 1. Perbandingan Distribusi Kategori Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Penerapan Metode Bermain Peran (N = 27)

Berdasarkan ilustrasi pada Gambar 1, tampak terjadi pergeseran distribusi kategori hasil belajar yang sangat signifikan ke arah yang lebih positif. Proporsi siswa pada kategori kurang mengalami penurunan drastis dari 44% pada kondisi awal menjadi hanya 15% setelah penerapan metode bermain peran. Selain itu, kategori sangat baik yang pada kondisi awal sama sekali belum tercapai (0%), berhasil diraih oleh 22% siswa pada akhir pembelajaran. Pergeseran data pada Gambar 1 membuktikan bahwa keterlibatan fisik dan emosional dalam bermain peran memfasilitasi retensi kognitif yang lebih kokoh pada diri siswa.

Verifikasi kualitatif terhadap kebermaknaan belajar terkonfirmasi melalui wawancara langsung dengan siswa berkategori sangat baik (S3) pascapembelajaran:

"Aku senang sekali bermain peran jadi penjual buah yang ramah, Kak. Pas bicara di depan kelas rasanya seperti nyata, dan kata-kata sopan saat menawarkan barang sekarang sering aku pakai kalau disuruh Ibu belanja di warung tetangga."

Copyright (c) 2026 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/learning.v6i4.15072

LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2777-0575 | p-ISSN : 2777-0583
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/learning

Pernyataan S3 tersebut membuktikan adanya transfer pemahaman peran ke dalam pembiasaan interaksi sosial di kehidupan sehari-hari. Di sisi lain, siswa berkategori baik (S2) yang memerankan tokoh pembeli ikan di pasar tradisional turut menyampaikan kesan belajarnya:

"Awalnya deg-degan dan malu ditertawakan teman, tapi seru karena aku ingat waktu diajak Ibu beli ikan di pasar. Aku jadi paham bagaimana cara menawar barang yang sopan tanpa harus menghafal teks kata per kata di buku."

Ungkapan S2 mencerminkan terjadinya proses asimilasi pengetahuan baru dengan memori pengalaman nyata yang pernah dialami siswa di luar sekolah. Refleksi pengalaman bermakna juga diungkapkan secara jujur oleh siswa berkategori cukup (S1) yang memerankan karakter pembantu pasar:

"Aku masih agak gugup dan sempat lupa dialognya, tapi untung dibantu dibisiki teman sekelompokku. Aku jadi berani bersuara di depan kelas, padahal biasanya aku takut dan malu kalau disuruh maju sendiri oleh Bu Guru."

Penuturan S1 memperlihatkan bahwa keberadaan kelompok bermain peran berfungsi sebagai perancah sosial (*peer scaffolding*) yang membangkitkan rasa aman bagi siswa pasif. Pengamatan afektif membuktikan terjadinya peningkatan rasa empati, kesadaran sosial, dan sikap saling menghargai antarsiswa sepanjang simulasi berlangsung. Kendati demikian, capaian kebermaknaan belajar tetap memperlihatkan variasi individual yang dipengaruhi oleh tingkat kematangan emosional masing-masing anak.

Pembahasan

Tahap perencanaan yang disusun guru membuktikan bahwa integrasi prinsip Ausubel menjadi fondasi utama dalam menciptakan pembelajaran bahasa yang bermakna. Penyediaan pengatur awal (*advance organizer*) dan peta konsep terbukti memfasilitasi pembentukan subsumer kognitif yang mengaitkan pengetahuan awal dengan materi baru (Masgumelar & Mustafa, 2021). Langkah ini menghindarkan siswa dari jebakan belajar hafalan (*rote learning*) yang selama ini mendominasi pembelajaran bahasa konvensional. Dengan mengaitkan skenario peran dengan situasi kontekstual, guru berhasil mengaktifkan struktur kognitif siswa sehingga materi lebih mudah dipahami dan diendapkan.

Keterlaksanaan pembelajaran dengan skor rata-rata 4,68 menegaskan bahwa metode bermain peran sangat efektif diterapkan pada siswa kelas IV sekolah dasar. Pengorganisasian alur bermain peran yang bertahap mampu mengintegrasikan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara terpadu (Ulfa Widayati et al., 2025). Temuan ini selaras dengan hasil penelitian Rosmawati et al. (2024) yang mendapati pengaruh positif metode bermain peran terhadap lonjakan keterampilan berbicara anak usia sekolah dasar. Rasa gugup yang sempat dialami siswa saat awal pementasan mencerminkan fase wajar dalam perkembangan sosial-emosional anak saat menghadapi ekspektasi publik (*enactment*). Bimbingan persuasif guru dan dukungan kelompok terbukti mampu menurunkan kecemasan tampil (*speech anxiety*) sehingga siswa dapat mengekspresikan perannya secara wajar (Dhafiya et al., 2026; Mukarromah & Hasanah, 2026; Sari & Zulfikasari, 2025; Wardhani et al., 2026; Waruwu et al., 2026).

Peningkatan hasil belajar yang ditandai dengan penurunan drastis siswa kategori kurang dan lahirnya kategori sangat baik mencerminkan efektivitas metode bermain peran. Kemampuan siswa menghubungkan peran drama dengan realitas keseharian merupakan wujud dari subsumsi bermakna (*meaningful subsumption*) yang kokoh (Masgumelar & Mustafa, 2021). Namun demikian, analisis mendalam melalui model interaktif Miles et al. (2020) mengidentifikasi adanya perbedaan performa antarindividu di dalam kelompok. Siswa dengan

Copyright (c) 2026 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/learning.v6i4.15072

keterampilan kognitif tinggi tidak selalu otomatis memiliki kecakapan kolaboratif yang seimbang, begitu pula sebaliknya pada siswa yang berkategori cukup. Pemeriksaan terhadap variasi individual ini menegaskan pentingnya perlakuan diferensiasi agar guru tidak menyamaratakan capaian kelompok secara sepihak. Oleh karena itu, penerapan metode bermain peran perlu disertai asesmen formatif yang memantau kemajuan setiap siswa secara individual, sehingga intervensi tambahan dapat diberikan kepada siswa yang belum mencapai indikator keterampilan berbicara secara optimal (Adellina & Rahuma, 2026; Alamsyah & Muslim, 2026; Febryanti et al., 2026; Rayhan et al., 2023; Sarwono & Arifin, 2026; Zai et al., 2026).

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memperkuat hasil kajian Erlin dan Nurngain (2024) mengenai efisiensi pendekatan kualitatif deskriptif dalam mendokumentasikan dinamika bermain peran. Pembelajaran bermakna terbukti tidak hanya meningkatkan ranah kognitif berbahasa, melainkan juga menumbuhkan domain afektif berupa empati dan kepercayaan diri siswa. Keberhasilan metode bermain peran sangat bergantung pada kelihaian guru dalam mengelola heterogenitas watak siswa dan memoderasi interaksi kelompok. Dengan demikian, metode bermain peran layak diposisikan sebagai alternatif strategi instruksional inovatif untuk mewujudkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang hidup dan humanis di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penerapan pembelajaran bermakna melalui metode bermain peran pada muatan Bahasa Indonesia kelas IVB SDN Palebon 03 Semarang terbukti terlaksana secara efektif dan sistematis. Pada tahap perencanaan, guru berhasil mengintegrasikan prinsip belajar bermakna Ausubel melalui pemanfaatan pengatur awal (*advance organizer*) dan penyusunan skenario kontekstual. Keterlaksanaan pembelajaran mencapai kategori sangat baik dengan skor observasi 4,68 dari skala 5,00, yang ditandai oleh partisipasi aktif seluruh siswa serta terciptanya atmosfer kelas yang kolaboratif. Peningkatan hasil belajar terkonfirmasi secara empiris melalui penurunan persentase siswa berkategori kurang dari 44% menjadi 15% serta munculnya capaian kategori sangat baik sebesar 22%. Data wawancara langsung membuktikan bahwa siswa mampu mengaitkan naskah dialog dengan pengalaman nyata sehari-hari, disertai tumbuhnya rasa percaya diri, keberanian berbicara, dan kepekaan empati sosial.

Temuan ini menegaskan bahwa metode bermain peran merupakan strategi pedagogis yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar Bahasa Indonesia yang hidup, kontekstual, dan bermakna di sekolah dasar. Secara praktis, guru disarankan menyusun naskah drama yang dekat dengan lingkungan kultural siswa, mengalokasikan waktu pengarahan teknis yang memadai, serta memberikan dorongan moril bagi siswa yang pemalu. Pengelolaan kelompok heterogen perlu dipertahankan guna mengoptimalkan fungsi perancah sosial (*peer scaffolding*) antarsiswa dengan tingkat kemampuan berbeda. Bagi peneliti selanjutnya, direkomendasikan untuk memperluas rentang waktu penelitian serta melibatkan multi-kasus di beberapa sekolah guna menguji konsistensi retensi pemahaman konsep siswa dalam jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

Adellina, A., & Rahuma, A. (2026). Implementasi model PBL pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 4 Samarinda. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, *6*(4), 3273–3283. https://doi.org/10.51878/social.v6i4.15938

Alamsyah, P. D., & Muslim, A. (2026). Implementasi pendekatan deep learning berbasis metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi kegiatan

Copyright (c) 2026 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran

ekonomi di kelas IV SD. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, *6*(3), 1507–1514. https://doi.org/10.51878/social.v6i3.12778

Anjelina, N., & Tarmini, W. (2022). Keterampilan berbicara siswa sekolah dasar pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 7327–7333. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503

Ardiansyah, Risnita, & Jailani. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, *1*(2), 1–9. https://doi.org/10.61104/ihs.v1i2.67

Azrasabiy, H., Gey, M., & Elnawati. (2024). Peningkatan karakter siswa melalui pendekatan pembelajaran aktif dengan metode bermain peran di SDN 003 Pangkalan Kerinci. *Instructional Development Journal*, *7*(2), 154–165. https://doi.org/10.24014/idj.v7i2.26217

Dhafiya, F., Suriansyah, A., & Amelia, R. (2026). Implementasi pembelajaran kontekstual berbasis lahan basah sebagai upaya optimalisasi perkembangan anak usia dini. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, *6*(3), 2698–2705. https://doi.org/10.51878/learning.v6i4.15297

Erlin, & Nurngain, A. (2024). Penerapan metode role playing dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *4*(12), 1356–1365. https://doi.org/10.59141/japendi.v4i12.2617

Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *HUMANIKA*, *21*(1), 33–54. https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075

Febryanti, K. E. P., Wicaksana, M. F., Kusumaningsih, D., & Pardyatmoko, P. (2026). Strategi mendeskripsikan objek sebagai pembelajaran public speaking siswa SMK. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, *6*(3), 1126–1135. https://doi.org/10.51878/secondary.v6i3.10806

Goin, H., Notanubun, Z., & Borolla, F. V. (2023). Peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran di kelas IV MI Al-Hudzaifah Dobo. *Kamboti: Journal of Education Research and Development*, *3*(1), 18–25. https://doi.org/10.30598/kambotiv3i1p18-25

Huda, S., Salim, M. N., & Habsyi, B. A. (2024). Uji validitas dalam penelitian kualitatif. *Ahad: Multidisciplinary Journal of Islamic Studies*, *1*(2), 112–119. https://doi.org/10.58578/ahad.v1i2.3382

Lubis, H. S., & Khadijah, K. (2025). Metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *8*(2), 1007–1016. https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1282

Lustia, W., & Liansari, V. (2025). Efektivitas metode pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara peserta didik sekolah dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, *12*(2), 594–606. https://doi.org/10.31316/esj.v12i2.6074

Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori belajar konstruktivisme dan implikasinya dalam pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, *2*(1), 49–57. https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.

Mokoginta, M., Tuerah, R. M. S., & Dien, S. A. (2024). Penerapan model role playing untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas

Copyright (c) 2026 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran

V SDN Bintau. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *10*(10), 968–983. https://doi.org/10.5281/zenodo.11328906

Mukarromah, I. F., & Hasanah, U. (2026). Pengaruh metode bermain peran terhadap kecerdasan emosional dan kemampuan verbal siswa SD/MI: Systematic literature review. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, *6*(3), 2075–2085. https://doi.org/10.51878/teaching.v6i3.11636

Rayhan, N., Ananda, R., Rizal, M. S., & Sutiyan, O. S. J. (2023). Peningkatan keterampilan berbicara menggunakan metode bermain peran pada siswa sekolah dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, *7*(1), 42–56. https://doi.org/10.36379/autentik.v7i1.274

Rosmawati, E., Chandra, D., & Febriani, W. D. (2024). Peningkatan keterampilan berbicara siswa menggunakan metode role playing pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 2 Cibanteng. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, *5*(3), 2813–2821. https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1192

Sari, W. A., & Zulfikasari, S. (2025). Efektivitas terapi self-talk dalam mengurangi kecemasan siswa sekolah dasar saat tampil di depan kelas. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, *5*(1), 1–7. https://doi.org/10.51878/elementary.v5i1.4157

Sarwono, A. J., & Arifin, Z. (2026). Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap motivasi dan pemahaman siswa SD. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, *6*(1), 373–383. https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.9356

Wardhani, I. A., Nisak, N. K., Putri, N. R. P., & Surayanah, S. (2026). Analisis permasalahan sosial emosional peserta didik dan dampaknya terhadap perilaku belajar di SMA Negeri 4 Blitar. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, *6*(3), 2311–2320. https://doi.org/10.51878/cendekia.v6i3.12805

Waruwu, S. P. I., Gulo, O., Zai, E. P., & Riana, R. (2026). Analisis upaya guru dalam mengembangkan kepercayaan diri peserta didik di kelas III SD Negeri 075048 Lasara Siwalubanua. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, *6*(4), 3213–3220. https://doi.org/10.51878/educational.v6i4.15361

Widayati, U., Leha, N., Syakir, A., Hamidah, J., & Susan, S. (2025). Peningkatan keterampilan membaca anak usia sekolah dasar awal melalui metode Montessori di Kota Bima. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, *15*(3), 480–487. https://doi.org/10.37630/jpb.v15i3.3451

Zai, S., Lase, I. W., Harefa, A. R., & Hura, D. (2026). Analisis pelaksanaan asesmen formatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka di kelas V UPTD SD Negeri 071082 Lawelu. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, *6*(4), 3255–3263. https://doi.org/10.51878/social.v6i4.15884

Copyright (c) 2026 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/learning.v6i4.15072