JURNAL PENDIDIKAN WIDYASWARA INDONESIA
E-ISSN 3109-7618
Volume 2; Nomor 4; November 2026; Hal 994-1001
Website : https://journal.widyaswara.ac.id/index.php/jpwi

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas IV MIN 7 Solok Selatan

Mutia Alkhalifi[1*], Ernawarnelis[2], Dian Sarmita[3]
[*1,2,3]*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Widyaswara Indonesia, Indonesia*
[1*]alkhalifimutia@gmail.com, [2]ernawarnelis15@gmail.com, [3]sarmitadian85@gmail.com,

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas IV MIN 7 Solok Selatan. Solusi dari pemecahan masalah tersebut adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan peningkatan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini murid kelas IV MIN 7 Solok Selatan pada semester II tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus, masing-masing siklus dua pertemuan, yang terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen yang digunakan adalah lembar tes, lembar pengamatan guru dan murid, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan proses pembelajaran dan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Persentase ketuntasan hasil belajar meningkat dari 73,91% pada siklus I menjadi 82,61% pada siklus II atau meningkat sebesar 8,7%. Aktivitas guru juga mengalami peningkatan dari 66,67% pada pertemuan pertama siklus I menjadi 93,10% pada pertemuan kedua siklus II. Aktivitas murid meningkat dari 63,22% menjadi 90,80% pada periode yang sama. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas IV MIN 7 Solok Selatan, Kecamatan Pauh Duo, Kabupaten Solok Selatan.
Kata Kunci: Bahasa Indonesia; Model Pembelajaran; Kooperatif Tipe *Role Playing*; Hasil Belajar

Abstract

This study was motivated by the low Indonesian language learning outcomes of fourth-grade students at MIN 7 South Solok. The proposed solution to this problem was the implementation of the Role Playing type of cooperative learning model. The objective of this study was to describe the improvement in the quality of the learning process and students' learning outcomes. This study employed Classroom Action Research (CAR). The subjects of the study were fourth-grade students of MIN 7 South Solok in the second semester of the 2025/2026 academic year. The research was conducted in two cycles, with each cycle consisting of two meetings involving the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research instruments included achievement tests, teacher and student observation sheets, and documentation. The findings indicated improvements in both the learning process and students' learning outcomes from Cycle I to Cycle II. The percentage of students achieving mastery learning increased from 73.91% in Cycle I to 82.61% in Cycle II, representing an increase of 8.7%. Teacher activity also improved from 66.67% in the first meeting of Cycle I to 93.10% in the second meeting of Cycle II. Similarly, student activity increased from 63.22% to 90.80% during the same period. Based on these findings, it can be concluded that the implementation of the Role Playing type of cooperative learning model was effective in improving both the quality of the learning process and the Indonesian language learning outcomes of fourth-grade students at MIN 7 South Solok, Pauh Duo District, South Solok Regency.
Keywords: *Indonesian Language; Cooperative Learning Model; Role-Playing Type; Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi murid dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran membantu murid agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran Pembelajaran yang bertujuan untuk membentuk sumber daya manusia berkualitas dapat dicapai

apabila guru menerapkan strategi, pendekatan ataupun metode pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Oleh sebab itu, pembelajaran berupa kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses pengembangan kemampuan murid dalam berkomunikasi secara lisan maupun tulis melalui kegiatan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana pengembangan berpikir kritis, kreatif, dan reflektif. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk membentuk kompetensi literasi murid agar mampu memahami, mengolah, serta menyampaikan informasi secara efektif sesuai dengan tuntutan abad ke-21. (Masrin, 2022) menjelaskan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah upaya yang dilakukan agar murid atau murid dapat pemerolehan pengetahuan, keterampilan, serta sikap tentang keempat keterampilan berbahasa Indonesia, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. (Latifah dan Munajah, 2021) memaparkan pembelajaran bahasa bukan hanya sekadar murid terampil berkomunikasi secara efektif maupun efisien, tetapi juga memperhatikan etika dan kesantunan bahasa yang dinampakkan.

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan dalam (Silfia, 2022) pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan murid untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra bangsa Indonesia. Ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang terintegrasi dengan pembelajaran sastra dan kebahasaan. (Kurniawan dan Kasmiati, 2020) menjelaskan keterampilan berbicara mengandung pengertian pada kemampuan dalam mengucapkan atau melafalkan satuan-satuan bahasa (kata dan kalimat sederhana) untuk mengungkapkan keinginan dan gagasan sederhana. (Fadhillah et al., 2022) menjelaskan berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses berkomunikasi, sebab di dalamnya terjadi pemindahan pesan dari suatu sumber ke tempat lain. Pemindahan pesan dari komunikator (pembicara) kepada komunikan (pendengar) terjadi dalam proses komunikasi. Pembelajaran tersebut meliputi pemahaman berbagai jenis teks, penggunaan kaidah bahasa yang baik dan benar, serta apresiasi karya sastra sebagai bentuk penguatan karakter dan nilai budaya. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga keterampilan dan sikap berbahasa dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya masih ditemukan kesenjangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.

Berdasarkan wawancara informal dengan kelas IV di MIN 7 Solok Selatan pada 7 Februari 2026, yaitu ibu Ade Irma Suryani S.Pd. ada beberapa faktor yang mempengaruhi kurangnya konsentrasi murid dalam pembelajaran. *Pertama*, murid jarang mengerjakan latihan berbicara di rumah sehingga kemampuan mereka kurang terasah. *Kedua*, masih suka bermain sehingga konsentrasi saat pembelajaran berkurang. *Ketiga,* metode pembelajaran yang monoton, misalnya hanya menggunakan ceramah, membuat murid kurang aktif berpartisipasi. *Keempat*, kegiatan pembelajaran yang kurang bervariasi dan menarik menyebabkan murid cepat bosan. *Kelima*, rendahnya rasa percaya diri membuat banyak murid enggan mengemukakan pendapat di depan kelas. *Keenam,* sebagian murid belum memahami tujuan pembelajaran sehingga materi yang diajarkan tidak membekas. *Ketujuh*, minimnya interaksi langsung dalam pembelajaran membuat keterampilan berbicara murid tidak berkembang. *Kedelapan*, lingkungan kelas yang kurang mendukung, termasuk minimnya dorongan guru dan teman sebaya, membuat murid enggan berpartisipasi aktif.

Setelah diadakan wawancara lebih lanjut dengan beberapa murid, dapat diketahui permasalahan murid tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai berikut. *Pertama*, rendahnya minat dan motivasi belajar murid. Hal ini dapat dilihat murid tidak mampu memahami pembelajaran. *Kedua*, kurangnnya minat murid terhadap pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran yang berlangsung, yaitu murid cenderung pasif seperti banyak murid yang tidur saat pembelajaran berlangsung, murid yang malas memperhatikan guru saat di kelas. Murid sering berbicara dengan teman sebangkunya di saat proses pembelajaran berlangsung. Kebanyakan murid kesulitan dalam pembelajaran dan cepat bosan mengerjakan tugas yang diberikan guru, serta lebih banyak menunggu jawaban dari teman. *Ketiga*,

murid kurang memahami tujuan dari pembelajaran. *Keempat*, bahan belajar yang tidak menarik bagi murid. Tanpa ada bahan materi yang baru, sehingga menyebabkan murid malas melakukan kegiatan pembelajaran dan guru hanya menggunakan satu model pembelajaran untuk setiap kelas.

Menghadapi persoalan tersebut, maka perlu diterapkan sebuah pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar murid, yaitu melalui penggunaan pembelajaran sesuai dengan karakteristik murid. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk membantu kemampuan murid dalam menguasai materi di kelas adalah dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*. Pembelajaran kooperatif tipe *role playing* bertujuan agar murid memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan tingkat kesulitan materi yang diberikan guru. Hal ini sesuai dengan pendapat (Usman dan Linda, 2018) yang mengatakan model pembelajaran *role playing* terbukti lebih baik dari pada pembelajaran biasa atau yang disebut dengan pembelajaran konvensional (ceramah, tanya jawab dan penugasan). Pembelajaran konvensional cenderung berpusat pada guru sehingga keterlibatan murid dalam membangun pengetahuan dan mengembangkan keterampilan berpikir secara aktif menjadi kurang optimal.

Model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dapat meningkatkan aktivitas murid, sehingga terciptalah pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. (Octavia, 2020) menjelaskan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan murid. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan murid dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu menginstruksikan konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri (Amalia et al., 2023). Selanjutnya, (Ikrom, 2024) memamaparkan langkah-langkah *Role Playing* 1) orientasi, 2) memilih dan menetapkan peran, 3) menyiapkan tahap-tahap peran 4) diskusi dan evaluasi 5)pameran ulang, dan 6) refleksi.

Penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* telah dilakukan oleh beberapa orang sebelumnya. Sala satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Sinaga et al., 2022) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid pada Tema VIII di Kelas IV SD Negeri 060934 Medan". Berdasarkan data, hasil penelitian, dan pembahasan tentang upaya yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar murid. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* pada murid kelas IV MIN 7 Solok Selatan.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang peneliti gunakan ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut (Arikunto 2019) menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kajian yang menguraikan hubungan antara penyebab dan akibat dari tindakan tertentu, serta mendiskusikan berbagai hal yang muncul saat tindakan tersebut diterapkan, dan menggambarkan keseluruhan proses mulai dari pelaksanaan tindakan hingga dampak yang dihasilkan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan tipe penelitian yang menjelaskan baik proses maupun hasil, yang dilaksanakan oleh guru di kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 (genap) tahun ajaran 2025/2026 di kelas IV MIN 7 Solok Selatan. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 4 s.d 13 Mei 2026. Subjek penelitian ini adalah murid kelas IV MIN 7 Solok Selatan dengan jumlah murid sebanyak 23 orang yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 13 orang perempuan. Pemilihan kelas IV sebagai subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas tersebut masih tergolong rendah dan belum mencapai tingkat ketuntasan yang diharapkan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes dalam bentuk essay untuk mengukur penguasaan materi, lembar pengamatan guru untuk menilai aktivitas guru dalam proses pembelajaran, lembar pengamatan murid untuk mengukur keterlibatan murid dalam pembelajaran, dan dokumentasi berupa foto dan video kegiatan pembelajaran. Data dikumpulkan menggunakan beberapa

teknik, yaitu teknik tes untuk mengukur hasil belajar murid. Teknik pengamatan untuk menilai aktivitas guru dan murid. Dokumentasi untuk merekam kegiatan pembelajaran sebagai bukti pendukung.

Rumus yang digunakan dalam mencari nilai murid menggunakan rumus (Hardani, 2020) sebagai berikut.

$$N = \frac{SM}{SI} X\ SMax$$

Keterangan:
N = Tingkat penguasaan
SM = Skor yang diperoleh
SI = Skor yang harus dicapai dalam suatu tes
Smax = Skala yang digunakan 100%

Pedoman pengamatan dilengkapi dengan rubrik dan petunjuk penskoran dengan menggunakan rumus (Purnama, 2020) sebagai berikut.

$$\boldsymbol{Nilai\ Persentase} = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ maksimum} X\ 100$$

(Purnama, 2020) mengatakan bahwa proses pembelajaran dikatakan berhasil jika apa yang telah direncanakan dalam perencanaan terlaksana 75%-100% di setiap siklus. Penelitian ini dikatakan berhasil jika murid memperoleh nilai sama atau lebih besar dari 70, (KKTP) mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MIN 7 Solok Selatan adalah 70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Belajar Murid pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siklus I dan II

Adapun persentase hasil belajar murid pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

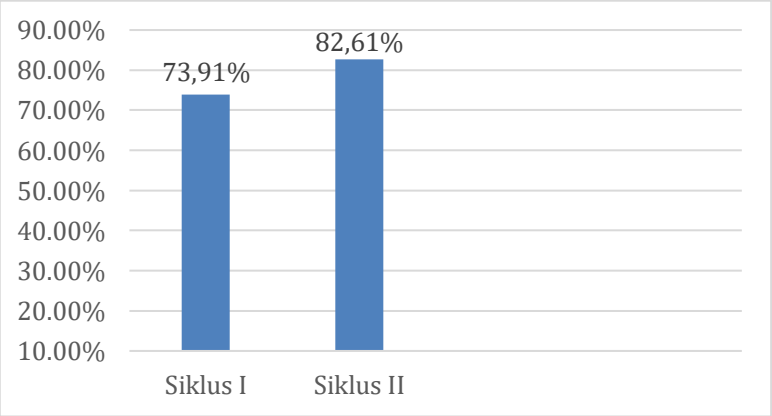
Tabel 1.
Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia
Murid Kelas IV MIN 7 Solok Selatan
Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Siklus I dan II

No	Kode	KKTP	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1.	AA	70	77	83	Meningkat
2.	AZN		77	83	Meningkat
3.	AS		83	89	Meningkat
4.	AF		51	51	Tetap
5.	AAB		57	80	Meningkat
6.	BA		100	100	Tetap
7.	DAY		80	83	Meningkat
8.	FAF		80	86	Meningkat
9.	GA		54	69	Meningkat
10.	GN		77	100	Meningkat
11.	HS		80	97	Meningkat
12.	IIM		77	86	Meningkat
13.	JA		77	80	Meningkat
14.	MA		63	69	Meningkat
15.	MAK		77	86	Meningkat
16.	MF		63	83	Meningkat
17.	NS		51	69	Meningkat
18.	NK		77	89	Meningkat
19.	NA		77	89	Meningkat
20.	OS		77	83	Meningkat
21.	RA		77	89	Meningkat
22.	TY		77	94	Meningkat

23.	YA		77	77	Tetap
Jumlah			**1.689**	**1.915**	
Rata-rata			**73**	**83**	
Persentase Ketuntasan			**73,91%**	**82,61%**	
Peningkatan			**8,7%**		

Berdasarkan Tabel 1 di atas, ketuntasan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siklus I dengan persentase ketuntasan 73,91%. Kemudian, pada siklus II persentase ketuntasan 82,61%. Terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II sebanyak 8,7%. Dapat dikatakan bahwa ketuntasan hasil belajar murid telah mencapai indikator keberhasilan, yakni mencapai KKTP 70 dan persentase ketuntasan melebihi 75%.

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia pada siklus I dan II telah mengalami perbaikan jika dibandingkan dengan data awal. Data hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas IV materi *Menceritakan Kembali Informasi yang dibaca dari Teks Narasi maupun Teks Informatif* telah dikumpulkan dari siklus I dan II juga telah mengalami peningkatan, baik itu data nilai hasil pembelajaran murid, maupun data nilai pengamatan aktivitas belajar. Di sisi lain, guru telah memperbaiki proses pembelajarannya, yakni pendekatan pada murid, memberikan pemahaman kepada murid mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* serta memberikan apresiasi untuk meningkatkan motivasi dan semangat murid dalam mengikuti proses pembelajaran. Data yang telah dijabarkan pada analisis hasil pembelajaran siklus I dan II, baik data hasil nilai belajar murid melalui tes, maupun nilai hasil pengamatan sikap murid melalui lembar pengamatan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah jika murid telah mencapai KKTP sebanyak 75% dari jumlah murid, maka penelitian ini dikatakan berhasil. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Indriani, 2025) dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Rasa Percaya Diri Murid Melalui Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar". Berdasarkan data, hasil penelitian, dan pembahasan tentang upaya yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar murid. Perbandingan peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar murid dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1.
Peningkatan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia
Murid Kelas IV MIN 7 Solok Selatan
Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing*
Siklus I dan II

2. Peningkatan Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Murid pada Siklus I dan II

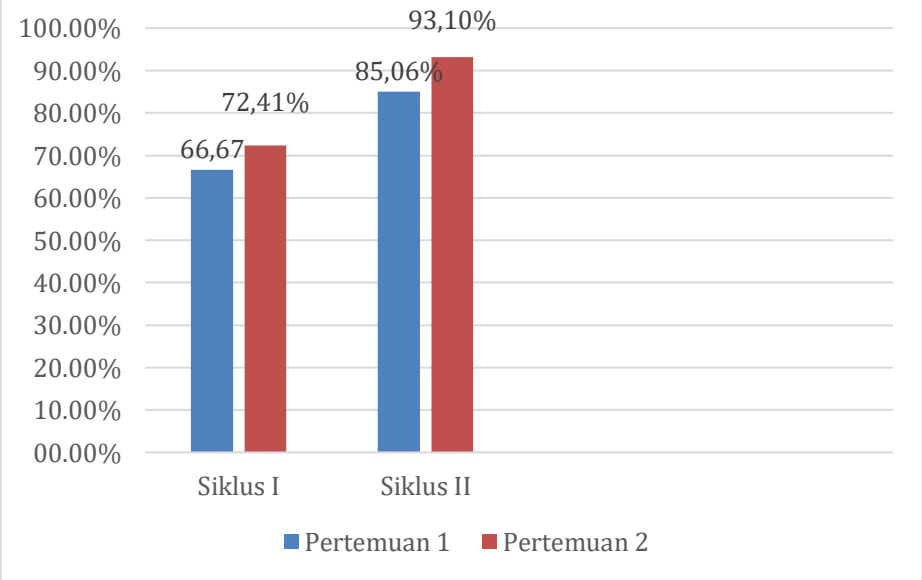
Peningkatan hasil pengamatan aktivitas guru dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2.
Peningkatan Hasil Pengamatan Aktivitas Guru
Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing*
Siklus I dan II

Aktivitas	Siklus	Pertemuan		Peningkatan
		1	2	
Guru	I	66,67%	72,41%	5,74%
	II	85,06%	93,10%	8,04%

Berdasarkan Tabel 2 di atas, persentase aspek guru dari siklus I pertemuan 1, yaitu 66,67% dan siklus I pertemuan 2, yaitu 72,41% dengan terjadi peningkatan 5,74%. Siklus II pertemuan 1, yaitu 85,06% dan siklus II pertemuan 2, yaitu 93,10% dengan terjadi peningkatan 8,04%. Agar lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 2 di bawah ini.

Peningkatan aktivitas guru tersebut terjadi karena guru telah melakukan perbaikan terhadap kekurangan yang ditemukan pada setiap tahap refleksi. Pada siklus I, guru masih belum terbiasa menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing*, sehingga pengelolaan kelas, pemberian petunjuk kegiatan, pembagian peran kepada murid, serta pengelolaan waktu belum terlaksana secara optimal. Setelah melakukan refleksi, guru memperbaiki langkah-langkah pembelajaran dengan memberikan penjelasan yang lebih jelas mengenai prosedur *Role Playing*, mempersiapkan skenario pembelajaran dengan lebih matang, mengelola waktu secara lebih efektif, serta memberikan bimbingan dan motivasi yang lebih intensif kepada murid selama kegiatan berlangsung.



Gambar 2.
Peningkatan Hasil Pengamatan Aktivitas Guru
Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing*
Siklus I dan II

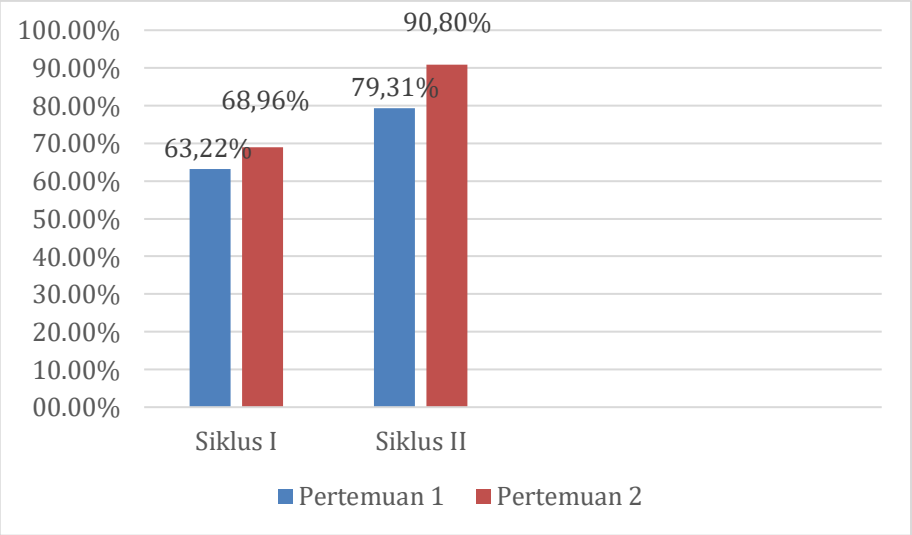
Hasil pengamatan aktivitas murid juga mengalami peningkatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*. Peningkatan hasil pengamatan aktivitas murid dapat dilihat pada Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3.
Peningkatan Hasil Pengamatan Aktivitas Murid
Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing*
Siklus I dan II

Aktivitas	Siklus	Pertemuan		Peningkatan
		1	2	
Murid	I	63,22%	68,96%	5,74%
	II	79,31%	90,80%	11,49%

Berdasarkan Tabel 3 di atas, persentase aspek murid dari siklus I pertemuan 1, yaitu 63,22% dan siklus I pertemuan 2, yaitu 68,96% dengan terjadi peningkatan 5,74%. Siklus II pertemuan 1, yaitu 79,31% dan siklus II pertemuan 2, yaitu 90,80% dengan terjadi peningkatan 11,49%. Agar lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 3 berikut ini.

Peningkatan aktivitas murid terjadi karena penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* mampu mendorong murid untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Pada siklus I, sebagian murid masih tampak ragu-ragu dalam memainkan peran, kurang percaya diri untuk mengemukakan pendapat, dan belum terbiasa bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, beberapa murid masih memerlukan arahan dari guru dalam memahami alur kegiatan pembelajaran.



Gambar 3.
Peningkatan Hasil Pengamatan Aktivitas Murid
Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing*
Siklus I dan II

Berdasarkan pemaparan hasil pengamatan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* merupakan model yang tepat digunakan untuk meningkatkan aktivitas guru dan murid dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MIN 7 Solok Selatan, Kecamatan Pauh Duo, Kabupaten Solok Selatan.

KESIMPULAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi *Unsur-unsur Teks Narasi* murid kelas IV MIN 7 Solok Selatan secara keseluruhan murid sudah mencapai 75% sesuai indikator keberhasilan. Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang sudah dilakukan selama dua minggu, bahwa pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dapat meningkatkan

hasil belajar Bahasa indonesia murid kelas IV MIN 7 Solok Selatan, Kecamatan Pauh Duo, Kabupaten Solok Selatan.

Terjadi peningkatan hasil belajar murid dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I ketuntasan hasil belajar Bahasa Indonesia murid 73,91% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 82,61% dengan peningkatan 8,7%. Pada pengamatan aktivitas guru dan aktivitas murid juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I pertemuan 1 aktivitas guru dengan persentase 66,67% meningkat pada siklus I pertemuan 2 menjadi 72,41% dengan peningkatan 5,74%. Pada siklus II pertemuan 1 aktivitas guru dengan persentase 85,06%, meningkat pada siklus II pertemuan 2 menjadi 93,10% dengan peningkatan 8,04%. Sedangkan pada siklus I pertemuan 1 aktivitas murid dengan persentase 63,22% meningkat pada siklus I pertemuan 2 menjadi 68,96% dengan peningkatan 5,74%. Pada siklus II pertemuan 1 aktivitas murid dengan persentase 79,31%, meningkat pada siklus II pertemuan 2 menjadi 90,80% dengan peningkatan 11,49%.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, dkk. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Cahya Ghani Recovery.

Arikunto, Suharsimi, dkk. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Fadhillah, et. al (2022). Analisis kesulitan membaca permulaan pada siswa kelas II sekolah dasar. *Berajah Journal*, *2*(1), 58-62.

Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. C.V Pustaka Ilmu.

Ikrom, F. D., Oktavia, R. N. I., Amalia, F., & Aldiansyah, M. R. (2024). STUDI LITERATUR: PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA MATERI APRESIASI DR2 AMA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA. *Jurnal Pengembangan dan Penelitian Pendidikan*, *6*(3).

Indriani, N., Sunanto, L., & Hadiansah, D. (2025). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN RASA PERCAYA DIRI SISWA MELALUI METODE ROLE PLAYING PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(03), 369-381.

Kurniawan, H., & Kasmiati, K. (2020). Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini.

Latifah, N., Munajah, R., & Hasanah, U. (2021). Pengantar sastra anak. *Universitas Trilogi*.Octavia. (2020). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta*:* CV Budi Utama.

Masrin, M. (2022). Perjuangan Tokoh dalam Novel "Ibu Ketika Surga itu Harus Pergi" Karya Utami Panca Dewi (Analisis Sosiologi Sastra). *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, *5*(1), 103-114.

Octavia, S. A. (2020). *Model-model pembelajaran*. Deepublish.

Purnama, S., dkk. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Islam Anak Usia Dini.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Silfia, S., & Jaya, S. (2022). Indonesian Journal of Educational Development (IJED). *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, *6*(3), 1012-1024.

Sinaga, Y. R., Sinaga, R., Marianus, S. M., & Tanjung, D. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Viii Kelas Sd Negeri 060934 Medan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(6), 1899-1911.

Usman, dan Linda. (2018). 5M (Mengamati, Menanya, Mencoba, Menalar, Dan Mengkomunikasikan) Tema Cita-Citaku Kelas Iv Sd Negeri 157 Palembang. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, *5*(2), 132-139.