



JURNAL BASICEDU

Volume 10 Nomor 3 Tahun 2026 Halaman 1042 - 1051

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Implementasi Metode Role Play untuk Meningkatkan Partisipasi Murid dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A

Esti Ayu Ratnasari^{1✉}, Fasyiyya Fazla Kamaliya Munir², Duwi Nuvitalia³

Universitas PGRI Semarang, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: estiratna590@gmail.com¹, fasyiyyamunir@gmail.com², duwinuvitalia@upgris.ac.id³

Abstrak

Partisipasi murid dalam pembelajaran menjadi salah satu aspek esensial dalam mencapai keberhasilan proses belajar di sekolah dasar. Namun, murid kelas II SD Negeri Gemah menunjukkan partisipasi yang rendah akibat kecenderungan bosan, pasif, dan pembelajaran yang kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi metode *role play* berbasis model *Discovery Learning* yang terintegrasi dengan pendekatan *Deep Learning* dalam meningkatkan partisipasi aktif murid. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada rekonstruksi materi afektif-kebahasaan "kata ajaib" melalui penekanan elemen *Deep Learning* (berkesadaran, bermakna, dan menyenangkan) yang dikolaborasi dengan sintaks *Discovery* yang adaptif bagi perkembangan psikososial murid Fase A. Hasil penelitian secara konkret berdasarkan rubrik keterlibatan multidimensi menunjukkan peningkatan signifikan pada lima indikator partisipasi: antusiasme belajar, keberanian berbicara, kerja sama kelompok, fokus pembelajaran, dan keterlibatan diskusi yang seluruhnya naik dari kategori Rendah/Sedang menjadi Tinggi. Lompatan ini didukung bukti empiris perubahan perilaku dari pengeangan gerak kinestetik menuju agensi belajar aktif yang tervalidasi lewat wawancara guru dan respon langsung murid. Implikasi penelitian ini menegaskan bahwa metode *role play* terintegrasi menjadi instrumen esensial bagi guru sekolah dasar untuk mendesain pembelajaran yang ramah anak, mengakomodasi karakteristik konkret-kinestetik murid Fase A, sekaligus mempermudah internalisasi karakter bahasa santun secara kontekstual sesuai amanat Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: metode role play, partisipasi murid, pembelajaran sekolah dasar

Abstract

Learning participation is an essential aspect of achieving educational success in elementary schools. However, grade II students at SD Negeri Gemah exhibited low participation due to a tendency to become easily bored, passive, and less interactive learning methods. This study aims to analyze the implementation of the role-play method based on the Discovery Learning model integrated with the Deep Learning approach to improve students' active participation. This research employed a descriptive qualitative method with a case study approach, utilizing observation, interviews, and documentation. The novelty of this study lies in the reconstruction of affective-linguistic "magic words" learning material by emphasizing Deep Learning elements (mindful, meaningful, joyful) collaborated with Discovery syntax tailored to the psychosocial characteristics of Phase A students. The findings concretely demonstrated a significant increase across five participation indicators based on a multidimensional engagement rubric: learning enthusiasm, speaking confidence, group cooperation, focus, and discussion involvement, all elevating from Low/Moderate to High categories. This leap is supported by empirical evidence of behavior shifts from kinesthetic restriction to active learning agency validated through teacher interviews and direct student responses. The implication of this study emphasizes that the integrated role-play method serves as an essential framework for elementary school teachers to design child-friendly learning, accommodate the concrete-kinesthetic traits of Phase A students, and facilitate the contextual internalization of polite language character as mandated by the Kurikulum Merdeka.

Keywords: role play method, student participation, elementary learning

Copyright (c) 2026 Esti Ayu Ratnasari, Fasyiyya Fazla Kamaliya Munir, Duwi Nuvitalia

✉ Corresponding author :

Email : estiratna590@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.12200>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 10 No 3 Tahun 2026
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan telah menjadi pilar utama untuk kemajuan dan perkembangan masyarakat di abad 21 sekarang (Banarsari et al., 2023; Jaya et al., 2023). Pada abad 21 ini, kita senantiasa dihadapkan oleh berbagai tantangan dan hambatan yang beragam dan kompleks. Oleh karena itu, dunia pendidikan juga harus terus berkembang untuk mewujudkan generasi yang siap menghadapi segala tantangan di era sekarang (Rismana & Hernawati, 2025). Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk maupun meningkatkan kompetensi murid melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi antara guru dengan murid yang memiliki tujuan untuk mencapai penguasaan terhadap pengetahuan, keterampilan, maupun sikap tertentu.

Salah satu mata pelajaran yang penting dan wajib dipelajari di tingkat sekolah dasar adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Mata pelajaran ini dapat mendukung peningkatan keterampilan abad-21 anak. Bahasa Indonesia adalah alat komunikasi utama yang digunakan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk penunjang keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, memberikan argumen, serta komunikasi (Rahmadani & Prayitno, 2023). Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membantu murid meningkatkan berbagai kecakapan. Oleh karena itu, perlu adanya dukungan dengan melakukan perencanaan pembelajaran dengan baik oleh guru.

Pada setiap pembelajaran tentu perlu dirumuskan tujuan pembelajarannya terlebih dahulu. Guna mencapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran tentu diperlukan berbagai upaya pendukung. Beberapa upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan memenuhi unsur-unsur penting dalam pembelajaran misalnya pemilihan sumber belajar, media, metode, model, strategi, dan lain sebagainya. Mengenai hal ini, peran guru menjadi sangatlah penting untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran (Aida, 2024; Hutabarat et al., 2024). Sebagai seorang pendidik, guru diharapkan mampu menentukan metode atau strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan muridnya (Arsini et al., 2023; Haqiah et al., 2025).

Salah satu kunci keberhasilan dalam pembelajaran yaitu guru harus membawa pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan bagi murid. Sama seperti prinsip pembelajaran mendalam yang saat ini sedang diterapkan dalam kurikulum merdeka, bahwa pembelajaran harus dilaksanakan dengan prinsip berkesadaran, bermakna, dan menyenangkan. Ketika murid merasa sadar dan senang untuk belajar, maka mereka akan terdorong aktif dalam proses pembelajaran (Irmadurisa et al., 2022). Hal ini tentu akan mendorong tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan dan menjadikan pembelajaran bermakna.

Selama proses pembelajaran, guru dapat menerapkan berbagai metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan maupun karakter muridnya untuk menumbuhkan antusiasme mereka (Azizah, 2022; Husna et al., 2025). Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah metode *role play* atau bermain peran. Metode *role play* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat mendorong murid untuk menghidupkan karakter tokoh atau situasi seperti di kehidupan nyata melalui aktivitas tertentu di dalam kelas (Karnia et al., 2023). Beberapa penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa penerapan metode *role play* dapat meningkatkan keaktifan murid dalam pembelajaran karena terdapat kegiatan praktek langsung (Amrulloh et al., 2025). Hal ini juga di dukung oleh penelitian yang dilakukan (Mao et al., 2024), menunjukkan bahwa penerapan metode *role play* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar murid. Selain itu, metode *role play* dianggap dapat membantu membangun keterampilan komunikasi, kerjasama antar teman, dan meningkatkan rasa percaya diri murid (Cahya & Muthi, 2025).

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode *role play* untuk meningkatkan partisipasi aktif murid dalam proses pembelajaran pada murid kelas II di sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi awal di fase A, khususnya kelas II SD Negeri Gemah ditemukan bahwa murid cenderung mudah bosan mengikuti pembelajaran dengan metode yang sudah sering diterapkan oleh guru kelasnya. Selain itu, anak di kelas II ini cenderung suka bergerak dan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya

namun seringkali tidak dapat terkontrol. Sebagian besar murid cenderung pasif, berbicara sendiri, mudah terdistraksi, dan kurang menunjukkan minat terhadap pembelajaran.

Kondisi pasifnya murid di lapangan ini memunculkan kesenjangan (*gap*) yang nyata antara idealita regulasi dengan kenyataan empiris. Meskipun Kurikulum Merdeka menganjurkan pendekatan pembelajaran aktif (*active learning*), pada praktiknya murid Fase A tetap rentan mengalami kejenuhan. Hambatan partisipasi pada kelas rendah sekolah dasar merupakan masalah yang jamak terjadi, di mana kegagalan pelibatan emosional dan kinestetik murid berkorelasi langsung dengan penurunan fokus belajar. Penafsiran guru yang keliru terhadap metode aktif sering kali berujung pada aktivitas instruksional yang dipaksakan dan mengabaikan teori *experiential learning* (pembelajaran berbasis pengalaman), yang menegaskan bahwa anak usia dini membutuhkan keterlibatan fisik dan dramatisasi untuk memahami sebuah konsep.

Hal tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan murid. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode *role play* atau bermain peran. Metode *role play* memungkinkan murid belajar melalui pengalaman langsung dengan memerankan tokoh atau situasi tertentu (Kusnadi et al., 2025; Salsabila, 2025; Saputro et al., 2025). Melalui metode ini, murid tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga memperoleh pengalaman nyata yang dapat memperkuat pemahaman mereka.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode *role play* atau bermain peran mampu meningkatkan keaktifan, motivasi belajar, keterampilan komunikasi, dan hasil belajar murid. Namun, penelitian mengenai implementasi metode *role play* pada pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A masih relatif terbatas. Oleh sebab itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan gambaran empiris mengenai penerapan metode *role play* dalam meningkatkan partisipasi murid sekolah dasar.

Efektivitas *role play* memang telah terbukti dalam meningkatkan keaktifan murid (Amrulloh et al., 2025; Mao et al., 2024). Namun, terdapat kekosongan akademis (*research gap*) dalam literatur saat ini, di mana mayoritas studi terdahulu didominasi oleh penelitian pada kelas tinggi (Fase B dan C) yang berorientasi pada keluaran mekanis kognitif semata. Masih sangat terbatas penelitian yang mengeksplorasi bagaimana metode *role play* dikonstruksi secara spesifik berbasis model *Discovery Learning* yang diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) untuk mengonkritkan konsep afektif berupa 'kata ajaib' pada murid Fase A. Oleh karena itu, *novelty* (kebaruan) penelitian ini terletak pada formulasi sintaks *role play* yang didesain adaptif dengan dunia bermain anak kelas II SD. Studi ini berkontribusi penting untuk memberikan panduan empiris bagi guru mengenai pengelolaan kelas aktif yang selaras dengan karakteristik psikososial murid fase A.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus untuk menggambarkan secara mendalam implementasi metode *role play* dalam meningkatkan partisipasi aktif murid pada konteks riil di dalam kelas. Penelitian dilaksanakan di kelas II Fase A SD Negeri Gemah, Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Durasi penelitian berlangsung selama satu bulan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yang mencakup tahap pra-lapangan (observasi awal), tahap implementasi tindakan sebanyak tiga kali pertemuan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, serta tahap pasca-lapangan untuk evaluasi. Subjek utama penelitian ini adalah seluruh murid kelas II SD Negeri Gemah yang berjumlah 30 anak, terdiri dari 14 murid laki-laki dan 16 murid perempuan dengan rentang usia 7–8 tahun. Karakteristik perkembangan subjek berada pada tahap operasional konkret dengan kecenderungan kinestetik yang tinggi. Sementara itu, teknik pemilihan informan pendukung dilakukan menggunakan *purposive sampling* untuk memilih informan kunci yang meliputi guru kelas II selaku praktisi pembelajaran, serta empat orang murid yang mewakili klasifikasi tingkat partisipasi tinggi, sedang, dan rendah berdasarkan hasil observasi awal (Nurrisaa et al., 2025).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mengombinasikan tiga metode utama yang dilengkapi dengan instrumen terstruktur guna menjamin keterpercayaan data. Metode pertama adalah observasi partisipatif pasif yang dipandu menggunakan instrumen Lembar Observasi Partisipasi Murid untuk mengukur lima indikator utama, yaitu antusiasme belajar, keberanian berbicara, kerja sama kelompok, fokus pembelajaran, dan partisipasi diskusi. Metode kedua adalah wawancara semi-terstruktur menggunakan Pedoman Wawancara untuk menggali faktor motivasi murid serta persepsi guru terhadap efektivitas sintaks *role play*. Metode ketiga adalah dokumentasi yang menghimpun perangkat pembelajaran berupa Modul Ajar Bahasa Indonesia materi "kata ajaib", Lembar Kerja Murid (LKM), foto aktivitas performa bermain peran di depan kelas, serta catatan lapangan (*field notes*) selama proses tindakan. Untuk menjamin kredibilitas dan validitas data yang dikumpulkan, peneliti menerapkan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi partisipasi murid dengan hasil wawancara guru kelas dan divalidasi oleh pernyataan langsung dari murid. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan mengecek keabsahan data hasil wawancara mengenai perubahan perilaku murid, kemudian mencocokkannya dengan bukti catatan lapangan pada lembar observasi serta dokumen foto aktivitas belajar murid.

Seluruh data yang telah dinyatakan valid kemudian dianalisis secara interaktif mengacu pada model Miles, Huberman, dan Saldaña yang terdiri dari empat tahapan mengalir. Tahap pertama adalah pengumpulan data (*data collection*) dengan menghimpun seluruh catatan lapangan, transkrip wawancara, dan dokumen visual selama implementasi pembelajaran. Tahap kedua adalah kondensasi data (*data condensation*) untuk memilih, menyederhanakan, dan mengabstraksikan data mentah dari lapangan, di mana data yang tidak relevan dengan indikator partisipasi murid akan dipotong. Tahap ketiga adalah penyajian data (*data display*) dengan menyusun data yang telah terorganisasi ke dalam bentuk matriks paparan deskriptif dan tabel komparatif untuk melihat pola perubahan partisipasi murid sebelum dan sesudah intervensi. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verification*) untuk merumuskan kesimpulan teoretis dan praktis berdasarkan pola hubungan data yang telah teruji secara sah guna menjawab tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan pelaksanaan pembelajaran di kelas II SD Negeri Gemah, ditemukan bahwa karakteristik murid di fase A cenderung aktif bergerak, mudah merasa bosan, serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan sekitar terutama hal yang baru mereka lihat. Murid kelas II juga lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung, permainan, dan interaksi sosial. Pada observasi awal, ditemukan sebagian murid terlihat kurang fokus selama proses pembelajaran, beberapa murid berbicara sendiri, dan partisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan guru masih tergolong rendah. Dari 30 murid, hanya sekitar 10 murid yang dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dari awal hingga akhir. Sepuluh murid ini menunjukkan antusias yang tinggi dalam menjawab pertanyaan guru, melakukan diskusi, dan bersikap fokus ketika guru menjelaskan. Sebaliknya, 20 murid lainnya menunjukkan kurangnya antusiasme dalam pembelajaran, sibuk sendiri, dan acuh tak acuh.

Hal ini menunjukkan keberanian murid untuk tampil dan berpartisipasi masih tergolong rendah sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui pembelajaran yang lebih interaktif. Dalam hal ini perencanaan pembelajaran sangatlah penting dilakukan oleh guru. Salah satu perencanaan yang harus dilakukan adalah pemilihan metode pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran sangatlah penting untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran (Hasriadi, 2022; Riza & Barrulwalidin, 2023).

Beberapa murid yang pasif ketika pembelajaran disebabkan oleh beberapa hal. Penyebabnya dapat dari faktor internal maupun faktor eksternal. Diantaranya terdapat murid yang mengatakan bahwa mereka bosan dengan pembelajaran yang itu-itu saja, tidak ada pembelajaran yang menarik, dan tidak ada hal yang membuat mereka tertantang. Hal ini salah satunya terjadi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II.

Salah satu materi esensial yang ada di pembelajaran Bahasa Indonesia dan penting diterapkan dalam kehidupan sehari-hari adalah penggunaan kata ajaib (Denaya et al., 2025; Diningsih & Riyandi, 2024). Kata ajaib yang diajarkan di fase A ini diantaranya seperti tolong, maaf, dan terima kasih. Berdasarkan hal ini, tentu menjadi tugas guru untuk mengemas pembelajaran yang menarik agar proses pembelajaran lebih bermakna untuk diri murid.

Untuk mengatasi kondisi tersebut, penerapan metode *role play* atau bermain peran dalam proses pembelajaran memiliki potensi besar dapat meningkatkan partisipasi aktif murid. Metode *role play* merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada murid untuk memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu sehingga murid dapat belajar melalui pengalaman langsung (Karnia et al., 2023; Naldi et al., 2024).

Implementasi metode *role play* dilaksanakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kata-kata ajaib menggunakan model Discovery Learning yang terintegrasi dengan pendekatan Deep Learning. Kegiatan pembelajaran diawali dengan apersepsi melalui pertanyaan sederhana mengenai pengalaman murid menggunakan kata “terima kasih” dalam kehidupan sehari-hari. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat mempelajari penggunaan kata-kata ajaib.

Pada tahap stimulasi, guru memperagakan dua contoh percakapan, yaitu percakapan yang menggunakan bahasa santun dan percakapan yang tidak menggunakan bahasa santun. Murid diminta mengamati kedua percakapan tersebut dan mengidentifikasi perbedaannya. Kegiatan ini bertujuan membangun pemahaman awal mengenai pentingnya penggunaan bahasa santun dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap berikutnya adalah identifikasi masalah. Guru mengajukan pertanyaan pemantik mengenai alasan penggunaan kata-kata ajaib dan manfaatnya dalam berinteraksi dengan orang lain. Murid kemudian mengamati kartu gambar yang menunjukkan berbagai situasi, seperti meminjam penghapus, tidak sengaja menabrak teman, menerima hadiah, dan memasuki ruangan. Berdasarkan gambar tersebut, murid menentukan kata ajaib yang sesuai dengan situasi yang ditampilkan.

Pada tahap pengumpulan data, murid dibagi menjadi kelompok heterogen dan diberikan lembar kerja murid (LKM). Setiap kelompok mendiskusikan penggunaan kata “tolong”, “maaf”, “terima kasih”, dan “permisi” sesuai dengan konteks situasi yang diberikan. Selanjutnya, murid menyusun percakapan sederhana sebagai persiapan kegiatan bermain peran.

Tahap pembuktian menjadi bagian inti dari implementasi metode *role play*. Setiap kelompok menampilkan skenario yang berbeda. Kelompok pertama memerankan situasi meminjam alat tulis dengan menggunakan kata “tolong”. Kelompok kedua memerankan situasi meminta maaf karena tidak sengaja menyenggol teman. Kelompok ketiga memerankan situasi menerima bantuan dan mengucapkan “terima kasih”. Kelompok keempat memerankan situasi meminta izin menggunakan kata “permisi”. Selama kegiatan berlangsung, kelompok lain mengamati dan memberikan tanggapan terhadap penggunaan kata-kata ajaib yang diperagakan. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan refleksi dan penarikan kesimpulan bersama mengenai manfaat penggunaan kata-kata ajaib dalam kehidupan sehari-hari. Guru memberikan penguatan bahwa penggunaan bahasa santun dapat membantu menjaga hubungan baik dengan orang lain.

Untuk mengetahui efektivitas penerapan metode *role play* terhadap partisipasi murid, dilakukan pengamatan terhadap beberapa indikator partisipasi murid, diantaranya antusiasme belajar, keberanian berbicara, kerjasama kelompok, fokus pembelajaran, dan partisipasi diskusi (Rita et al., 2025). Pengamatan dilakukan sebelum dan setelah pembelajaran Bahasa Indonesia. Berikut ini hasil pengamatan yang dilakukan peneliti.

Tabel 1. Perubahan Partisipasi Murid Setelah Implementasi Role Play

Indikator	Sebelum	Sesudah
Antusiasme belajar	Rendah	Tinggi
Keberanian berbicara	Rendah	Tinggi
Kerja sama kelompok	Sedang	Tinggi
Fokus pembelajaran	Rendah	Tinggi

Partisipasi diskusi	Sedang	Tinggi
---------------------	--------	--------

Berdasarkan data pada tabel di atas, implementasi metode *role play* menunjukkan adanya peningkatan partisipasi murid pada semua indikator yang diamati. Sebelum penerapan metode *role play* diterapkan, mayoritas aspek berada di kategori rendah. Namun setelah penerapan metode pembelajaran *role play*, seluruh indikator mengalami peningkatan sampai mencapai kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role play* mampu membuat suasana belajar yang lebih aktif, berpusat pada murid, serta interaktif. Aktivitas bermain peran memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar melalui pengalaman langsung sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Peningkatan partisipasi dari kategori Rendah/Sedang menjadi Tinggi pada Tabel 1 didasarkan pada Rubrik Penilaian Partisipasi Multidimensi yang diadaptasi dari indikator keterlibatan murid. Kategori Rendah merujuk pada pemenuhan indikator < 40% (murid pasif/terdistraksi), Sedang 40%-70% (murid merespons hanya saat ditunjuk), dan Tinggi > 70% (murid berinisiatif aktif tanpa instruksi berulang). Peningkatan ini terjadi karena metode *role play* diintegrasikan secara utuh dengan tiga pilar pendekatan *Deep Learning*, yaitu berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*). Prinsip berkesadaran diwujudkan saat murid diajak secara sadar membedakan dampak emosional dari penggunaan bahasa santun versus bahasa kasar lewat peragaan guru. Prinsip bermakna terealisasi ketika murid memainkan skenario kontekstual yang akrab dengan keseharian mereka, seperti meminjam alat tulis atau meminta maaf saat tidak sengaja menyenggol teman. Sementara itu, prinsip menggembirakan hadir karena seluruh proses akumulasi pengetahuan dikemas dalam bentuk bermain peran yang mengakomodasi naluri bermain anak fase A.

Keberhasilan perpaduan metode ini diperkuat oleh hasil wawancara pasca-tindakan dengan guru kelas II, Ibu S.Pd., yang menyatakan: 'Anak-anak kelas dua itu kalau diajak mendengarkan materi kebahasaan cepat sekali bosan, Mas. Tapi pas pakai role play, mereka malah berebutan ingin maju.' Dampak positif ini juga diakui oleh salah satu murid kelas II, AN (8 tahun), yang mengungkapkan rasa senangnya: 'Aku senang banget pas jadi anak yang minjam penghapus tadi, Kak. Jadi tahu kalau mau pinjam harus bilang tolong dulu biar temannya tidak marah.' Bukti empiris ini menunjukkan bahwa suasana interaktif berhasil membalikkan kondisi kelas yang awalnya pasif menjadi sangat dinamis.

Pada indikator antusiasme belajar, terjadi peningkatan dari kategori rendah menjadi tinggi. Sebelum penerapan metode *role play*, murid cenderung menunjukkan sifat pasif dan kurang menunjukkan minat dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Setelah penerapan metode ini, murid terlihat lebih bersemangat karena terlibat langsung dalam aktivitas bermain peran yang menarik dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Keterlibatan aktif dalam memerankan suatu situasi membuat murid merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Kemudian pada indikator keberanian berbicara juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, dari yang awalnya kategori rendah menjadi kategori tinggi. Pada pembelajaran *role play*, murid dituntut untuk menyampaikan pendapat, ide, atau gagasan sesuai dengan peran yang mereka peroleh. Kondisi ini memberikan kesempatan kepada murid untuk melatih kemampuan komunikasi mereka dalam lingkungan yang mendukung. Seiring berjalannya proses pembelajaran, rasa percaya diri murid meningkat sehingga mereka lebih berani berbicara di depan teman-teman maupun guru.

Selanjutnya aspek kerja sama kelompok, peningkatan terjadi dari kategori sedang menjadi tinggi. Aktivitas *role play* menuntut murid untuk bekerja sama dalam membagi tugas, merancang skenario, serta menampilkan hasil kerja kelompok. Interaksi yang intensif selama proses persiapan dan pelaksanaan mendorong terbentuknya komunikasi yang lebih baik antar anggota kelompok. Dengan demikian, kemampuan bekerja sama dan saling menghargai pendapat teman menjadi semakin berkembang.

Selanjutnya, indikator fokus pembelajaran menunjukkan perubahan dari kategori rendah menjadi tinggi. Sebelum penerapan metode *role play*, perhatian murid sering kali mudah teralihkan sehingga konsentrasi terhadap penjelasan materi pembelajaran kurang optimal. Setelah metode ini diterapkan, murid menjadi lebih

fokus karena mereka diberi tanggung jawab terhadap perannya masing-masing yang harus dilakukan. Keterlibatan langsung dalam aktivitas pembelajaran membuat murid lebih memperhatikan materi yang dipelajari agar dapat menjalankan perannya dengan baik.

Peningkatan juga terlihat pada partisipasi diskusi, yang berubah dari kategori sedang menjadi tinggi. Metode *role play* mendorong murid untuk aktif bertukar ide, memberikan masukan, dan mendiskusikan berbagai situasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Diskusi tidak hanya terjadi saat persiapan bermain peran, tetapi juga setelah kegiatan berlangsung melalui sesi refleksi dan evaluasi. Kondisi ini membuat murid lebih berani menyampaikan pendapat dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil pada tabel menunjukkan bahwa metode *role play* memberikan dampak positif terhadap peningkatan partisipasi murid. Pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung, interaksi sosial, dan kesempatan berekspresi mampu meningkatkan antusiasme, keberanian berbicara, kerja sama kelompok, fokus belajar, serta partisipasi dalam diskusi. Oleh karena itu, metode *role play* dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna bagi murid.

Keberhasilan model *role play* dalam meningkatkan partisipasi murid dapat dilihat melalui karakteristik model pembelajaran tersebut yang menempatkan murid sebagai pelaku utama dalam pembelajaran. Misalnya saat memainkan peran, murid dituntut untuk memahami karakter, situasi, dan permasalahan yang dihadapi. Proses ini tentu akan mendorong murid untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mencari solusi atas permasalahan tersebut.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Azizah (2022) yang menyatakan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara serta motivasi belajar murid karena memberikan kesempatan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian Amrulloh et al. (2025) juga menunjukkan bahwa penerapan metode *role play* berpengaruh terhadap peningkatan keaktifan murid dalam pembelajaran melalui kegiatan praktik langsung. Penelitian Mao et al. (2024) turut memperkuat hasil penelitian ini bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan keaktifan belajar murid karena proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Namun, penerapan metode *role play* tidak terlepas dari berbagai tantangan salah satunya memerlukan durasi pembelajaran yang lebih panjang. Guru perlu mempersiapkan scenario, mengorganisasikan kelompok, serta memberi kesempatan setiap kelompok untuk menampilkan peran mereka. Oleh karena itu, pengelolaan waktu yang baik menjadi faktor penentu keberhasilan dalam penerapan metode ini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role play* menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada murid fase A sekolah dasar. Hal ini disebabkan karena karakteristik murid usia sekolah dasar, khususnya fase A, masih berada pada tahap perkembangan yang menyukai aktivitas konkret, bermain, dan pembelajaran berbasis pengalaman langsung. Oleh sebab itu, metode *role play* mampu mengakomodasi kebutuhan belajar murid sehingga partisipasi aktif dalam pembelajaran dapat meningkat.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa *role play* mendukung penerapan pembelajaran mendalam (*deep learning*). Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena murid memahami manfaat penggunaan kata-kata ajaib dalam kehidupan nyata. Pembelajaran juga berlangsung secara menggembirakan karena murid terlibat dalam aktivitas bermain yang sesuai dengan karakteristik mereka. Selain itu, murid menjadi lebih berkesadaran dalam memilih kata yang tepat ketika berinteraksi dengan orang lain.

Lompatan partisipasi murid dalam berdiskusi dan berbicara di depan kelas melalui metode ini dapat dijelaskan dengan Teori Perkembangan Sosio-Kultural Lev Vygotsky (Ahmed, 2024). Proses bermain peran bertindak sebagai *scaffolding* sosiolinguistik di dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD), di mana murid yang memiliki kemampuan verbal lebih tinggi menstimulasi teman kelompoknya yang pasif saat menyusun dialog. Hal ini sejalan dengan premis Vygotsky bahwa fungsi kognitif anak pertama kali muncul di ranah sosial sebelum terinternalisasi ke dalam individu mengenai peran metode tindakan dalam mereduksi kecemasan

berkomunikasi anak (Daramola et al., 2024). Selain itu, peningkatan fokus dan kerja sama kelompok ini selaras dengan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. Murid Fase A (usia 7–8 tahun) berada pada masa transisi menuju tahap operasional konkret, sehingga mereka belum mampu menyerap konsep moralitas bahasa secara abstrak tanpa rujukan fisik yang nyata. Melalui *role play*, kata ajaib mewujudkan menjadi 'benda konkret berbentuk tindakan' yang memberikan pengalaman sensorik langsung.

Ditinjau dari dimensi motivasi, tingginya antusiasme belajar murid dalam studi ini merepresentasikan terpenuhinya indikator *student engagement* (keterlibatan murid) yang mencakup aspek perilaku, emosional, dan kognitif berdasarkan teori Fredricks (Fredricks et al., 2016). Fenomena keterlibatan aktif ini sangat sesuai dengan *Experiential Learning Theory* dari John Dewey dan David Kolb yang menegaskan prinsip belajar melalui perbuatan (*learning by doing*) yang diikuti oleh refleksi pengalaman (Kolb & Kolb, 2009). Tahap pembuktian dalam sintaks pembelajaran ini memfasilitasi murid untuk menengok kembali tindakan mereka, memvalidasi kegunaannya, dan membangun kesadaran kritis baru mengenai pentingnya menghargai orang lain. Analisis teoretis ini sekaligus memperkuat argumentasi global bahwa kegembiraan dalam praktik langsung merupakan katalisator terbaik bagi retensi memori jangka panjang anak, sekaligus memitigasi kendala durasi waktu yang sempat disinggung oleh Salsabila (2025). Secara keseluruhan, implementasi metode *role play* terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi murid kelas II SD Negeri Gemah. Metode ini tidak hanya membantu murid memahami materi pembelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama, serta sikap santun yang menjadi bagian penting dalam pembentukan karakter peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa implementasi metode *role play* terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif murid Fase A SD Negeri Gemah dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Penerapan metode ini mampu mentransformasi indikator antusiasme belajar, keberanian berbicara, kerja sama kelompok, fokus pembelajaran, dan partisipasi diskusi murid dari kategori rendah dan sedang menjadi kategori tinggi.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperluas penerapan model *Discovery Learning* yang dikombinasikan dengan metode *role play*, serta membuktikan bahwa penanaman nilai karakter bahasa santun pada anak usia dini lebih efektif dikonstruksi melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung daripada indoktrinasi tekstual. Secara praktis, studi ini memberikan panduan aplikatif bagi guru sekolah dasar dalam mengelola karakteristik kinestetik murid kelas rendah menjadi aktivitas belajar yang terstruktur melalui pembagian peran. Implikasi penelitian ini menegaskan bahwa untuk mendukung keberhasilan Kurikulum Merdeka, khususnya dalam mewujudkan pendekatan *Deep Learning* (pembelajaran mendalam) pada Fase A, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak boleh terjebak pada hafalan mekanis. Sebaliknya, guru disarankan untuk mendesain pembelajaran berbasis pengalaman nyata yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan agar agensi belajar serta kompetensi sosial-emosional murid dapat bertumbuh secara simultan sejak dini. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan kajian mengenai penerapan metode *role play* terintegrasi ini pada mata pelajaran atau jenjang kelas yang berbeda untuk memperoleh gambaran efektivitas yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Aida, N. (2024). Peran Guru dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa: Strategi, Metode, dan Dampak terhadap Pembelajaran. *Al-AM: Journal of Interdisciplinary Research*, 1(1), 57–79.
- Ahmed, A. A. (2024). Lev Vygotsky's Revolutionary Socio Cultural Theory of Psychological Development. *Minna Journal of Educational Studies*, 9(1), 50–56.
- Amrulloh, H., Aisyah, N., & Ma, U. (2025). Implementasi Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pembelajaran Anak SDN 36 Tulang Bawang Tengah. *Al-Manar: Jurnal Komunikasi dan*

- 1050 *Implementasi Metode Role Play untuk Meningkatkan Partisipasi Murid dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A – Esti Ayu Ratnasari, Fasyiyya Fazla Kamaliya Munir, Duwi Nuvitalia*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.12200>
- Pendidikan Islam*, 14(1), 158–174.
- Arsini, Y., Y, L. Y., & Prastami, U. (2023). Peranan Guru sebagai Model dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Mudabbir*, 3, 27–35.
- Azizah, N. (2022). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Motivasi Belajar Siswa dalam Menguasai Congratulations Expressions. *Educatif Journal of Education Research*, 4(103), 121–131.
- Banarsari, A., Nurfadilah, D. R., & Akmal, A. Z. (2023). *Pemanfaatan Teknologi Pendidikan pada Abad 21*. 6(1), 459–464.
- Cahya, G., & Muthi, I. (2025). Efektivitas Metode Role Playing untuk Meningkatkan Pemahaman Konteks Sejarah pada Siswa Kelas V SD. *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 3(4).
- Daramola, M. A., Okunade, A. I., Jegede, R. O., & Okeya, A. E. (2024). A Critical Evaluation of The Vygotsky's Socio-Cultural Theory as Evident Within An Aspect(S) of Curriculum, Pedagogy and/or Assessment in Nigeria. *TWIST*, 19(2), 583–588.
- Denaya, C. P., Jarkasih, S., & Amin, Z. Al. (2025). Strategi Pembelajaran Empat Kata Ajaib di Kelas 1 SD Al. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2025 FIP UMJ*, 766–776.
- Diningsih, C. A., & Riyandi, M. (2024). Implementasi 5 Kata Ajaib dalam Mengembangkan Karakter siswa SDN Bhaktiwinaya. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Cerdas (Japakesada)*, 1(1), 12–20.
- Fredricks, J. A., Filsecker, M., & Lawson, M. A. (2016). Student Engagement, Context, and Adjustment: Addressing Definitional, Measurement, and Methodological Issues. *Learning and Instruction*, 43, 1–4.
- Haqiah, N. A., Sa, R., Rahma, A. F., & Putri, F. (2025). Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui Metode Role Playing. *Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora*, 4(3), 750–759. <https://doi.org/10.56113/takuana.v4i3.201>
- Hasriadi. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136–151.
- Husna, K., Lubis, T., Siregar, F. H., & Nasution, A. F. (2025). Eksplorasi Peran Guru dalam Pemilihan Metode Pembelajaran yang Sesuai dengan Karakteristik Siswa. *Realisasi : Ilmu Pendidikan, Seni Rupa dan Desain*, 2(3).
- Hutabarat, R., Asri, J., & Nababan, D. (2024). Peran Guru dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu*, 1(1), 58–64.
- Irmadurisa, A., Istiningsih, S., & Widodo, A. (2022). Menciptakan Pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan di Sekolah Dasar. *Elementary Journal*, 5(2), 55–63.
- Jaya, H., Hambali, M., & Fakhurrozi. (2023). Transformasi Pendidikan : Peran Pendidikan Berkelanjutan dalam Menghadapi Tantangan Abad Ke-21. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6, 2416–2422.
- Karnia, N., Rida, J., Lestari, D., Agung, L., Riani, M. A., & Galih, M. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 4(2), 121–136. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2009). Experiential Learning Theory: A Dynamic, Holistic Approach to Management Learning, Education and Development. In *The SAGE Handbook of Management Learning, Education and Development* (Vol. 7, No. 2, pp. 42–68). Sage.
- Kusnadi, A. R., Putri, C. D., & Yusuf, R. (2025). Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Cerita Fabel melalui Metode Pembelajaran *Role Playing* pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 6(4), 819–825.
- Mao, R. D., Gothama, P. A. P., & Suartana, I. K. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Housekeeping. *Jurnal Ekonomika*,

- 1051 *Implementasi Metode Role Play untuk Meningkatkan Partisipasi Murid dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A – Esti Ayu Ratnasari, Fasyiyya Fazla Kamaliya Munir, Duwi Nuvitalia*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.12200>
- Bisnis, dan Humaniora (JAKADARA)*, 3(1), 135–141.
- Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli, G. (2024). Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(2).
- Nurrisaa, F., Herminab, D., & Norlaila. (2025). Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian : Strategi , Tahapan , dan Analisis Data. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran (JTTP)* , 02(03), 793–800.
- Rahmadani, A., & Prayitno, H. J. (2023). Model Pembelajaran Multiliterasi untuk Mewujudkan Keterampilan Abad-21 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Rismana, N., & Hernawati, S. (2025). Pengembangan Kurikulum di Indonesia dalam Menghadapi Tuntutan Abad Ke-21. *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 1–8.
- Rita, Jamaluddin, & Novitasari, E. (2025). Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Berbasis *Wordwall* dalam Upaya Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa SMKN 3 Takalar. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multi Disiplin*, 03, 549–562.
- Riza, S., & Barrulwalidin. (2023). Ruang Lingkup Metode Pembelajaran. *Islamic Pedagogy: Journal of Islamic Education*, 01(02), 120–131.
- Salsabila, D. (2025). Efektivitas Model *Role Playing* dalam Menumbuhkan Sikap Toleransi Peserta Didik pada Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 2211–2218.
- Saputro, A. A., Latifah, I. N., & Nur, D. M. M. (2025). *Implementasi Model Role Playing untuk Penguatan Tanggung Jawab Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas VIII*. 02(03), 2773–2782.