

ANALISIS PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TERHADAP MATERI DONGENG DENGAN MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING (Studi Analisis Siswa Kelas IV SDN Pandeglang 3)

**Lia Septiani¹, Sifa Fauziah², Dinatul Husna³, Seviyanti⁴,
Aldi Alfariji⁵, Yeni Sulaeman⁶**

^{1,2,3,4,5,6}STKIP Syekh Manshur

Surel: ¹liaspti45@gmail.com, ²syffzh09@gmail.com, ³dinatulhusna76@gmail.com,
⁴viaasevianty093@gmail.com, ⁵alfarizialdi551@gmail.com, ⁶yenisulaemananesta@gmail.com

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Dikirim: 05-05-2025
Perbaikan: 15-05-2025
Diterima: 07-06-2025

Kata kunci:

Bahasa Indonesia,
Dongeng,
Role Playing

Corresponding Author:

Aldi Alfariji,
Yeni Sulaeman

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penggunaan metode pembelajaran role playing materi dongeng. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan Metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, memberikan kuisioner dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan peneliti meliputi, reduksi data, penyajian data dan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Adapun hasil yang diperoleh melalui pengisian kuisioner oleh siswa yaitu dari 27 siswa terdapat 18 siswa yang menjawab “Ya” dengan presentase 66,66%, dan 9 siswa yang menjawab “Kadang-kadang” dengan presentase 33,33%. Selain itu hasil wawancara terhadap guru menunjukkan bahwa penggunaan metode role playing mampu minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng.

©2025 Semesta Mendidik: Jurnal Pendidikan dan Penelitian

PENDAHULUAN

Belajar adalah kegiatan yang direncanakan yang dapat secara sadar mengubah perilaku siswa dalam jangka waktu yang berkelanjutan. Kata UU sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya,

masyarakat, bangsa, dan negara”(Youpika, 2021).

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah pelajaran penting yang harus diajarkan sejak sekolah dasar, tujuan pembelajaran bahasa ini adalah untuk membantu siswa menjadi ahli dalam menggunakan bahasa secara efektif sebagai alat komunikasi utama (Muhammadiyah & Hamka, 2022). Pembelajaran bahasa Indonesia terdiri dari keterampilan menyimak, membaca, dan menulis pada keterampilan tersebut

berhubungan antar satu sama lain (Setiawan & Maziyah, 2024).

Salah satu materi yang dalam dalam Bahasa Indonesia adalah dongeng. Ketika siswa sekolah dasar memiliki rasa ingin tahu yang besar dan kemampuan untuk bercerita, pembelajaran bermakna terjadi. Mendengarkan berbagai cerita dan dongeng adalah salah satu hal yang disukai anak-anak. Dongeng adalah bagian dari kesastaraan Indonesia yang terkait erat dengan budaya masyarakat. Materi dongeng bertujuan untuk mendorong siswa untuk memahami makna yang terkandung dalam cerita yang disampaikan secara lisan, tulisan dan visual (Sari & Iba, 2023).

Dongeng adalah cerita khayalan yang telah disampaikan secara turun temurun sejak zaman dahulu. Dongeng juga dapat diartikan sebagai cerita fantasi atau imajiner yang tidak benar-benar ada, dan terdiri dari beberapa aspek, seperti aspek intelektual, sensitivitas, dan budi pekerti yang berkaitan dengan otak. Dongeng adalah cara yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang aspek kognitif, aspek afektif, sosial, dan penghayatan. Dongeng juga dapat menumbuhkan imajinasi, empati, interpretasi, nilai dan etika, serta mendorong proses berpikir responsif dan kreatif (Suhariyanti et al., 2021).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia materi dongeng, peneliti

menemukan adanya permasalahan yaitu kurangnya partisipasi siswa pada saat pembelajaran bahasa Indonesia dalam materi dongeng ditemukan di SDN Pandeglang 3 khususnya pada siswa kelas IV. Hal ini siswa kurang tertarik dengan materi dongeng siswa kesulitan dalam memahami struktur dalam cerita juga kurangnya keterampilan berbahasa Indonesia seperti keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis.

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Pandeglang 3, dengan total 27 siswa yang terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Kelas ini menjadi subjek penelitian karena berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas tersebut. Karena pada kelas tersebut siswa kurangnya berpartisipasi aktif dalam pembelajaran pada materi dongeng.

Oleh karena itu diperlukannya solusi untuk mengatasi permasalahan siswa yang peneliti dapatkan bagaimana membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dongeng. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dibutuhkan metode role playing untuk membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajarannya. Metode role playing ini untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa juga memotivasi siswa.

Metode role playing atau bermain peran memungkinkan siswa untuk menguasai bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan mereka. Siswa melakukan ini dengan berperan sebagai tokoh

hidup atau benda mati. Bergantung pada apa yang diperankan, permainan ini biasanya dimainkan oleh lebih dari satu orang (Yulianto et al., 2020).

Berdasarkan uraian tersebut peneliti mengambil judul tentang “Analisis Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Materi Dongeng Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas IV Sdn Pandeglang 3”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan kualitatif dengan metode deskriptif analisis, yaitu melalui penelitian di SDN Pandeglang 3 kelas IV yang terletak di kecamatan Pandeglang, kabupaten Pandeglang, provinsi Banten, yang berjumlah 27 siswa. dengan mendeskripsikan atau menjelaskan sesuatu hal seperti apa adanya sehingga memberi gambaran yang jelas tentang situasi-situasi di lapangan.

Menurut Rusandi dan Rusli, M. (2021) penelitian deskriptif kualitatif adalah salah satu dari jenis penelitian yang termasuk dalam jenis penelitian kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan strategi penelitian dimana di dalamnya peneliti menyelidiki kejadian, fenomena kehidupan individu-individu dan meminta seorang atau sekelompok individu untuk menceritakan kehidupan mereka. Metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, memberikan kuisioner dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan

peneliti meliputi, reduksi data, penyajian data dan verifikasi atau penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan di SDN Pandeglang 3 di peroleh informasi mengenai analisis penggunaan metode role playing yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi dongeng dikelas IV SDN Pandeglang 3. Hasil observasi yang sudah dilakukan dengan memberikan kuisioner pertanyaan kepada siswa kelas IV yang berjumlah 27 siswa terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Adapun hasil kuisioner pertanyaan yang telah di berikan kepada siswa kelas IV, dapat disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 1. Hasil kuisioner siswa tentang materi dongeng dengan menggunakan metode *role playing*

No	Jawaban	J	P
1	Ya	18	66,66%
2	Kadang-kadang	9	33,33%
3	Tidak pernah	0	0%

Hasil observasi di atas menunjukan bahwa terdapat 18 siswa yang menjawab "Ya" dalam keterlibatan aktif pada saat proses pembelajaran bahasa indonesia materi dongeng dengan menggunakan metode role playing. Hal ini menunjukan bahwa metode pembelajaran role playing dalam pembelajaran bahasa indonesia dapat membuat siswa terlibat aktif secara langsung dengan bermain peran

sehingga siswa menjadi lebih percaya diri pada saat proses pembelajaran. Faktor pembelajaran yang membuat siswa paham dengan penyampaian proses pembelajaran menggunakan metode yang tepat.

Sedangkan terdapat 9 siswa lainnya menjawab "kadang-kadang" hal ini menunjukkan bahwa adanya kendala yang terdapat pada diri siswa dalam proses pembelajaran dengan penerapan metode role playing di kelas. Juga rendahnya tingkat kepercayaan diri siswa ketika bermain peran di depan kelas.

No	Pertanyaan	Ya	Kadang-kadang	Tidak
1.	Apakah guru menggunakan Metode pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas?	✓		
2.	Apakah guru pernah menggunakan metode pembelajaran <i>role playing</i> dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas?	✓		
3.	Apakah ada kesulitan atau kendala dalam menerapkan metode pembelajaran <i>role playing</i> ?		✓	
4.	Apakah dengan penggunaan metode pembelajaran <i>role playing</i> perhatian	✓		

	anak sepenuh nya tertuju pada pembelajaran?			
5.	Seberapa sering menggunakan Metode pembelajaran <i>role playing</i> ?		✓	
6.	Apakah respon anak meningkat ketika guru menyampaikan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan Metode pembelajaran <i>role playing</i> ?	✓		
7.	Apakah metode pembelajaran <i>role playing</i> membuat siswa memahami pembelajaran yang disampaikan, khususnya dalam Bahasa Indonesia tentang materi dongeng?	✓		
8.	Apakah metode pembelajaran <i>role playing</i> membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran?	✓		
9.	Apakah penggunaan Metode pembelajaran <i>role playing</i> ini efektif digunakan siswa untuk memahami dongeng?	✓		
10.	Apakah metode pembelajaran <i>role playing</i> dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi	✓		

	dongeng?			
	Jumlah	8	2	0

Dari tabel di atas, terkait lembar jawaban observasi yang diberikan kepada guru dapat dilihat hasilnya menunjukkan bahwa, guru selalu menggunakan metode pembelajaran khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu metode pembelajaran yang sering digunakan oleh guru ialah metode Role Playing, meskipun tidak selalu diterapkan secara konsisten dalam pembelajaran sehari-hari.

Keaktifan serta respon siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan metode Role Playing berbeda secara signifikan dibandingkan dengan penggunaan metode pembelajaran lainnya. Siswa cenderung lebih senang dan antusias ketika pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi dongeng karena siswa dapat bermain peran secara langsung, sehingga dengan memerankan tokoh dalam dongeng, siswa bisa lebih memahami cerita, alur, dan karakter.

Dengan menggunakan metode Role Playing juga dapat mendorong siswa untuk berimajinasi. Mereka bisa menginterpretasikan tokoh sesuai dengan pemahaman mereka sendiri, sehingga menumbuhkan kreativitas siswa. Dibandingkan hanya membaca atau mendengar dongeng, bermain peran menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Siswa lebih termotivasi untuk ikut serta dalam proses pembelajaran. Dengan memerankan tokoh dalam dongeng, siswa

dapat memahami perasaan dan sudut pandang tokoh tersebut. Ini bisa membantu mereka mengembangkan empati terhadap orang lain.

Metode bermain peran memungkinkan siswa untuk menguasai pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Siswa berperan sebagai tokoh hidup atau mati. Bergantung pada apa yang diperankan dan permainan ini di mainkan oleh lebih dari satu siswa.

SIMPULAN

Hasil observasi pada siswa kela IV SDN Pandeglang 3 menunjukan bahwa penggunaan metode pembelajaran role playing pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng efektif digunakan. Hal tersebut terlihat dari hasil pengisian kuisisioner siswa. Dari 27 siswa terdapat 18 siswa dengan presentase 66,66% yang menjawab “Ya”, ini menunjukan bahwa metode pembelajaran role playing membuat siswa terlibat langsung pada saat proses pembelajaran. Sedangkan 9 siswa lainnya menjawab “Kadang-kadang” dengan presentase 33,33% yang dipengaruhi oleh rendahnya kurang percaya diri siswa dalam bermain peran pada saat proses pembelajaran.

Metode role playing disukai oleh siswa karena pelajaran Bahasa Indonesia yang dinilai membosankan oleh siswa menjadi pembelajaran yang menyenangkan karena siswa dapat bermain peran secara langsung cerita dongeng sehingga membuat suasana belajar menjadi lebih hidup. Siswa juga dapat

berimajinasi tokoh sesuai dengan pemahamannya sendiri jadi dengan begitu siswa dapat memahami perasaan dan sudut pandang tokoh tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Muhammadiyah, U., & Hamka, P. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(4), 7327–7333.
- Rusli, M. (2021). Merancang penelitian kualitatif dasar/deskriptif dan studi kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48-60.
- Sari, M. P., & Iba, K. (2023). Analisis Perbedaan Penggunaan Media Video Animasi dengan Buku Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Dongeng Pada Siswa Kelas IV. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 111–118.
- Setiawan, M. A., & Maziyah, L. (2024). Penggunaan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemahiran Membaca Siswa Kelas XI. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(1), 26–40. <https://doi.org/10.17977/um064v4i12024p26-40>
- Suhariyanti, S., Rahmah, S. A., & Nasution, S. (2021). Pemanfaatan Aplikasi WPS dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Dongeng Bermuatan Bahasa Inggris di Era New Normal. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 176. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3076>
- Youpika, F. (2021). Pengembangan Media Belajar Pop-Up Untuk Materi Dongeng Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jpi*, 1(1), 56–64. <https://www.siducat.org/index.php/jpi/article/view/264>
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97–102. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.173>