

MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM CERITA FABEL MELALUI METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Auril Ramadani Kusnadi, Cici Dena Putri, Rinaldi Yusuf*

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Nusa Putra University, Indonesia

*Corresponding author email: rinaldi.yusup@nusaputra.ac.id

Article History

Received: 24 June 2025

Revised: 30 October 2025

Published: 7 November 2025

ABSTRACT

This study aims to improve the understanding of fable stories among third-grade students at SDN Rawasalak through the implementation of the Role Playing learning method. The background of this research is based on the low ability of students to comprehend elements of fable stories—such as characters, plot, and moral messages—as indicated by the results of the pretest and initial observations. The study adopts a Classroom Action Research (CAR) approach using the Kemmis and McTaggart model, consisting of two cycles. Data were collected through reading comprehension tests, observation sheets, and teacher reflections. The results show an increase in the students' average scores from 67.8 in the pre-cycle to 78.1 in the second cycle, as well as an improvement in learning mastery from 37.5% to 87.5%. Moreover, student engagement in the learning process also increased significantly. These findings indicate that the Role Playing method is effective in enhancing students' comprehension of fable stories while fostering an active, enjoyable, and meaningful learning environment. This method is recommended as an alternative instructional strategy for teaching Indonesian language in elementary schools.

Keywords: *Fable stories, reading comprehension, role playing, active learning, classroom action research (PTK)*

Copyright © 2025, The Author(s).

How to cite: Kusnadi, A.R., Putri, S.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. <https://doi.org/10.55681/nusra.v6i4.3996>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Kemampuan memahami cerita merupakan bagian fundamental dari literasi membaca yang sangat penting dalam perkembangan kognitif siswa sekolah dasar (Nasution, 2025). Pemahaman bacaan tidak hanya sekadar mengenali kata, tetapi juga mencakup kemampuan menangkap makna, pesan, dan tujuan dari teks. Dalam konteks pendidikan dasar, literasi membaca menjadi fondasi bagi penguasaan mata pelajaran lain, sehingga penguatan pemahaman bacaan sejak dini sangat ditekankan dalam Kurikulum Merdeka maupun Kurikulum 2013. Laporan PISA juga menegaskan bahwa rendahnya kemampuan memahami bacaan pada usia dini dapat berdampak panjang terhadap prestasi akademik dan kemampuan berpikir kritis anak (OECD, 2023).

Salah satu materi yang sangat relevan untuk penguatan literasi dan karakter di SD adalah cerita fabel. Fabel, dengan tokoh-tokoh hewan yang berperilaku seperti manusia, tidak hanya mengembangkan imajinasi, tetapi juga menyampaikan pesan moral secara efektif. Melalui fabel, siswa belajar menafsirkan nilai-nilai kehidupan dan membangun karakter. Namun, kenyataannya, banyak siswa kelas rendah SD, termasuk di kelas 3 SDN Rawasalak, masih mengalami kesulitan memahami isi cerita fabel secara mendalam. Hasil observasi awal dan ulangan harian menunjukkan lebih dari separuh siswa belum mampu mengidentifikasi pesan moral, karakter tokoh, atau menyimpulkan isi cerita dengan baik. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang berlangsung masih bersifat tekstual dan kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga pemahaman mereka terhadap cerita fabel belum optimal.

Kondisi ini diperparah oleh dominasi metode ceramah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, di mana guru menjadi satu-satunya sumber informasi dan siswa hanya berperan sebagai pendengar. Minimnya interaksi, diskusi, atau aktivitas bermain peran membuat siswa kurang terlibat secara emosional dan kognitif dalam memahami cerita. Padahal, menurut teori konstruktivisme (Paerunan, 2011), pemahaman yang bermakna dibangun melalui interaksi aktif dan pengalaman langsung. Penelitian-penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran aktif seperti bermain peran dapat meningkatkan pemahaman bacaan dan membuat siswa lebih antusias dalam belajar (Melalolin et al., 2020).

Metode *Role Playing* atau bermain peran menjadi salah satu pendekatan inovatif yang dapat mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Dengan bermain peran, siswa tidak hanya membaca dan mendengarkan cerita, tetapi juga mengalami langsung peran tokoh, mengekspresikan emosi, dan merefleksikan nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita. Penelitian Prasastiningtyas et al. (2021) membuktikan bahwa *Role Playing* efektif untuk meningkatkan pemahaman isi cerita, penghayatan nilai moral, serta kemampuan berbahasa dan empati sosial siswa. Selain itu, metode ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif dan menyenangkan yang dianjurkan dalam Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tentang *Role Playing* di SD masih berfokus pada pengembangan keterampilan berbicara atau ekspresi diri, bukan pada peningkatan pemahaman isi cerita fabel

secara mendalam. Studi yang secara spesifik mengevaluasi dampak *Role Playing* terhadap pemahaman struktur, pesan moral, dan relevansi cerita fabel pada siswa kelas rendah masih sangat terbatas. Padahal, pada usia ini, siswa sangat responsif terhadap kegiatan bermain dan ekspresi imajinatif, sehingga *Role Playing* sangat potensial untuk meningkatkan pemahaman teks sastra.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya untuk mengevaluasi secara sistematis efektivitas metode *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman isi cerita fabel pada siswa kelas 3 SD. Penelitian ini tidak hanya menilai aspek performatif atau keaktifan siswa, tetapi juga menggunakan instrumen evaluasi terstruktur untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengidentifikasi tokoh, alur, konflik, pesan moral, dan relevansi cerita dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan yang kontekstual dan menyenangkan, sesuai dengan karakteristik perkembangan anak dan prinsip Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi cerita fabel di kelas 3 SD. Secara khusus, penelitian ini ingin mengevaluasi sejauh mana *Role Playing* dapat membantu siswa mengidentifikasi unsur-unsur cerita, menafsirkan pesan moral, dan mengaitkan nilai-nilai dalam fabel dengan kehidupan mereka. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran yang aplikatif dan menyenangkan bagi guru, serta memperkaya literatur tentang strategi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis aktivitas di kelas rendah sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan tujuan untuk memperbaiki proses dan hasil belajar melalui tindakan-tindakan pembelajaran tertentu yang dirancang secara sistematis. Menurut Wijaya et al. (2023), PTK merupakan suatu bentuk refleksi diri kolektif yang dilakukan oleh guru atau praktisi pendidikan untuk meningkatkan praktik pembelajaran secara berkesinambungan melalui siklus: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pendekatan ini sangat relevan dengan kondisi nyata di lapangan, di mana guru sebagai peneliti mengidentifikasi masalah, merancang solusi, mengimplementasikannya, dan merefleksikan hasilnya dalam konteks ruang kelas yang sebenarnya.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh temuan empiris bahwa siswa kelas 3 SDN Rawasalak mengalami kesulitan dalam memahami isi cerita fabel. Hal ini ditengarai karena proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah, minimnya partisipasi aktif siswa, serta kurangnya pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, dalam penelitian ini diterapkan metode *Role Playing* (bermain peran) sebagai tindakan pembelajaran untuk mengatasi masalah tersebut. Metode ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar yang senang bermain dan meniru, serta karena mampu melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara terpadu. Sejalan dengan teori Belajar Bermakna dari Ausubel (1968), anak akan lebih mudah memahami dan mengingat materi jika proses belajar dikaitkan dengan pengalaman nyata atau situasi yang mereka alami sendiri. Melalui bermain peran, siswa tidak hanya membaca cerita, tetapi juga mengalami langsung isi cerita, yang pada akhirnya

membantu mereka membangun makna secara lebih mendalam.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kombinitif (*mixed methods*), yakni kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dikumpulkan melalui tes pemahaman isi cerita fabel (*pretest* dan *posttest*) untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa sebelum dan sesudah tindakan, sementara data kualitatif diperoleh melalui observasi aktivitas siswa dan refleksi guru untuk melihat proses keterlibatan dan respons siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan desain dua siklus tindakan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang menyeluruh tentang efektivitas metode *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman cerita fabel pada siswa kelas rendah.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Rawasalak pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 16 orang. Pemilihan subjek dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel secara sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu. Kelas ini dipilih karena berdasarkan hasil observasi awal, siswa di kelas tersebut menunjukkan kesulitan dalam memahami isi cerita fabel, khususnya dalam mengidentifikasi tokoh, alur, dan pesan moral. Selain itu, siswa kelas III berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret (Piaget, 1972), sehingga sesuai untuk diterapkan metode pembelajaran aktif seperti *role playing*. Guru kelas juga dilibatkan sebagai kolaborator dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi tindakan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran selama penelitian.

3. Tempat dan waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Rawasalak yang beralamat di Kp. Rawasalak, Kecamatan Gunungpuyuh,

Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan durasi pelaksanaan selama kurang lebih tiga bulan. Tahapan kegiatan dimulai pada tanggal 15 Maret 2025, dengan melakukan koordinasi awal bersama pihak sekolah, pelaksanaan observasi awal. Selanjutnya, pada tanggal 20 April 2025, peneliti menyusun perangkat pembelajaran tentang pemahaman cerita fabel. Kemudian, pada tanggal 12 Mei 2025, dilaksanakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami isi cerita fabel. Pelaksanaan tindakan dimulai pada tanggal 16 Mei 2025 dengan melaksanakan siklus I, yaitu penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Setelah itu, pada tanggal 23 Mei 2025, dilakukan siklus II yang diikuti dengan pengumpulan data kualitatif melalui observasi, dan dokumentasi sebagai bentuk refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan.

4. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dari Kemmis dan McTaggart yang melibatkan empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.[8] Penelitian dimulai dengan observasi awal untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran cerita fabel, diikuti dengan penyusunan perangkat pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* yang sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget (1972), yang menekankan pada pembelajaran melalui pengalaman langsung. Pada siklus I, dilakukan pembelajaran dengan *role playing*, diobservasi, lalu dilakukan refleksi bersama guru untuk memperbaiki langkah selanjutnya. Siklus II melibatkan perbaikan pembelajaran dan pengukuran hasil menggunakan *posttest* untuk menilai pemahaman siswa setelah penerapan metode tersebut. Proses ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara menyeluruh.

5. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa jenis untuk mengukur baik data kuantitatif maupun kualitatif. Instrumen utama berupa tes pemahaman cerita fabel yang diberikan dalam bentuk pretest, bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman siswa setelah diterapkan metode role playing. Tes ini mencakup aspek tokoh, alur, pesan moral, dan latar cerita. Selain itu, digunakan lembar observasi aktivitas siswa yang mencatat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, termasuk keaktifan, kerja sama, dan kemampuan memahami isi cerita melalui peran yang dimainkan.

a. Instrumen Tes

Instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah tindakan dilakukan pada setiap siklus. Tes disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yang sesuai dengan kurikulum, khususnya pada materi memahami isi cerita fabel. Bentuk tes meliputi soal pilihan ganda dan uraian singkat, yang dirancang untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengenali tokoh, alur, pesan moral, dan kemampuan menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa sendiri.

Mengacu pada taksonomi Bloom David R. Krathwohl (2008), pengukuran hasil belajar dalam penelitian ini berfokus pada domain kognitif, terutama pada level pengetahuan dan pemahaman. Tes diberikan setelah setiap siklus pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana metode *Role Playing* berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap isi cerita fabel.

Sejalan dengan pendapat Byrne (1986), metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman siswa karena mereka tidak hanya membaca atau mendengar cerita, tetapi juga mengalami dan mengekspresikan peran tokoh dalam cerita,

sehingga membantu penguatan memori dan pemaknaan. Oleh karena itu, tes ini menjadi alat penting untuk menilai efektivitas metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam memahami struktur dan nilai-nilai dalam cerita fabel.

b. Instrumen Observasi

Instrumen observasi digunakan untuk merekam aktivitas siswa secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung, terutama saat penerapan metode Role Playing. Observasi dilakukan oleh peneliti dan/atau kolaborator menggunakan lembar observasi terstruktur yang memuat sejumlah indikator keterlibatan siswa dalam pembelajaran cerita fabel. Aspek yang diamati mencakup keaktifan siswa dalam diskusi kelompok, partisipasi dalam latihan dan pementasan, kemampuan bekerja sama, serta ekspresi dan pemahaman terhadap karakter tokoh serta pesan moral cerita. Observasi ini bertujuan untuk menilai domain afektif dan psikomotorik siswa, yang tidak dapat diukur hanya melalui tes tertulis.

Menurut Sudijono (2011), observasi merupakan teknik penilaian yang relevan untuk mengukur perilaku belajar siswa secara langsung, khususnya dalam pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik, kerja kelompok, dan keterampilan sosial. Dalam konteks metode Role Playing, observasi menjadi sangat penting untuk mengukur keterlibatan emosional dan sosial siswa, serta untuk melihat bagaimana mereka menginternalisasi isi cerita fabel melalui peran yang dimainkan.

Data dari hasil observasi dianalisis secara deskriptif untuk melihat perkembangan keterlibatan siswa dari siklus ke siklus. Dengan demikian, instrumen observasi ini menjadi bagian penting dalam mengevaluasi keberhasilan tindakan dan memberikan gambaran menyeluruh mengenai respons siswa terhadap pembelajaran yang berbasis pengalaman langsung.

6. Data penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan dua jenis instrumen utama untuk mengumpulkan data, yaitu tes pemahaman membaca dan lembar observasi aktivitas siswa. Instrumen dipilih untuk memperoleh gambaran yang menyeluruh tentang dampak penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks cerita fabel pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar. Pemilihan instrumen ini sejalan dengan pandangan Arikunto (2010), yang menyatakan bahwa data yang dikumpulkan dalam penelitian tindakan kelas sebaiknya mencakup data hasil belajar siswa dan proses pembelajaran yang berlangsung, agar peneliti dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif.

Instrumen tes pemahaman membaca, digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa dalam memahami unsur-unsur cerita fabel, seperti tokoh, watak, alur, latar, serta pesan moral yang terkandung dalam teks. Tes ini diberikan dalam bentuk soal pilihan ganda dan isian singkat, disusun berdasarkan indikator kompetensi dasar yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Tes dilakukan sebelum tindakan (*pre-test*) untuk mengetahui kondisi awal siswa, dan setelah tindakan pada setiap siklus pembelajaran untuk mengetahui perkembangan yang terjadi. Data yang diperoleh dari tes ini meliputi skor *pre-test* dan *post-test*, rata-rata nilai kelas, persentase ketuntasan belajar berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sebagai indikator efektivitas tindakan pembelajaran. Penilaian aspek kognitif ini mengacu pada teori belajar kognitif oleh Piaget, yang menekankan pentingnya perkembangan pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna.

Instrumen lembar observasi, yang digunakan untuk memantau aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dengan metode *role playing*. Observasi dilakukan oleh guru kolaborator

saat pembelajaran berlangsung guna menangkap data autentik mengenai perilaku dan partisipasi siswa secara langsung. Aspek-aspek yang diamati meliputi frekuensi siswa dalam menyampaikan dialog, mengikuti jalannya peran, mengekspresikan karakter tokoh, serta bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, catatan deskriptif juga dibuat untuk mencatat perubahan sikap siswa yang berkaitan dengan keberanian, kreativitas, dan kerja sama. Instrumen ini sangat penting karena metode *Role Playing* tidak hanya menasar aspek kognitif, tetapi juga afektif dan sosial siswa. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivistik Vygotsky (1978), yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi secara optimal ketika siswa terlibat dalam interaksi sosial dan aktivitas kolaboratif yang bermakna.

Dengan mengombinasikan kedua instrumen tersebut, peneliti dapat menilai secara holistik dampak penerapan metode *Role Playing* terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam membaca cerita fabel. Selain memperkuat pemahaman konsep cerita secara kognitif, metode ini juga memberi ruang bagi siswa untuk mengalami dan mengekspresikan isi cerita secara langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup, menarik, dan berkesan.

7. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap cerita fabel setelah diterapkannya metode pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas 3 SDN Rawasalak. Data yang dianalisis meliputi hasil tes pemahaman siswa, lembar observasi keterlibatan siswa selama pembelajaran, serta catatan refleksi guru pada setiap siklus.

Penilaian pemahaman siswa dilakukan melalui evaluasi tertulis dan rubrik penilaian kinerja yang mencakup aspek-aspek pemahaman isi fabel, yaitu: pengenalan tokoh dan watak, pemahaman alur cerita, pengungkapan pesan moral, serta

kemampuan menceritakan kembali cerita dengan kata-kata sendiri. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam proses bermain peran juga menjadi indikator tambahan untuk menilai keefektifan metode *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Standar ketuntasan belajar yang digunakan mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 75. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan tindakan, data hasil belajar siswa dianalisis dengan menghitung jumlah siswa yang mencapai nilai KKM. Persentase ketuntasan belajar dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Selain analisis kuantitatif dari hasil tes, dilakukan pula analisis deskriptif terhadap hasil observasi aktivitas siswa dan refleksi guru. Observasi difokuskan pada perilaku siswa saat berdiskusi, kesiapan saat latihan peran, keberanian tampil, dan kemampuannya memahami peran serta pesan moral cerita. Refleksi guru mencakup evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran, hambatan yang dihadapi, serta strategi yang dilakukan untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Jika pada siklus pertama masih terdapat siswa yang belum mencapai KKM dan partisipasi siswa belum optimal, maka dilakukan perbaikan perangkat maupun strategi pembelajaran pada siklus kedua. Peningkatan pemahaman siswa terhadap cerita fabel dinyatakan berhasil apabila pada akhir siklus mayoritas siswa (minimal 75%) telah mencapai nilai KKM 75 dan menunjukkan peningkatan keterlibatan aktif serta kemampuan memahami unsur-unsur cerita secara lebih mendalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pra Siklus

Pada tahap pra siklus, peneliti melakukan kegiatan awal untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerita fabel di kelas III SDN Rawasalak. Kegiatan dimulai dengan wawancara kepada guru kelas, yang mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan memahami isi cerita fabel, terutama dalam mengidentifikasi tokoh, alur, dan pesan moral. Guru juga menyampaikan bahwa pembelajaran selama ini masih didominasi metode ceramah, sehingga siswa kurang aktif dan kurang terlibat secara langsung dalam proses belajar. Selanjutnya, peneliti melakukan observasi langsung di kelas saat pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlihat pasif, kurang antusias, dan tidak semua siswa fokus saat membaca cerita. Diskusi kelas juga tidak berjalan efektif karena hanya beberapa siswa yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan. Siswa cenderung membaca tanpa memahami makna cerita secara mendalam.

Untuk memperkuat data, peneliti memberikan soal pretest kepada seluruh siswa kelas III yang terdiri dari 22 soal pemahaman cerita fabel. Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada kategori rendah. Dari 16 siswa, hanya 6 siswa (37,5%) yang memperoleh nilai ≥ 75 , sementara 10 siswa (62,5%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan pemahaman siswa terhadap isi cerita masih belum optimal.

Tabel 1. Presentase Indikator Kolaborasi pra siklus

Indikator	Presentase
Antusiasme mengikuti alur cerita	60%
Keberanian tampil memerankan tokoh	55%
Kerja sama dalam kelompok	62%
Pemahaman terhadap karakter dan isi cerita	58%
Respon terhadap pertanyaan guru	56%
Rata rata	58,2%

Sebagai langkah awal, peneliti melakukan observasi terhadap keterlibatan siswa sebelum diterapkannya metode role playing. Observasi ini mencakup indikator seperti antusiasme, keberanian, kerja sama, pemahaman isi cerita, dan respons terhadap guru. Hasilnya menunjukkan bahwa keterlibatan siswa masih tergolong rendah, dengan rata-rata presentase sebesar 58,2%, seperti terlihat pada Tabel 1. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum aktif dalam pembelajaran dan perlu adanya penerapan metode yang lebih menarik dan interaktif.

Tabel 2. analisis hasil tes prestasi belajar dan ketentuan belajar pra siklus

Nilai tertinggi	87,5
Nilai terendah	40
Rata rata	67,8
KKM	75
Presentase ketentuan belajar	37,5%

Berdasarkan hasil analisis data pada Pra Siklus, diperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 37,5% atau hanya 6 dari 16 siswa yang mencapai nilai di atas KKM (75). Rata-rata nilai kelas adalah 67,8, dengan nilai tertinggi 87,5 dan nilai terendah 40.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan pretest, dapat disimpulkan

bahwa perlu diterapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan agar siswa dapat terlibat secara aktif dan mampu memahami isi cerita fabel dengan lebih baik. Oleh karena itu, metode *Role Playing* dipilih sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui pengalaman langsung dan bermain peran. Tahapan selanjutnya adalah perencanaan tindakan pada siklus I.

2. Siklus 1

Siklus I pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa dalam cerita fabel melalui metode pembelajaran *Role Playing* dilaksanakan pada hari jumat, 16 mei 2025. Seperti pada umumnya penelitian tindakan kelas, siklus ini terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi.

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru kelas melakukan persiapan yang matang terhadap seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran. Kegiatan dimulai dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menerapkan metode Role Playing, yaitu metode pembelajaran yang menekankan pada kegiatan bermain peran sebagai tokoh dalam sebuah cerita. Dalam konteks ini, siswa akan memainkan peran sebagai tokoh dalam cerita fabel yang dipilih. Pemilihan metode ini didasarkan pada karakteristik siswa kelas 3 yang memiliki minat tinggi terhadap aktivitas bermain dan bercerita.

Selanjutnya, peneliti menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisi kegiatan memahami isi cerita fabel melalui

pengamatan, pencatatan informasi penting, dan refleksi setelah kegiatan bermain peran. Peneliti juga menyiapkan media pembelajaran berupa naskah cerita fabel sederhana, gambar karakter, dan perlengkapan tambahan untuk menunjang keterlibatan siswa saat bermain peran. Selain itu, disusun juga lembar observasi pemahaman siswa yang mencakup beberapa indikator, antara lain: kemampuan mengenali tokoh dan sifatnya, memahami alur cerita, menyampaikan pesan moral, serta menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa sendiri. Untuk memastikan kelancaran pelaksanaan pembelajaran, peneliti berkonsultasi dengan guru kelas dan rekan sejawat untuk meninjau kelayakan perangkat pembelajaran yang telah disusun. Setelah mendapatkan masukan, peneliti melakukan revisi terhadap RPP, LKPD, maupun media pembelajaran agar lebih sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan sintaks metode Role Playing. Kegiatan pembelajaran terbagi menjadi tiga bagian, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan pendahuluan diawali dengan apersepsi melalui pertanyaan pemantik, lalu guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari itu yaitu memahami isi cerita fabel dengan cara yang menyenangkan, yaitu bermain peran.

Kegiatan inti dimulai dengan sintaks pertama yaitu

Sintaks 1 pemanasan (*warming up*). Siswa diajak untuk mengenal cerita fabel secara umum dan membahas beberapa contoh cerita fabel yang familiar.

Sintaks 2 yaitu pemilihan peran (*role selection*). Siswa dibagi ke dalam beberapa

kelompok kecil, dan setiap kelompok mendapatkan satu cerita fabel untuk dimainkan. Masing-masing anggota kelompok kemudian memilih tokoh yang akan mereka perankan, misalnya kancil, kura-kura, singa, atau buaya.

Sintaks 3 yaitu penyusunan skenario (*script design*). Guru memandu siswa untuk memahami isi cerita yang akan dimainkan dan membantu mereka menyusun alur cerita secara sederhana, mulai dari pengenalan, konflik, hingga penyelesaian. Siswa juga dilatih untuk memahami watak dari tokoh yang akan diperankannya.

Sintaks 4 pemeranan (*role playing*). Setiap kelompok tampil secara bergantian untuk memerankan cerita fabel di depan kelas. Guru dan siswa lain menyimak dan memberikan apresiasi. Penampilan siswa dinilai berdasarkan keterlibatan, kejelasan dalam menyampaikan isi cerita, serta kesesuaian peran yang dimainkan. Setelah semua kelompok tampil,

Sintaks 5 yaitu diskusi dan evaluasi (*debriefing*). Guru memandu diskusi untuk menggali kembali pemahaman siswa mengenai cerita yang telah dipentaskan, tokoh-tokoh dalam cerita, pesan moral yang terkandung, serta bagaimana perasaan mereka setelah bermain peran.

Sintaks 6 yaitu refleksi, siswa diajak untuk menyimpulkan isi cerita fabel dan guru memberikan penguatan terhadap nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita tersebut.

c. Tahap Observasi

Pada tahap observasi, guru bersama peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Aspek-aspek yang diamati meliputi kemampuan siswa dalam mengenal

tokoh dan karakter dalam cerita fabel, kemampuan menjelaskan alur cerita secara runtut, kemampuan menyampaikan pesan moral dari cerita, serta keberanian dan kelancaran siswa dalam menceritakan kembali isi cerita dengan kata-kata sendiri. Selain itu, diamati pula partisipasi dan antusiasme siswa dalam kegiatan bermain peran. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui sejauh mana metode *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap cerita fabel.

d. Tahap Refleksi

Tahap refleksi dilakukan setelah kegiatan pembelajaran dan observasi selesai. Peneliti bersama guru kelas mengevaluasi hasil pembelajaran dan mencatat berbagai kelebihan serta kekurangan yang muncul selama proses berlangsung. Secara umum, pembelajaran dengan metode *Role Playing* dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa. Siswa terlihat lebih memahami isi cerita karena mereka langsung terlibat dalam proses memainkan tokoh dan menyampaikan alur cerita. Namun, masih terdapat beberapa kendala yang perlu diperbaiki. Di antaranya adalah sebagian siswa masih kurang percaya diri saat tampil di depan kelas, beberapa siswa belum dapat menyampaikan isi cerita secara runtut, dan waktu yang dialokasikan untuk latihan dirasa kurang.

Selain itu, terdapat ketimpangan kontribusi antar siswa dalam kelompok. Beberapa siswa terlihat dominan, sementara siswa lain hanya ikut-ikutan tanpa benar-benar memahami isi cerita. Hal ini menunjukkan perlunya strategi pengelolaan waktu dan pembagian tugas yang lebih merata pada siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil observasi, rata-rata pemahaman siswa

terhadap cerita fabel mengalami peningkatan.

Tabel 3. Presentase Indikator Kolaborasi Siklus 1

Indikator	Presentase
Antusiasme mengikuti alur cerita	72%
Keberanian tampil memerankan tokoh	68%
Kerja sama dalam kelompok	74%
Pemahaman terhadap karakter dan isi cerita	70%
Respon terhadap pertanyaan guru	69%
Rata rata	70.6%

Dapat disimpulkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran *Role Playing* mencapai rata-rata 70,6% yang berada pada kategori cukup aktif.

Tabel 4. Analisis Hasil Tes Prestasi Belajar dan Ketentuan Belajar Siklus 1

Nilai tertinggi	90
Nilai terendah	45
Rata rata	72,8
KKM	75
Presentase ketentuan belajar	56,25%
Jumlah siswa	16
Siswa yang tuntas	9
Siswa yang tidak tuntas	7

Berdasarkan hasil analisis data pada Siklus 1, diperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 56,25% atau hanya 9 dari 16 siswa yang mencapai nilai di atas KKM (75). Rata-rata nilai kelas adalah 72,8, dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 45.

Hasil ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal karena ketuntasan belajar klasikal masih berada di bawah kriteria $\geq 75\%$. Beberapa kendala yang muncul antara lain adalah kesiapan siswa yang kurang, pemahaman

petunjuk kegiatan yang belum merata, serta dominasinya peran beberapa siswa dalam kelompok. Oleh karena itu, perlu dilanjutkan ke Siklus II dengan perbaikan strategi pembelajaran melalui metode *Role Playing* agar keterlibatan dan hasil belajar siswa meningkat secara signifikan.

3. Siklus II

Siklus II penelitian dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi pada siklus sebelumnya yang menunjukkan bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap cerita fabel, namun masih memerlukan beberapa penyempurnaan teknis dan pedagogis. Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada hari Jumat, 23 Mei 2025 di kelas III SDN Rawasalak, dengan tahapan yang meliputi: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi terhadap perangkat pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi dan temuan dari siklus I. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) diperbaiki dengan lebih mempertegas langkah-langkah kegiatan *Role Playing*, agar lebih sistematis dan mudah dipahami oleh siswa. Penyempurnaan juga dilakukan terhadap Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), terutama pada bagian petunjuk dan isi yang kini dilengkapi dengan contoh alur cerita dan panduan visual dalam membedah tokoh, alur, serta pesan moral. Selain itu, dilakukan penambahan waktu khusus untuk latihan peran, mengingat pada siklus sebelumnya banyak siswa yang belum sempat berlatih secara maksimal. Peneliti juga menyusun pembagian kelompok secara heterogen dengan mempertimbangkan kemampuan akademik dan karakter siswa,

agar terjadi kolaborasi yang lebih seimbang. Media pembelajaran seperti naskah fabel, gambar tokoh, dan alat peraga diperbarui agar lebih menarik dan sesuai konteks cerita. Rubrik penilaian kinerja, lembar observasi keterlibatan siswa, serta soal evaluasi tertulis disiapkan secara lebih rinci untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan secara terpadu dengan tetap menggunakan sintaks metode *Role Playing*, yang terdiri dari enam langkah utama: (1) pemanasan, (2) pemilihan peran, (3) penyusunan skenario, (4) pemeranan, (5) diskusi dan evaluasi, dan (6) refleksi.

Sintaks 1 Pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa pemanasan (*warming up*), di mana guru mengajak siswa untuk mengingat kembali cerita fabel yang pernah dibaca dan membandingkannya dengan pengalaman sehari-hari. Guru juga memberikan motivasi dan mengulas hasil pembelajaran pada siklus sebelumnya. Kegiatan ini bertujuan untuk membangun keterhubungan antara pengalaman siswa dan materi pelajaran.

Sintaks 2 pemilihan peran (*role selection*), siswa dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen, kemudian masing-masing kelompok diberikan satu cerita fabel yang berbeda dari siklus sebelumnya. Dalam kelompok, siswa memilih peran tokoh yang akan mereka perankan sesuai cerita yang dibagikan.

Sintaks 3 penyusunan skenario (*script design*), siswa bersama guru mendiskusikan alur cerita dan menuliskan secara singkat tahapan pementasan dari awal hingga akhir. Di tahap ini, guru memberikan contoh pementasan singkat untuk memberikan gambaran konkret kepada siswa, berbeda

dari siklus I yang tidak disertai contoh nyata. Hal ini membantu siswa lebih memahami bagaimana menyampaikan cerita secara runtut dan menjiwai karakter tokoh.

Sintaks 4 pemeranan (*role playing*) dilaksanakan dengan cara masing-masing kelompok menampilkan cerita mereka secara bergiliran di depan kelas. Guru bertindak sebagai fasilitator yang mendampingi dan memberikan dorongan. Dalam siklus II ini, suasana kelas terlihat lebih hidup dan siswa menunjukkan keberanian yang lebih besar dibandingkan pada siklus sebelumnya.

Sintaks 5 diskusi dan evaluasi (*debriefing*). Guru membimbing siswa untuk mendiskusikan isi cerita yang telah dimainkan, karakter tokoh, dan pesan moral yang terkandung di dalamnya. Siswa juga diajak untuk memberikan tanggapan terhadap penampilan teman-temannya secara santun dan membangun.

Sintaks 6 refleksi (*reflection*), di mana siswa diminta untuk menuliskan atau menyampaikan secara lisan pemahaman mereka terhadap cerita yang telah dipentaskan, serta menyimpulkan nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Di akhir pembelajaran, guru memberikan evaluasi tertulis untuk mengukur pemahaman individu terhadap tokoh, alur, pesan moral, dan kemampuan menceritakan kembali isi cerita.

c. Tahap Observasi

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah disusun sebelumnya. Fokus observasi diarahkan pada beberapa indikator keterlibatan siswa, antara lain: keaktifan dalam diskusi kelompok, kesiapan dalam latihan peran, keberanian saat tampil, serta

pemahaman siswa terhadap alur cerita, karakter tokoh, dan pesan moral dari cerita fabel. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada siklus II ini siswa tampak lebih percaya diri, terlibat aktif, dan mampu bekerja sama secara lebih seimbang dalam kelompok. Antusiasme siswa meningkat, terlihat dari kesiapan kostum, semangat berlatih, dan keseriusan saat tampil. Bahkan beberapa siswa yang pada siklus I tampak pasif, kini mulai menunjukkan inisiatif untuk tampil lebih ekspresif. Pembagian peran dalam kelompok pun lebih merata, tidak ada siswa yang hanya menjadi penonton atau tidak aktif.

d. Tahap Refleksi

Refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan evaluasi pembelajaran. Peneliti mencatat bahwa kendala-kendala pada siklus I, seperti minimnya waktu latihan dan kurangnya kejelasan petunjuk, telah berhasil diatasi pada siklus II. Suasana kelas menjadi lebih kondusif, interaksi antarsiswa lebih aktif, dan pentas berlangsung lebih hidup. Siswa mulai menjiwai karakter tokoh, menyampaikan dialog dengan ekspresif, serta mampu menyampaikan pesan moral dengan bahasa mereka sendiri.

Evaluasi tertulis menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap isi cerita fabel. Siswa mampu menjawab pertanyaan tentang tokoh, sifat tokoh, alur cerita, dan nilai moral dengan tingkat ketepatan yang lebih tinggi dibandingkan sebelumnya. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran melalui metode *Role Playing* pada siklus II telah berhasil meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan sekaligus membangun kepercayaan diri dan

keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Tabel 5. Presentase Indikator Kolaborasi Siklus 2

Indikator	Presentase
Antusiasme mengikuti alur cerita	85%
Keberanian tampil memerankan tokoh	82%
Kerja sama dalam kelompok	83%
Pemahaman terhadap karakter dan isi cerita	80%
Respon terhadap pertanyaan guru	88%
Rata rata	84%

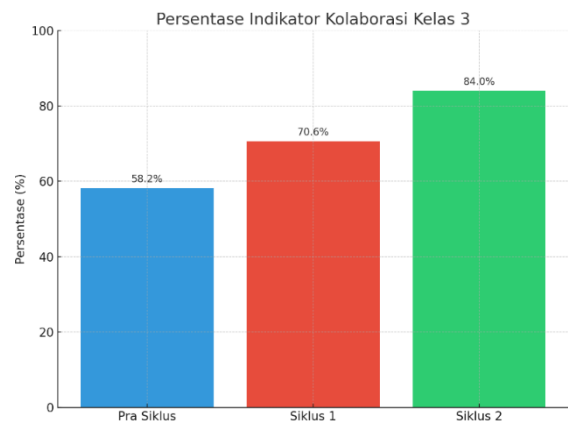
Dapat disimpulkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran *Role Playing* mencapai rata-rata 84% yang menunjukkan peningkatan keaktifan berada pada kategori yang signifikan.

Tabel 6. Analisis Hasil Tes Prestasi Belajar dan Ketentuan Belajar Siklus 2

Nilai tertinggi	93
Nilai terendah	55
Rata rata	77,75
KKM	75
Presentase ketentuan belajar	81,25%
Jumlah siswa	16
Siswa yang tuntas	13
Siswa yang tidak tuntas	3

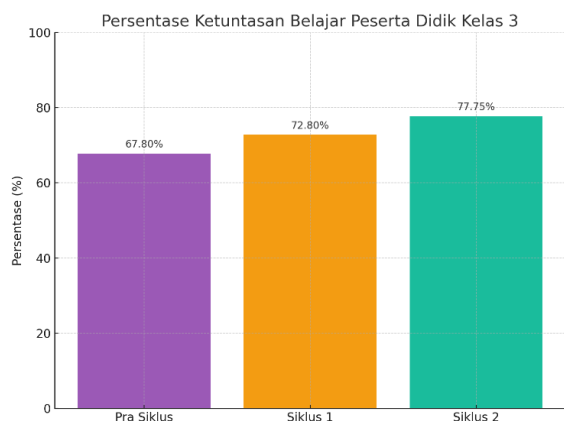
Berdasarkan data hasil evaluasi pada Siklus II, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode *Role Playing* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata sebesar 77,75 yang berada di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, serta presentase ketuntasan belajar mencapai 81,25%. Dengan demikian, sebagian besar siswa telah mencapai standar yang ditetapkan, yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap cerita fabel

mengalami peningkatan yang baik dan siklus PTK ini dicukupkan sehingga tidak diperlukan kembali siklus selanjutnya.



Gambar 1. Presentase Indikator Kolaborasi Kelas III

Berdasarkan Gambar di atas, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam indikator kolaborasi siswa kelas 3 pada setiap siklusnya. Pada tahap pra siklus, persentase kolaborasi siswa berada di angka 58,2%, yang masih tergolong cukup. Setelah dilakukan tindakan pada siklus 1, persentase ini meningkat menjadi 70,6%, menunjukkan adanya peningkatan sebesar 12,4%. Selanjutnya, pada siklus 2, indikator kolaborasi mencapai 84%, mengalami peningkatan sebesar 13,4% dari siklus sebelumnya. Peningkatan bertahap ini menunjukkan bahwa strategi yang diterapkan dalam pembelajaran berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama, berkontribusi dalam kelompok, serta berkomunikasi secara efektif. Secara keseluruhan, peningkatan dari pra siklus ke siklus 2 adalah 25,8%, dan telah membawa indikator kolaborasi siswa ke dalam kategori sangat baik.



Gambar 2. Presentase Indikator Kolaborasi Kelas III

Diagram batang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus II. Pada pra siklus, rata-rata nilai 67,8 dengan ketuntasan 37,5%. Di siklus I, nilai rata-rata naik menjadi 72,8 dan ketuntasan 56,25%. Pada siklus II, rata-rata mencapai 77,75 dan ketuntasan meningkat signifikan menjadi 81,25%. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran mengalami peningkatan yang positif dan efektif.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap cerita fabel pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN Rawasalak.

Pada kondisi awal (pra-siklus), pemahaman siswa terhadap isi cerita fabel masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kesulitan siswa dalam mengidentifikasi tokoh, watak, pesan moral, serta alur cerita secara runtut. Siswa juga tampak pasif ketika diminta menceritakan kembali isi bacaan dan cenderung hanya mengulang kalimat dalam teks tanpa memahami makna

mendalam. Keadaan ini sejalan dengan pendapat Tantri (2016) bahwa pemahaman membaca adalah proses aktif yang menuntut keterlibatan siswa dalam menafsirkan dan menghubungkan informasi dalam teks dengan pengalaman atau pengetahuan yang telah dimiliki.

Setelah diterapkannya metode *Role Playing* pada siklus I dan II, terjadi peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap cerita fabel. Rata-rata nilai pemahaman siswa meningkat dari 61,75 pada pra-siklus menjadi 72,40 di siklus I, dan mencapai 85,20 pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode *Role Playing* efektif dalam membantu siswa menginternalisasi isi cerita melalui pengalaman bermain peran sebagai tokoh dalam fabel.

Metode *Role Playing* memberi ruang kepada siswa untuk menyelami karakter dalam cerita, memahami konflik, serta menyampaikan pesan moral melalui ekspresi, intonasi, dan gerakan tubuh. Hal ini sesuai dengan teori *Experiential Learning* yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa terlibat secara langsung dalam proses mengalami dan merefleksikan suatu peristiwa (Kolb, 2014). Dalam konteks ini, bermain peran menjadi jembatan bagi siswa untuk memahami cerita tidak hanya secara kognitif, tetapi juga secara afektif dan psikomotorik. Peningkatan pemahaman siswa melalui metode *Role Playing* juga diperkuat oleh hasil penelitian terdahulu. Kartika et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi cerita naratif secara menyeluruh.

Selain mendukung pendekatan student-centered learning yang ditekankan dalam Kurikulum Merdeka, metode *Role Playing* juga mendorong kolaborasi, komunikasi, dan empati siswa terhadap karakter dalam cerita. Kegiatan bermain peran mengubah suasana belajar menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Made Ardani (2021) bahwa metode bermain peran mampu menciptakan iklim belajar yang kondusif dan meningkatkan keterlibatan emosional siswa terhadap materi yang dipelajari. Dari aspek afektif, siswa menunjukkan perubahan sikap yang positif terhadap pembelajaran. Siswa yang semula malu-malu mulai berani tampil di depan kelas, menyuarakan dialog tokoh dengan ekspresi yang sesuai, dan lebih percaya diri saat menceritakan kembali isi fabel. Perubahan ini tidak hanya mencerminkan peningkatan pemahaman, tetapi juga perkembangan keterampilan sosial dan komunikasi siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat landasan teoritis dan empiris bahwa metode *Role Playing* merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap cerita fabel. Kegiatan bermain peran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, sekaligus menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, empati, dan komunikasi siswa dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Syahputri et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam teks cerita. Siswa menjadi lebih antusias dan terlibat aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh Juita (2020) juga menyimpulkan bahwa *Role Playing* meningkatkan keterampilan

bercerita dan pemahaman isi cerita naratif melalui keterlibatan langsung siswa dalam merekonstruksi cerita yang dipelajari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pelaksanaan dua siklus tindakan kelas, dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap cerita fabel dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN Rawasalak. Pada kondisi awal sebelum tindakan dilakukan, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi cerita fabel, seperti mengidentifikasi tokoh, watak, pesan moral, dan alur cerita. Kegiatan pembelajaran cenderung bersifat satu arah, dengan partisipasi siswa yang masih rendah dan kurangnya keberanian dalam menyampaikan pemahaman secara lisan.

Penerapan metode *Role Playing* secara bertahap berhasil mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya menjadi penonton dalam proses belajar, tetapi turut aktif memerankan tokoh, mengekspresikan dialog, serta memahami alur dan pesan cerita secara langsung. Proses ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman konkret dan kolaborasi, sehingga pemahaman terhadap isi cerita menjadi lebih mendalam dan bermakna. Rata-rata nilai pemahaman siswa meningkat dari 61,75 pada pra-siklus menjadi 72,40 pada siklus I, dan mencapai 85,20 pada siklus II, dengan tingkat ketuntasan belajar klasikal yang menunjukkan pencapaian signifikan. Selain itu, keaktifan siswa dalam bertanya, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat juga mengalami peningkatan, menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya berdampak

pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan keterampilan sosial siswa.

Metode *Role Playing* terbukti dapat membentuk sikap belajar yang positif. Siswa yang semula ragu dan pasif mulai menunjukkan keberanian untuk tampil dan berbicara di depan kelas, sedangkan siswa yang aktif mampu menjadi penggerak dalam kelompoknya. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Role Playing* mampu menumbuhkan rasa percaya diri, empati, dan keterampilan berkomunikasi yang sangat penting dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran cerita fabel sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, membentuk pembelajaran yang menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif dan kolaboratif. Metode ini sesuai dengan pendekatan student-centered learning dan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya kreativitas, komunikasi, dan keterlibatan aktif siswa. Oleh karena itu, *Role Playing* layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap teks fiksi di jenjang sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Metode penelitian*. Rineka Cipta.
- Ausubel, D. P. (1968). Facilitating meaningful verbal learning in the classroom. *The National Council of Teachers of Mathematics*, 15(2), 126–132.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5951/AT.15.2.0126>
- David R. Krathwohl. (2008). A Revision of Bloom ' s Taxonomy : An Overview. *ReVision*, 41(4), 212–218.
<https://doi.org/10.1207/s15430421tip4>
- Juita, E. (2020). Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Memahami Teks Narrative dengan Menggunakan Metode Role Playing. *Journal of Education Informatic Technology and Science (JeITS)*, 2(2), 36–45.
- Kartika, T., Fitriani, N., Rizal Fauzi, M., Raya Sawit-Bojong, J. K., & Siliwangi, I. (2021). Pembelajaran Membaca Dongeng Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Model Role Playing Melalui Media Gambar. *Journal of Elementary Education*, 04(03), 3.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. FT press.
- Made Ardani, A. A. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Pecahan Sederhana pada Mata Pelajaran Matematika di SD Inpres I Nambaru. *Jurnal Paedagogy*, 8(2), 210.
<https://doi.org/10.33394/jp.v8i2.3483>
- Melalolin, L. M., Hartini, N. M. S. A., & Mahayanti, N. W. S. (2020). “Pemanfaatan Lagu sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang Simple Past Tense.” *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(1), 108–119.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jlls.v3i1.17987>
- Nasution, M. H. (2025). Membaca dan Menulis Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 3(1), 50–56.
<https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/ami/article/view/4327>
- OECD. (2023). *Programme for International Student Assessment*.

- Organization of Economic Co-Operation and Development. <https://www.oecd.org/pisa/>
- Paerunan, I. (2011). *Teori Piaget, Vygotsky, Dan Bruner*. <http://irwantop.blogspot.com/2011/03/teori-piaget-vygotsky-dan-bruner.html>
- Piaget, J. (1972). Cognitive Development in Children. *British Journal of Educational Studies*, 20(2), 238. <https://doi.org/10.2307/3120240>
- Prasastiningtyas, W., Sudrajat, T., Yulianti, A., & ... (2021). School Literacy Movement Policy at Junior High School Muhammadiyah 10. *Jurnal Senriabdi*, 1(1), 213–218. <https://www.jurnal.usahidsolo.ac.id/index.php/SENRIABDI/article/view/853> <https://www.jurnal.usahidsolo.ac.id/index.php/SENRIABDI/article/download/853/643>
- Syahputri, S., Nasution, I. S., & Syamsuyurnita, S. (2023). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Memahami Cerita Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Thailand. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5 SE-Articles), 9088–9096. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5832>
- Tantri, A. A. S. (2016). Hubungan antara Kebiasaan Membaca dan Penguasaan Kosakata dengan Kemampuan Membaca Pemahaman. *Acarya Pustaka*, 2(1), 1–29.
- Vygotsky, L. S. . (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wijaya, H., Amir, A., Riyanti, D., Claudia Setiana, S., & Sari Somakila, R. (2023). *Siklus Kemmis dan McTaggart Contoh dan Pembahasan*. IAIN Pontianak Press.