

Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Fokus Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar

Fadhli Dzil Ikrom¹ Dien Madina Farinada² Siti Julaeha³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Primagraha, Kota Serang, Provinsi Banten, Indonesia^{1,2,3}

Email: fadhlidzilikrom@gmail.com¹ dienmadinaaa10@gmail.com² chebungsu013@gmail.com³

Abstrak

Dalam era saat ini, belajar sering kali tidak dianggap sebagai sesuatu yang menyenangkan. Ini disebabkan beberapa faktor yang menyebabkan siswa merasa jenuh, malas, kurang fokus, dan bosan. Keluhan yang dirasakan siswa juga bisa tercermin dari orang tua dan guru yang membuat siswa kehilangan semangat untuk belajar. Banyak siswa menghabiskan banyak waktu di depan layar komputer, televisi, dan ponsel mereka, mengalihkan perhatian dari pembelajaran. Meskipun pembaharuan kurikulum, peningkatan kualitas guru, dan upaya lainnya telah dilakukan oleh pemerintah, masih banyak siswa yang kesulitan memahami materi yang diajarkan. Salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, adalah dengan menerapkan model pembelajaran Role Playing. Model ini melibatkan siswa dalam berperan sebagai karakter tertentu dalam skenario tertentu, memungkinkan mereka untuk aktif dalam pembelajaran. Melalui penelitian dan analisis literatur, model pembelajaran Role Playing terbukti memiliki kelebihan, seperti melatih kreativitas siswa dan meningkatkan kerja sama. Namun, ada juga beberapa kekurangan, seperti memakan banyak waktu dan memerlukan ruang yang cukup luas. Langkah-langkah penerapan model pembelajaran Role Playing mencakup persiapan, pemilihan peran, penataan ruang kelas, permainan peran, diskusi, evaluasi, dan pembelajaran ulang. Dengan demikian, model pembelajaran Role Playing dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Role Playing, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar, Pembelajaran

Abstract

In the current era, learning is often not considered something fun. This is due to several factors that cause students to feel bored, lazy, lack of focus, and bored. Complaints felt by students can also be reflected by parents and teachers who make students lose their enthusiasm for learning. Many students spend a lot of time in front of their computer, television and cell phone screens, distracting them from learning. Even though the government has made curriculum updates, improved teacher quality, and other efforts, there are still many students who have difficulty understanding the material being taught. One approach that can improve the quality of learning, especially in Indonesian in elementary schools, is to apply the Role Playing learning model. This model involves students in acting as certain characters in certain scenarios, allowing them to be active in learning. Through research and literature analysis, the Role Playing learning model is proven to have advantages, such as training students' creativity and increasing cooperation. However, there are also several disadvantages, such as taking a lot of time and requiring quite a large space. The steps for implementing the Role Playing learning model include preparation, role selection, classroom arrangement, role play, discussion, evaluation, and re-learning. Thus, the Role Playing learning model can be an effective alternative in improving the quality of learning, especially in Indonesian in elementary schools.

Keywords: Role Playing learning model, Indonesian, Elementary School, Learning



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Di zaman sekarang ini, belajar bukanlah hal yang menyenangkan. Hal ini dikarenakan ada beberapa faktor yang membuat siswa merasa jenuh, malas, kurang fokus dan bosan. Keluhan

yang dialami siswa juga bisa terjadi diantara orang tua dan guru yang membuat siswa tidak semangat untuk belajar. Banyak terjadi yang di mana siswa lebih sering menghabiskan banyak waktu hanya di depan layar komputer, televisi, dan ponsel yang dimiliki para siswa. Sehingga banyak siswa yang suka membuang waktu mereka untuk bermain daripada untuk belajar. Secara umum belajar dapat dipahami sebagai suatu tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap (permanent) sebagai hasil pengalaman (Crowther, 1999). Namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang susah untuk memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Banyak siswa yang tidak menyukai model pembelajaran yang disampaikan guru yang dianggap terlalu monoton, sehingga banyak siswa yang masih tidak fokus dalam pembelajaran.

Semua cara dan upaya juga telah dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan, diantaranya yaitu pembaharuan kurikulum yang selama ini sering kita sebut dengan Kurikulum Merdeka, kemudian peningkatan kualitas guru, dan berbagai hal lainnya. Salah satu cara dan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui proses pembelajaran diantaranya yaitu menciptakan suasana belajar yang baik, menciptakan pembelajaran berdasarkan pendekatan kebiasaan dan kesenangan siswa dalam belajar, sehingga siswa menjadi bersemangat dan senang dalam mengikuti setiap proses pembelajaran yang sedang dijalankan, dan mencari model pembelajaran yang menarik. Untuk mewujudkan hal di atas sudah seharusnya guru mencari informasi terkait kondisi-kondisi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar. Bahasa Indonesia memiliki peran yang penting untuk mengembangkan ranah intelektual, sosial, emosional, dan kepribadian siswa dan merupakan faktor utama penentuan keberhasilan dalam mempelajari semua mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar.

Untuk bisa melakukan proses pembelajaran yang efektif dibutuhkan model pembelajaran yang kreatif dan yang bisa membuat siswa lebih fokus dan aktif agar bisa meningkatkan semangat dan fokus siswa dalam memperhatikan proses pembelajaran yang sedang dijalankan. Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran (Asyafah, 2019). Penggunaan model pembelajaran yang tepat dan efektif merupakan salah satu faktor yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan perilaku belajar (Jas, J. Achmad, S., S, & Alvi, R., 2020). Maka salah satu model pembelajaran yang bisa meningkatkan fokus belajar siswa dalam Bahasa Indonesia jenjang Sekolah Dasar adalah model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan peserta didik untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana (Tarigan, 2017). Dalam proses pembelajaran ini mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* maka akan meningkatkan fokus dan pemahaman siswa dalam proses kegiatan pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, karena dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia itu sendiri banyak pembelajaran yang mengharuskan praktek, seperti mempraktikkan dialog, membaca puisi, dan lain sebagainya. Maka dengan ini akan menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan tercapainya tujuan dari suatu pendidikan.

Kajian Teoritis

Model pembelajaran merupakan metode atau cara yang dipakai dalam proses pembelajaran. Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang umumnya digunakan dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya (Wahana, 2019). Model pembelajaran yang dipakai dalam proses belajar akan mempengaruhi pada prestasi belajar peserta didik. Setiap guru harus memahami konsep dan cara membuat model pembelajaran yang efektif untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan siswa. Jika guru mampu

mengadaptasi dan menggabungkan berbagai model pembelajaran secara harmonis dan terintegrasi untuk mencapai hasil belajar peserta didik yang terbaik, maka model pembelajaran akan memiliki manfaat. Sangat penting bagi guru untuk cermat dalam memilih model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan puncak dalam struktur pembelajaran karena mencakup seluruh aspek pembelajaran. Lingkupnya meliputi seluruh kerangka pembelajaran karena memberikan dasar filosofis dalam pembelajaran. Di dalam model pembelajaran, terdapat strategi yang menjelaskan operasional, alat, atau teknik yang digunakan siswa dalam proses belajar. Selanjutnya, dalam strategi pembelajaran terdapat metode pembelajaran yang menjelaskan langkah-langkah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tingkatan ini berfungsi untuk menjelaskan hubungan antara seluruh kerangka pembelajaran tersebut (Julaeha & Erihadiana, 2021).

Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru untuk dapat meningkatkan fokus siswa khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar adalah model pembelajaran Role Playing yang di mana model pembelajaran ini adalah suatu kegiatan yang mana siswa bermain dengan berbagai peran sebagai karakter khusus. Melalui contoh ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan dan bakat dalam memecahkan masalah dan perilaku, dan juga untuk mendalami materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan pendekatan yang unik. Dengan menerapkan model pembelajaran Role Playing khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar ini diharapkan dapat meningkatkan fokus, konsentrasi serta pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini diharapkan dapat mencapai tujuan pendidikan dan mendorong proses pembelajaran yang efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kepustakaan, atau biasa disebut dengan studi literature. Metode ini berkaitan dengan pengumpulan data dari banyaknya sumber seperti buku, jurnal ilmiah, skripsi, dan sumber lainnya yang tersedia secara offline atau online. Fokus penelitian ini adalah adanya permasalahan yang diangkat dengan menggunakan data tertulis. Penelitian ini bersifat analisis deskriptif, di mana penulis secara sistematis menjelaskan materi dan memberikan penjelasan untuk memudahkan pembaca dalam memahaminya. Setelah mengumpulkan informasi dengan fokus dan teliti mengenai kutipan atau teori yang mendukung model pembelajaran Role Playing dalam Bahasa Indonesia dan dampaknya terhadap pemahaman dan fokus siswa, kami melakukan analisis dengan berbagai sumber yang telah disertakan dalam artikel ini untuk menarik kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran Role Playing adalah suatu aktivitas bermain peran sebagai karakter tertentu yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dalam memecahkan masalah serta perilaku, serta untuk menjelajahi materi pelajaran dengan pendekatan yang berbeda (Dian Pertiwi et al., 2021) (Jas, J. Achmad, S., S, & Alvi, R., 2020). Pendekatan yang disebut model Role Playing berpusat pada pengalaman belajar langsung siswa. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk menerapkan pelajaran melalui imajinasi mereka dan menggambarkan karakter, baik itu manusia atau objek. Jelas jika model pembelajaran Role Playing ini melibatkan banyak siswa untuk berperan aktif ketika dalam proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran Role Playing dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar adalah upaya untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta dapat membuat siswa untuk belajar secara bermakna, sehingga dapat meningkatkan fokus belajar Bahasa Indonesia pada siswa. Ada beberapa karakteristik yang dimiliki dari model pembelajaran Role Playing khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu:

1. Umumnya dilakukan lebih dari satu orang.
2. Terdapat kelompok siswa yang bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Setiap siswa bermain peran sesuai dengan skenario yang telah ditentukan.
4. Semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dan menunjukkan kemampuan yang mereka pilih.

Model pembelajaran Role Playing khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar mempunyai tujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa, baik yang diperoleh dari proses belajar maupun pengalaman sehari-hari. Model ini juga membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang ide atau prinsip tertentu dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Model pembelajaran role playing ini akan membuat pembelajaran lebih mudah bagi siswa untuk memahaminya khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Selain itu, proses pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Ada beberapa kelebihan yang dimiliki dari model Role Playing ini menurut (Tarigan, 2017), yaitu sebagai berikut:

1. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan.
2. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi.
3. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul tumbuh seni drama dari sekolah.
4. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
5. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesama.
6. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Di atas merupakan kelebihan-kelebihan dari model Role Playing, namun model pembelajaran Role Playing juga memiliki kekurangan menurut (Tarigan, 2017), yaitu sebagai berikut:

1. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka jadi kurang kreatif.
2. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pelaksanaan pertunjukan.
3. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
4. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.

Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran role playing yaitu sebagai berikut:

1. Persiapan atau pemanasan. Guru berusaha mengingatkan siswa pada masalah yang mereka hadapi sebagai hal yang harus dipelajari dan dikuasai oleh semua orang. Hal ini mungkin berasal dari ide-ide siswa atau sengaja dirancang oleh guru. Sebagai contoh, guru menawarkan cerita untuk dibaca oleh siswa. Jika masalah atau dilema dalam cerita menjadi jelas, bacaan harus dihentikan. Selanjutnya, guru mengajukan pertanyaan yang mendorong siswa untuk berpikir.
2. Memilih peran (partisipan). Siswa dan pendidik berbicara tentang karakter setiap pemain sebelum memilih siapa yang akan memainkannya. Guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya (jika siswa pasif atau diduga memiliki keterampilan berbicara yang buruk), atau siswa sendiri yang mengusulkannya.
3. Menata panggung (ruang kelas). Guru membicarakan dengan siswa di mana peran itu akan dimainkan, serta apa yang diperlukan.

4. Menyiapkan pengamat (observer). Siswa ditunjuk oleh guru sebagai pengamat, tetapi penting untuk diingat bahwa pengamat ini juga harus aktif bermain peran.
5. Memainkan peran. Permainan peran terjadi secara spontan. Pada awalnya, banyak siswa yang bingung memainkan peran mereka atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya mereka lakukan. Bahkan, mereka mungkin memainkan peran yang bukan perannya. Guru dapat menghentikan permainan peran jika sudah terlalu jauh keluar jalur.
6. Diskusi dan evaluasi. Guru dan siswa membicarakan permainan sebelumnya dan menilai peran. Siswa mungkin meminta perubahan peran, atau alur cerita mungkin berubah.
7. Bermain peran ulang. Permainan peran ulang seharusnya lebih baik karena siswa dapat memainkan peran mereka lebih sesuai dengan situasi.
8. Diskusi dan evaluasi kedua. Fokus diskusi dan evaluasi kedua adalah fakta. Mengapa hal ini terjadi? Pada saat permainan peran dimainkan, banyak berperan yang melampaui realitas. Sebagai contoh, seorang siswa berperan sebagai pembeli dan membeli barang dengan harga yang tidak dapat diterima. Ini bisa menjadi subjek diskusi.
9. Berbagi pengalaman dan kesimpulan. Siswa diajak untuk berbagi pengalaman mereka dengan tema permainan peran dan kemudian membuat kesimpulan. Misalnya, siswa akan bercerita tentang bagaimana ibunya marah-marah padanya. Guru kemudian berbicara tentang bagaimana siswa harus menangani situasi tersebut. Sikap yang tepat jika saya ibu siswa tersebut. Siswa akan belajar tentang kehidupan dengan cara ini.

KESIMPULAN

Dalam konteks pendidikan saat ini, banyak siswa mengalami kesulitan dalam belajar karena berbagai faktor seperti kurangnya minat, fokus, dan motivasi. Beberapa penyebabnya termasuk kecenderungan siswa untuk menghabiskan waktu bermain di depan layar komputer, televisi, dan ponsel daripada belajar. Upaya telah dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk pembaharuan kurikulum dan peningkatan kualitas guru. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, adalah melalui penerapan model pembelajaran Role Playing. Model pembelajaran ini melibatkan siswa dalam bermain peran sebagai karakter tertentu dalam suatu skenario, sehingga memungkinkan mereka untuk aktif dalam proses pembelajaran. Model ini diharapkan dapat meningkatkan fokus, pemahaman, dan keterampilan siswa dalam Bahasa Indonesia. Melalui penelitian dan analisis literatur, artikel ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran Role Playing memiliki beberapa kelebihan, seperti melatih kreativitas siswa, meningkatkan kerja sama, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Namun, juga ada beberapa kekurangan, seperti memakan banyak waktu dan memerlukan ruang yang cukup luas. Langkah-langkah penerapan model pembelajaran Role Playing mencakup persiapan, pemilihan peran, penataan ruang kelas, permainan peran, diskusi, evaluasi, dan pembelajaran ulang. Dengan demikian, artikel tersebut menegaskan bahwa model pembelajaran Role Playing dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Crowther, C. H. (1999). Seeing and learning. In *New Scientist* (Vol. 162, Issue 2188).
- Dian Pertiwi, Syafrudin, U., & Drupadi, R. (2021). Persepsi Orangtua terhadap Pentingnya

- Calistung untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 62–69. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.5875>
- Jas, J. Achmad, S., S., & Alvi, R., R. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(2), 148–159. <https://doi.org/10.15294/pls.v4i2.43318>
- Julaeha, S., & Erihadiana, M. (2021). Model Pembelajaran dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Nasional. *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 3(3), 133–144. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i2.449>
- Tarigan, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iii Sd Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 102. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v5i3.3898>
- Wahana, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) untuk Meningkatkan Kemampuan High Order Thinking Skills (HOTS) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kompetensi Teks Deskripsi Kelas VII. *Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 298–305. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>