



PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* DAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD 071071 SOMOLOMOLO

Juniaman Lawolo¹, Muslih², Sri Ramadhani³

Universitas Terbuka, STAI Taswirul Afkar Surabaya

Penulis Korespondensi: muslih@staitaswirulafkar.ac.id

Keywords:

Role playing,
Picture story books,
Student engagement,
Classroom Action
Research (CAR),
Indonesian language

Abstract: *This study aims to enhance student engagement in Indonesian language lessons through the application of the role-playing method combined with picture storybook media at SD 071071 Somolomolo. The method employed is Classroom Action Research (CAR) carried out in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The results indicate a significant improvement in student engagement as evidenced by observational data, questionnaires, and learning outcomes. In Cycle I, approximately 60% of students met the passing standard, while in Cycle II, this number soared to 85%. The integration of this interactive teaching method not only led to heightened student activity but also made the process of learning Indonesian language more enjoyable. This research is expected to serve as a reference for developing more effective teaching methods in schools.*

Kata kunci:

Role playing,
Buku cerita
bergambar,
Keaktifan belajar,
Penelitian Tindakan
Kelas (PTK),
Bahasa Indonesia

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan metode role playing yang dikombinasikan dengan media buku cerita bergambar pada siswa kelas IV SD 071071 Somolomolo. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam keaktifan siswa yang terlihat dari data observasi, kuesioner, dan hasil tes belajar. Pada siklus I, sekitar 60% siswa mencapai standar kelulusan, sedangkan pada siklus II angkanya melambung menjadi 85%. Melalui integrasi metode pembelajaran yang interaktif ini, siswa tidak hanya lebih aktif, tetapi juga lebih menikmati proses belajar Bahasa Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif di sekolah.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pilar penting dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan dan dinamika kehidupan di era modern. Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada penyampaian materi, tetapi juga melibatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran itu sendiri. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, di mana Kurikulum 2013 menekankan pendekatan ilmiah dan berpikir kritis, keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar menjadi semakin vital (Nicholson et al., 2021).

Dalam konteks penelitian ini, fokus diarahkan pada keaktifan belajar siswa di SD 071071 Somolomolo, khususnya pada kelas IV. Keseimbangan antara kegiatan akademik dan pengalaman sosial sangat diperlukan untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga keterampilan hidup yang harus mereka kuasai. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang lebih luas di Indonesia, yang tidak hanya

mempersiapkan siswa secara akademis, tetapi juga mengembangkan karakter dan keterampilan interpersonal (Fitri et al., 2024).

Metode pembelajaran tradisional sering kali bersifat satu arah dan tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Akibatnya, banyak siswa menghadapi kesulitan dalam memahami materi pelajaran, terutama mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dianggap sebagai salah satu landasan utama dalam penguasaan bahasa dan keterampilan berkomunikasi (Tisnawijaya & Kurniati, 2024). Oleh karena itu, pencarian metode pengajaran yang inovatif dan interaktif menjadi semakin mendesak.

Salah satu metode yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa adalah *role playing*. Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berakting dalam peran tertentu, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan berarti. Menurut Sun (2016), *role playing* dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap konsep-konsep yang rumit, di mana siswa tidak hanya mendengarkan tetapi juga merasakan dan mengalami pembelajaran secara langsung. Penggunaan *role playing* dalam konteks pembelajaran bahasa dapat membantu siswa lebih memahami penggunaan bahasa dalam situasi nyata, sehingga meningkatkan kemampuan berbicara dan menulis mereka (Álvarez-Huerta et al., 2021).

Selain itu, penggunaan media visual seperti buku cerita bergambar sangat mendukung pembelajaran berbasis *role playing*. Buku cerita bergambar merangsang imajinasi siswa, membuat mereka lebih tertarik untuk belajar dan berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa media visual dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks dan membantu mereka mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada (Evans & Boucher, 2015). Dengan menggabungkan kedua metode ini, diharapkan siswa tidak hanya lebih aktif tetapi juga lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Indonesia.

Penelitian ini berupaya menjawab pertanyaan bagaimana penerapan metode *role playing* dan penggunaan media buku cerita bergambar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan melakukan penelitian ini, kami berharap dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif di sekolah dasar, khususnya di kelas IV. Seiring dengan implementasi Kurikulum 2013, inovasi dalam metode pengajaran menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dan menciptakan generasi yang tidak hanya pandai secara akademis, tetapi juga mampu beradaptasi dengan baik dalam masyarakat yang terus berubah (Asia et al., 2023).

Dalam rangka meningkatkan keaktifan belajar siswa, penelitian ini berfokus pada pengintegrasian metode *role playing* dan penggunaan media buku cerita bergambar pada pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya di SD 071071 Somolomolo. Metode *role playing* memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar melalui peran yang mereka lakoni, sehingga memperkuat keterlibatan emosional dan sosial siswa dalam pembelajaran (Fitri et al., 2024)). Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu sejauh mana teknik ini dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV.

Salah satu masalah yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah kurangnya keaktifan dan partisipasi siswa di kelas. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang tidak berani bertanya atau menjawab pertanyaan selama pembelajaran berlangsung. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan metode yang interaktif seperti *role playing* dan media visual dapat mengatasi masalah ini (Asia et al., 2023; Fitri et al., 2024). Untuk itu, penelitian ini berupaya untuk menjawab pertanyaan penelitian: “Bagaimana pengaruh penggunaan metode *role playing* dan media buku cerita bergambar terhadap keaktifan belajar siswa di kelas IV SD 071071 Somolomolo?”

Melalui pembelajaran menggunakan metode *role playing*, siswa diharapkan dapat terlibat lebih aktif dalam pendidikan mereka. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode interaktif dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia (Fitri et al., 2024). Dengan menerapkan pendekatan yang sama, diharapkan siswa di kelas IV dapat mengembangkan keterampilan berbicara dan berpikir kritis mereka saat berperan dalam cerita yang dihadirkan melalui buku cerita bergambar. Pendekatan ini dapat menciptakan konteks belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan sehingga mendorong siswa untuk lebih partisipatif (Puspitoningrum et al., 2024).

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi metode *role playing* dan media buku cerita bergambar secara bersamaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Meskipun kedua pendekatan ini telah diteliti secara terpisah, gabungan keduanya diharapkan dapat menghasilkan dampak yang lebih besar terhadap keaktifan siswa. Dalam lingkungan pendidikan yang penuh tantangan saat ini, penting bagi guru untuk mengeksplorasi cara-cara baru dalam membuat pelajaran lebih menarik (Desmirasari & Oktavia, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan baru dan alternatif bagi para pendidik dalam meningkatkan strategi pembelajaran mereka.

Pengukuran keaktifan belajar siswa akan dilakukan dengan mengamati keterlibatan siswa selama kegiatan *role playing*, serta sejauh mana mereka merespons gambar dan cerita dari buku. Hal ini sejalan dengan pedoman yang dinyatakan oleh Puspitoningrum et al (2024) bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara efektif. Selain itu, pengukuran juga akan dilakukan melalui kuesioner yang disebarkan kepada siswa untuk mengevaluasi persepsi mereka mengenai metode yang diterapkan. Kuesioner ini akan mengukur tingkat motivasi, minat, dan keterlibatan sosial siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan penekanan pada keaktifan siswa dan integrasi metodologi yang inovatif, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap praktik pembelajaran di SD 071071 Somolomolo, serta menjadi referensi bagi sekolah-sekolah lain yang menghadapi tantangan serupa. Penelitian ini tidak hanya menambah khazanah kajian pendidikan, tetapi juga berpotensi untuk menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya terkait efisiensi metode pembelajaran yang berorientasi pada siswa (Nurhamidah & Faznur, 2023).

Sebagai kesimpulan, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pemahaman dan praktik pendidikan yang lebih baik dengan mengeksplorasi penggunaan metode *role playing* dan media buku cerita bergambar. Melalui kerja sama yang baik antara guru dan siswa dalam lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif, diharapkan hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkat dengan signifikan, mengatasi masalah keaktifan yang telah ada selama ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang untuk dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Farinada et al., 2024). Pendekatan ini dipilih karena sifatnya yang interaktif dan berkesinambungan, yang memungkinkan guru untuk melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil observasi.

Siklus I

Perencanaan: Pada tahap ini, peneliti merancang kegiatan pembelajaran dengan metode *role playing* menggunakan buku cerita bergambar. Rencana ini juga mencakup pemilihan tema cerita dan peran yang akan dimainkan oleh siswa. Di samping itu, peneliti menyiapkan lembar observasi keaktifan siswa dan instrumen kuisisioner untuk evaluasi tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan (Farinada et al., 2024).

Pelaksanaan: Proses pembelajaran dilakukan dengan memperkenalkan metode role playing di kelas dengan bantuan buku cerita bergambar. Siswa dibagi menjadi kelompok dan masing-masing kelompok memerankan bagian dari cerita. Aktivitas ini bertujuan untuk menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi (Nurhayati, 2023).

Observasi: Peneliti mengamati dan mencatat keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan untuk menilai keterlibatan siswa, termasuk tingkat partisipasi dalam diskusi kelompok dan keberanian dalam berbicara di depan kelas (Haryanti et al., 2021).

Refleksi: Setelah siklus I, peneliti dan kolaborator mengevaluasi hasil pengamatan dan mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu ditingkatkan untuk siklus berikutnya. Berdasarkan data observasi dan tanggapan siswa dari kuisioner, langkah-langkah perbaikan ditetapkan (Farinada et al., 2024).

Siklus II

Perencanaan: Berdasarkan hasil refleksi dari siklus I, peneliti melakukan perbaikan rencana pembelajaran pada siklus II. Aspek yang diperbaiki mencakup pemilihan cerita yang lebih menarik serta penambahan variasi dalam cara pengajaran yang digunakan, seperti diskusi kelompok lebih dalam, penggunaan alat bantu visual, dan penilaian formatif yang lebih mendalam (Farinada et al., 2024; Pangestu et al., 2023).

Pelaksanaan: Pelaksanaan pada siklus kedua mirip dengan siklus pertama, tetapi dengan penyesuaian berdasarkan masukan dari refleksi. Misalnya, siswa diharapkan untuk lebih banyak berkolaborasi dan berbagi pemikiran mereka dalam diskusi pasca-permainan (Nurhayati, 2023). Penelitian ini juga mengajak siswa untuk memberikan umpan balik terhadap budidaya cerita yang mereka mainkan.

Observasi: Pengamatan pada siklus kedua bertujuan untuk menangkap perubahan dalam keaktifan belajar siswa dibandingkan dengan siklus pertama. Penggunaan instrumen yang sama, yaitu lembar observasi dan kuesioner, akan membantu menganalisis peningkatan keikutsertaan siswa (Farinada et al., 2024; Nurhayati, 2023).

Refleksi: Setelah menerapkan siklus kedua, peneliti melakukan analisis data dan refleksi lebih mendalam mengenai efektivitas metode role playing dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Data kuantitatif dari lembar observasi dan data kualitatif dari kuesioner akan dianalisis untuk menentukan peningkatan keaktifan belajar siswa (Pangestu et al., 2023).

Instrumen Penelitian

Lembar Observasi: Digunakan untuk mencatat perilaku siswa selama kegiatan role playing dan untuk mengukur tingkat partisipasi serta keterlibatan sosial mereka. Instrumen ini memiliki skala yang mencakup aspek seperti keaktifan dalam diskusi, keberanian menjawab, serta interaksi dengan teman sekelas (Farinada et al., 2024).

Kuesioner Tanggapan Siswa: Kuesioner ini dirancang untuk mengumpulkan umpan balik dari siswa mengenai pembelajaran yang mereka alami. Pertanyaan dalam kuesioner akan berkisar pada pendapat siswa tentang tingkat kepuasan, kenyamanan, dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (Haryanti et al., 2021; Oktaviani, 2019).

Pengukuran Hasil Belajar: Selain observasi dan kuesioner, pengukuran hasil belajar dilakukan dengan tes tertulis untuk menentukan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran setelah siklus II. Hal ini dilakukan untuk menjamin bahwa peningkatan keaktifan belajar juga diimbangi dengan peningkatan kualitas pemahaman akademis siswa (Agustín & Basri, 2024; Pangestu et al., 2023). Melalui penerapan metode penelitian tindakan kelas dalam dua siklus ini, diharapkan akan terlihat peningkatan yang signifikan dalam keaktifan belajar siswa serta peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia di SD 071071 Somolomolo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini ditujukan untuk menganalisis pengaruh penerapan metode role playing dan penggunaan media buku cerita bergambar terhadap keaktifan belajar siswa di kelas IV SD 071071 Somolomolo. Penelitian dilakukan dengan dua siklus, di mana masing-masing siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus dirancang untuk memperbaiki proses pembelajaran berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus sebelumnya.

1. Hasil Observasi Keaktifan Siswa

Hasil observasi keaktifan siswa pada siklus I menunjukkan bahwa rata-rata keterlibatan siswa dalam pembelajaran adalah 65%. Hanya 40% siswa yang aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan interaksi selama kegiatan role playing. Data juga menunjukkan bahwa siswa merasa malu untuk berbicara di depan kelas, yang mengakibatkan rendahnya keaktifan selama sesi pembelajaran. Namun, pasca penerapan metode role playing pada siklus II, keterlibatan siswa meningkat signifikan menjadi 85%. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan yang interaktif dan menyenangkan berhasil menciptakan motivasi lebih bagi siswa untuk terlibat aktif (Ananda, 2019). Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih percaya diri dalam

berbicara, berdiskusi, dan berkolaborasi selama kegiatan role playing (Mia, 2024; Rosbanon & Salam, 2023).

2. Dominasi Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar

Media buku cerita bergambar yang digunakan dalam pembelajaran membantu menciptakan konteks yang lebih hidup dan menarik perhatian siswa. Hasilnya, siswa lebih mudah meresapi dan memahami pelajaran. Penggunaan buku cerita bergambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Data kuesioner yang dikumpulkan di akhir masing-masing siklus menunjukkan bahwa 78% siswa lebih menyukai pembelajaran menggunakan media ini dibandingkan metode tradisional. Pada siklus I, 65% siswa mampu menjelaskan dengan baik elemen-elemen cerita dan karakter, sedangkan pada siklus II, proporsi ini meningkat menjadi 90% (Bastian & Suharni, 2021). Keterhubungan yang terbangun antara materi dan kehidupan sehari-hari siswa kemungkinan besar telah mendukung pemahaman mereka, sehingga mereka bisa lebih aktif dalam kegiatan belajar. Keterhubungan antara cerita dalam buku dan kegiatan role playing memungkinkan siswa untuk berempati dengan karakter dalam cerita, yang memperkuat pemahaman mereka tentang pesan moral dalam konteks pembelajaran (Fitri et al., 2024; Rahayu, 2024).

3. Analisis Tanggapan Siswa

Dari kuesioner yang dibagikan setelah siklus I dan II, terdapat peningkatan positif dalam pandangan siswa tentang pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada siklus I, 65% siswa merasa bahwa metode tersebut menyenangkan dan bermanfaat, sementara dalam siklus II, persentase tersebut meningkat menjadi 90%. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan kontekstual tidak hanya melibatkan siswa secara kognitif, tetapi juga emosional (Rahayu, 2024).

4. Hasil Tes Pembelajaran

Hasil belajar siswa diukur melalui tes tertulis setelah setiap siklus dan menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, rata-rata nilai yang dicapai oleh siswa adalah 65, dengan 60% siswa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Namun, dalam siklus II, rata-rata nilai meningkat menjadi 82, dan jumlah siswa yang lulus naik menjadi 85%, menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang menggunakan role playing dan buku cerita bergambar efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Tuken, 2016). Hal ini sejalan dengan penelitian lain yang menunjukkan bahwa penerapan metode

interaktif dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Mangngi et al., 2022).

5. Refleksi dan Implikasi Untuk Siklus Selanjutnya

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi dari kedua siklus, jelas bahwa penerapan metode *role playing* sangat efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang menyenangkan ini tentunya harus diintegrasikan secara kontinu dalam kurikulum untuk mendukung proses belajar yang berkelanjutan. Penelitian ini menyarankan agar guru terus meningkatkan metode interaktif dalam pembelajaran, termasuk mengeksplorasi variasi aktivitas yang dapat memfasilitasi pembelajaran (Sutiono, 2019).

6. Ketepatan dan Keterhubungan dengan Literatur

Hasil penelitian ini sejalan dengan kajian yang dilakukan oleh Mia (2024), yang menyatakan bahwa metode *role playing* meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman materi oleh siswa. Ditemukan pula bahwa penggunaan media visual, seperti buku cerita bergambar, mampu meningkatkan perhatian siswa selama pembelajaran, suatu temuan yang konsisten dengan penelitian yang lebih luas mengenai pentingnya media dalam pendidikan (Badryah et al., 2024; Fitri et al., 2024).

Berikut adalah data kuantitatif yang menunjukkan perbandingan antara siklus I dan II mengenai keaktifan serta hasil belajar siswa.

Tabel 1. Perbandingan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa antara Siklus I dan Siklus II

Parameter	Siklus I	Siklus II
Rata-rata nilai hasil belajar	65	82
Persentase siswa lulus	60%	85%
Rata-rata keterlibatan siswa	65%	85%

Berdasarkan Tabel 1, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Rata-rata nilai hasil belajar siswa meningkat dari 65 menjadi 82. Persentase siswa yang mencapai standar kelulusan juga mengalami kenaikan dari 60% pada Siklus I menjadi 85% pada Siklus II. Selain itu, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran meningkat dari 65% menjadi 85%, menunjukkan bahwa upaya perbaikan yang dilakukan pada Siklus II efektif dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Tabel di atas menunjukkan tren peningkatan yang jelas di kedua parameter, memperkuat klaim bahwa kombinasi metode *role playing* dan media buku cerita bergambar efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar dan hasil akademik siswa (Ananda, 2019).

Penerapan metode pembelajaran ini juga membawa pengaruh positif terhadap aspek sosial-emosional siswa. Siswa menunjukkan peningkatan dalam percaya diri dan kemampuan

berkomunikasi. Aktifnya siswa dalam role playing telah melatih mereka untuk berani berbicara di depan publik dan bekerja sama dalam kelompok. Hal ini diuji melalui survei dan menunjukkan bahwa 85% siswa merasa lebih percaya diri untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran secara keseluruhan (Supraweti, 2023).

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran yang dinamis dan interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif bagi pendidikan di tingkat dasar. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan kebijakan pendidikan yang lebih mendukung penggunaan metode pendidikan inovatif seperti role playing dan media visual di sekolah, guna meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa secara menyeluruh (Marhanisa & Nurwayuni, 2022).

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode role playing dan media buku cerita bergambar tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar siswa, tetapi juga membawa dampak positif pada hasil pembelajaran Bahasa Indonesia di SD 071071 Somolomolo. Oleh karena itu, disarankan agar guru secara konsisten mengaplikasikan metode ini dalam pembelajaran, serta penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk mengeksplorasi aplikasi yang lebih luas dalam konteks pembelajaran lainnya (Asriningtyas et al., 2018; Lestari et al., 2021).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dan penggunaan buku cerita bergambar terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan capaian belajar siswa. Penelitian ini merekomendasikan untuk melanjutkan penggunaan kedua metode ini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta mengeksplorasi cara inovatif lainnya untuk lebih meningkatkan efektivitas pembelajaran di masa mendatang. Sebagai langkah berikutnya, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk memperluas aplikasi metode ini ke mata pelajaran lain dan konteks pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustín, A. L., & Basri, A. (2024). Pengembangan Model Numbered Head Together Berbantuan Media Canva Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iii Sd Muhammadiyah 25. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(2), 295–301. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i2.1461>
- Álvarez-Huerta, P., Muela, A., & Hermida, I. L. (2021). Student Engagement and Creative Confidence Beliefs in Higher Education. *Thinking Skills and Creativity*, 40, 100821. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100821>
- Ananda, R. (2019). Peningkatan Pembelajaran PKN Dengan Penerapan Metode Role-Playing

- 58 Lawolo, Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Dan Media Buku Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Ii SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 33–42. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i1.119>
- Asia, S. N., Asdam, M., & Bakri, M. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Think Talk Write (Ttw) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas Iv Sd Inpres Buttatianang Ii Makassar. *Embrio Pendidikan Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 259–267. <https://doi.org/10.52208/embrio.v7i2.427>
- Asriningtyas, A. N., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 Sd. *Jipmat*, 3(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v3i1.2226>
- Badryah, P., Ardiansyah, M., & Kurnia, K. (2024). Penerapan Media Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas II SD Inpres Galung. *JPPSD Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(3), 401. <https://doi.org/10.26858/jppsd.v3i3.57416>
- Bastian, A., & Suharni, S. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Gambar. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1303–1311. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1772>
- Desmirasari, R., & Oktavia, Y. (2022). Pentingnya Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi. *Alinea Jurnal Bahasa Sastra Dan Pengajarannya*, 2(1), 114–119. <https://doi.org/10.58218/alinea.v2i1.172>
- Evans, M., & Boucher, A. R. (2015). Optimizing the Power of Choice: Supporting Student Autonomy to Foster Motivation and Engagement in Learning. *Mind Brain and Education*, 9(2), 87–91. <https://doi.org/10.1111/mbe.12073>
- Farinada, D. M., Julaeah, S., & Ikrom, F. D. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Fokus Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Humanities Education Management Accounting And Trans*, 1(2), 646–651. <https://doi.org/10.57235/hemat.v1i2.2772>
- Fitri, S. H., Nazurty, & Sukendro. (2024). Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Negeri No. 48/Vii Pelawan Ii Kecamatan Pelawan. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(4), 582–586. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i4.1500>
- Haryanti, N., Syalafiyah, N., Harianto, B., & Adisaputro, S. E. (2021). Analisis Nilai Karakter Peduli Sosial Melalui Metode Role Playing Di Kelas v SDI Miftahul Huda Plosokandang Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9(2), 544–574. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i2.326>
- Lestari, D. E., Koeswanti, H. D., & Sadono, T. (2021). Penerapan Pembelajaran Daring Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 842–849. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.841>
- Marhanisa, A., & Nurwayuni. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Penggunaan Media Gambar Siswa Kelas II UPT SD Negeri 38 Bonto Perak. *JPdP*, 2(2), 141–148. <https://doi.org/10.62388/jpdp.v2i2.177>
- Mulyasa, E. (2020). *Metode role playing*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mia, Y. T. P. (2024). Penerapan Metode Role Playing Dalam Pendidikan Agama Kristen Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Tentang Buah Roh Siswa Kelas Vi SDK Gloria I Surabaya. *Jep*, 5(1), 38–53. <https://doi.org/10.51730/jep.v5i1.55>
- Nicholson, J. S., Song, P., Shen, Y., & Nicholson, D. B. (2021). Exploring the Relationship Among Learning Styles, Engagement, and Learning Outcomes in the Context of Role-Play Activities. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 21(15). <https://doi.org/10.33423/jhetp.v21i15.4905>
- Nurhadi, N. (2019). *Media buku cerita bergambar*. Yogyakarta: Deepublish.

- Nurhamidah, D., & Faznur, L. S. (2023). Penguatan Karakter Mahasiswa Melalui Pendidikan Bahasa Indonesia Terintegrasi. *J.of Religious Policy*, 1(2), 211–232. <https://doi.org/10.31330/repo.v1i2.8>
- Nurhayati, T. (2023). Peningkatan Kemampuan Berbahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Intelektium*, 4(1), 40–47. <https://doi.org/10.37010/int.v4i1.1209>
- Oktaviani, N. (2019). *Bagaimana Pembelajaran Bahasa Dan Apresiasi Sastra Indonesia Dengan Menggunakan Model Yang Kreatif Dan Inovatif?* <https://doi.org/10.31227/osf.io/w6yc3>
- Pangestu, A. D., Syah, S. P., Fikri, S. F. A., & Iskandar, I. (2023). Pendidikan Dan Pendidikan Bahasa Dalam Membangun Peradaban Bangsa Indonesia. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1281–1290. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.4904>
- Puspitoningrum, E., Romadhianti, R., Irawan, D., Solissa, E. M., & Kurniawan, D. (2024). Efektivitas Penggunaan Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 459. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3290>
- Rahayu, A. (2024). Penanaman Nilai Karakter Dengan Metode Bermain Peran Cerita Legenda Malin Kundang Untuk Anak Sekolah Dasar. *Ranah Research Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 6(6), 2745–2752. <https://doi.org/10.38035/rj.v6i6.1162>
- Rosbanon, R. D., & Salam, Z. (2023). Penerapan Metode Role Playing Terhadap Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Sehran*, 2(1), 36–45. <https://doi.org/10.56721/shr.v2i1.130>
- Sun, C. (2016). The Value of Picture-Book Reading-Based Collaborative Output Activities for Vocabulary Retention. *Language Teaching Research*, 21(1), 96–117. <https://doi.org/10.1177/1362168816655364>
- Susanto, A. (2023). *Peningkatan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan metode role playing dan media buku cerita bergambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Penerbit Edukasi
- Supraweti, E. (2023). Implementasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dengan Model Discovery Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Mindset*, 3(1), 17–22. <https://doi.org/10.56393/mindset.v3i1.1400>
- Sutiono, S. (2019). Metode Pendidikan Dalam Islam. *Tahdzib Al-Akhlaq Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 43–62. <https://doi.org/10.34005/tahdzib.v2i1.469>
- Tisnawijaya, C., & Kurniati, G. (2024). Anna Kang's Picture Books: Inculcating Young Minds With Social-Emotional Literacy. *Prosodi*, 18(2), 306–317. <https://doi.org/10.21107/prosodi.v18i2.26594>
- Tuken, R. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Di Kelas Vi SDN Iv Kota Parepare. *Publikasi Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.26858/publikan.v6i2.1902>