

## URGENSI METODE ROLE PLAYING PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR BERBASIS MERDEKA BELAJAR

Oleh: Putri Amalia Ramadani  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
e-mail: [amaliamadani11@gmail.com](mailto:amaliamadani11@gmail.com)

### Abstrak

Pendidikan pada Abad 21 saat ini mengalami bermacam perubahan dan problematik yang cukup berpengaruh terhadap pendidikan di Indonesia yang saat ini tengah menghadapi era *revolusi industry 4.0*, memberikan tantangan dan menuntut peserta didik untuk mempunyai kecakapan 4C. Salah satu kebijakan pemerintah Indonesia dalam menjawab tantangan tersebut yaitu melalui kebijakan merdeka belajar. Sehingga melalui kebijakan tersebut, guru dituntut untuk dapat merubah pembelajaran menjadi inovatif, kreatif, dan interaktif. Salah satu pembelajaran wajib di Sekolah Dasar yaitu pembelajaran bahasa Indonesia yang dapat mengembangkan kemampuan berbahasa, akan tetapi justru peserta didik kurang meminati pembelajaran ini. Dalam hal ini, guru perlu menerapkan pembelajaran dengan metode pembelajaran yang tepat untuk dapat mengoptimalkan kemampuan peserta didik, salah satunya yaitu dengan metode *role playing*. Tujuan penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan pentingnya metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar berbasis merdeka belajar. Metode yang digunakan peneliti adalah menggunakan *Library Research*.

**Kata kunci:** metode, merdeka belajar, pembelajaran bahasa Indonesia

### Abstract

*Education in the 21st century is currently experiencing various changes and problems that are quite influential on education in Indonesia, which is currently facing the era of the industrial revolution 4.0, providing challenges and demanding students to have 4C skills. One of the policies of the Indonesian government in responding to these challenges is the independent learning policy. So that through this policy, teachers are required to be able to change learning to be innovative, creative, and interactive. One of the compulsory lessons in elementary school is learning Indonesian which can develop language skills, however, students are less interested in this learning. In this case, teachers need to apply learning with appropriate learning methods to be able to optimize students' abilities, one of which is the role-playing method. The purpose of this study is to describe the importance of the role-playing method in learning Indonesian in elementary schools based on independent learning. The method used by researchers is using Library Research.*

**Keyword:** method, independent learning, learning Indonesian

### Pendahuluan

Pada saat ini kita telah memasuki Abad 21 dimana pendidikan menurut Mutiani & Faisal (2019) seharusnya dapat meningkatkan keterampilan Abad 21 dengan memberikan pengajaran-pengajaran pada generasi tunas bangsa guna menghadapi problematika, tantangan, karier, dan kehidupan pada Abad 21 saat ini. Pada Abad 21 saat ini peserta didik dituntut untuk memiliki kecakapan 4C (critical thinking/berpikir kritis, creativity/kreativitas, communication/ komunikasi, dan collaboration/ kolaborasi). Menurut Anwar (2022), Teknologi Informasi dan Komunikasi semakin berkembang pesat pada era revolusi industri 4.0 ini sehingga pendidikan memiliki peran besar dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan SDM dalam menghadapi kemajuan teknologi dan informasi sehingga pada era ini mampu bersaing. Anwar (2022) juga menegaskan bahwa adanya tuntutan pendidikan untuk bisa mewujudkan generasi yang inovatif, kreatif, dan berdaya saing.

Pemerintahan Indonesia dalam menjawab tantangan dari Abad 21 saat ini yaitu dengan adanya kebijakan merdeka belajar. Landasan hukum kebijakan Merdeka Belajar yaitu UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan SE (Surat Edaran) Mendikbud No.1 Tahun 2020 tentang Kebijakan Merdeka Belajar dalam Penentuan Kelulusan Peserta Didik dan PPDB TA 2020/2021. Menurut Asfiati (2020) kebijakan tersebut hadir untuk memperbaiki sistem pendidikan di Indonesia. Sehingga di Indonesia ini diharapkan sistem pendidikannya dapat mewujudkan suasana yang menggembirakan, dinamis, dan dapat tercipta sebuah pendidikan yang memadankan keadaan pada zamannya dan memiliki sifat ideal.

Merdeka belajar memberikan kebebasan peserta didik memilih cara terbaik pada proses pembelajaran sesuai minat serta karakter mereka. Proses pembelajaran pada merdeka belajar ini bukan

lagi berpusat pada guru melainkan berpusat pada peserta didik. Purwanto (2017) menjelaskan bahwa proses pembelajaran yang baik tentu tak terlepas dari kontribusi guru di dalamnya. Selanjutnya menurut Pangesti (2018) mengembangkan kualitas pembelajaran ialah sebuah kewajiban dan keberlanjutan sebagai seorang guru. Sehingga, peran guru adalah mendesain pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif dengan menggunakan implementasi metode pembelajaran yang tepat guna mencapai keberhasilan pembelajaran untuk mengoptimalkan kecakapan peserta didik pada Abad 21 saat ini. Untuk membekali dan membangun landasan yang berdaya pada tingkatan pendidikan berikutnya terkait kecakapan Abad 21 ini perlu dilakukan sejak Sekolah Dasar (SD) sebagai penggalang pertama pendidikan dasar.

Bahasa Indonesia ialah bahasa nasional yang jadi salah satu mata pelajaran wajib di instansi pendidikan termasuk perguruan tinggi sehingga dalam dunia pendidikan, bahasa Indonesia sangatlah penting. (Praheto, 2017). Namun saat ini dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, peserta didik kurang memiliki rasa motivasi dalam belajar serta kurang minat terhadap pembelajaran bahasa Indonesia karena dirasa membosankan dan monoton. Dapat dikatakan bahwa problematik yang terjadi dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia dapat berasal dari guru maupun peserta didiknya. Hal tersebut karena guru biasanya melakukan metode ceramah selama jam pembelajaran berlangsung sehingga kelas menjadi pasif. Peserta didik merasa kurang termotivasi dan cepat merasa jenuh sehingga mereka kurang memperoleh kebermaknaan dalam belajar, sulit menerima materi yang diajarkan, dan pemerolehan hasil belajar yang rendah. Padahal pembelajaran bahasa Indonesia di SD sangatlah penting adanya untuk melatih kemampuan berbahasa peserta didik, yaitu kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Kurniawan et al. (2020) menyebutkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan membina peserta didik supaya dapat memakai bahasa untuk belajar, efektif dalam berkomunikasi dengan orang lain (belajar menggunakan bahasa, belajar mengenai bahasa dan belajar melalui bahasa), serta dapat mengekspresikan ide dengan fasih dan jelas. Oleh karena itu, dapat kita ketahui penting sekali dilakukan perubahan pada metode pembelajaran bahasa Indonesia di SD supaya pembelajaran jauh lebih menarik dan memberikan motivasi pada peserta didik, tidak kaku serta tak lagi guru yang jadi pusatnya, maka metode yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran salah satunya yakni metode *role playing*.

Metode *role playing* ialah suatu metode dengan cara diarahkannya peserta didik dalam suatu peran yang dimainkan sesuai peran yang ditentukan guru dalam suatu kejadian yang dimainkan oleh dua peserta didik atau lebih (Ermani, 2016). Sehingga melalui metode ini mampu memusatkan pembelajaran pada peserta didik sehingga mereka tertarik dan termotivasi dalam kegiatan selama pembelajaran, serta dapat secara aktif terlibat dalam pembelajaran yang bisa mewujudkan suasana pembelajaran jauh lebih menyenangkan dan mereka mampu memperoleh pembelajaran yang bermakna. Selain itu, dengan melalui metode ini maka dapat melatih kemampuan berbahasa dan juga melatih kecakapan Abad 21.

Pada penelitian ini peneliti membahas mengenai urgensi metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar berbasis merdeka belajar. Alasan peneliti memilih metode ini yaitu karena rangkaian kegiatan dalam metode pembelajaran ini bisa menciptakan peserta didik yang lebih aktif, termotivasi, tidak jenuh, serta menyenangkan sehingga nantinya mereka bisa lebih semangat saat proses pembelajaran.

## Metode Penelitian

Tujuan penelitian ini yakni untuk mendeskripsikan dan mengetahui bagaimana urgensi merdeka belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD dengan metode *role playing* pada perkembangan abad 21 saat ini. Pada penulisan artikel ini, peneliti menggunakan metode studi kepustakaan (*Library Research*). Berdasarkan pendapat M. Sari dan Asmendri (Indarta et al. 2022), penggunaan *Library Research* (studi kepustakaan) pada penelitian dalam pemerolehan informasi data berasal dari bermacam sumber seperti jurnal buku, ataupun artikel yang relevan dengan permasalahan yang akan dibahas. Peneliti dalam akan melakukan rancangan kegiatan penelitian berupa: 1) Penentuan topik, 2) Meriset informasi, 3) Menetapkan fokus penelitian berdasarkan perolehan informasi, 4) Sumber data yang dikumpulkan berupa data empirik atau informasi yang sumbernya dari beragam literatur yang relevan dengan tema penelitian, misalnya pada buku, jurnal, hasil laporan penelitian, dll, 5) Membaca sumber kepustakaan, 6) Membuat catatan penelitian, 7) Mengolah catatan penelitian, 8) Menyusun laporan (Widiyono dan Millati, 2022).

## **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### ***Merdeka Belajar***

Merdeka belajar adalah sebuah gagasan yang disusun Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI dengan implementasi nilai-nilai karakter yang diutamakan dalam mengoptimalkan SDM yang berdaya saing agar daya pikir dan kreativitas tiap – tiap peserta didik berkembang (Savitri, 2020). Kata " Merdeka Belajar" ini ditafsirkan sebagai filosofi perubahan dari metode pembelajaran yang selama ini terjadi karena adanya kemerdekaan dan kemandirian bagi lingkungan pendidikan dalam proses pembelajaran untuk menentukan sendiri cara terbaiknya. Merdeka belajar ini dilandasi oleh filosofi dari Bapak Pendidikan Nasional Ki Hadjar Dewantara yaitu kemerdekaan dan konsep kemandirian.

Hakikat dari merdeka belajar ialah kebebasan berpikir guna mendorong terbentuknya karakter jiwa merdeka yang ditujukan kepada peserta didik dan guru karena mereka bisa lebih eksplor pengetahuan dari lingkungan sekitar, dimana semasa ini belajar mereka berlandaskan materi yang ada pada modul atau buku (Dela Khoirul Aina, 2020). Sementara itu, guru dalam merdeka belajar menjalankan perannya dengan merancang metode atau strategi pembelajaran yang berlandaskan merdeka belajar (Yamin & Syahrir, 2020). Hal ini karena merdeka belajar sebagai suatu respon terhadap revolusi industri 4.0, untuk itu tugas guru adalah mendesain pembelajaran dengan mengimplementasikan strategi yang sesuai guna memfasilitasi siswa dalam mengoptimalkan keterampilan atau kecakapan pada abad 21 saat ini yaitu disebut dengan 4C.

Merdeka belajar ialah suatu kebebasan dalam berpikir guna mendorong terbentuknya karakter jiwa merdeka yang ditujukan pada peserta didik dan guru karena mereka dapat lebih mengeksplorasi pengetahuan dari sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar. Hal ini membuat peserta didik dapat secara merdeka atau secara bebas memilih cara terbaik pada proses pembelajaran sesuai minat serta karakter mereka. Sehingga dalam hal ini, guru perlu merancang pembelajaran dengan menerapkan implementasi metode pembelajaran yang tepat guna mencapai keberhasilan pembelajaran untuk mengoptimalkan kecakapan peserta didik pada Abad 21 saat ini.

### ***Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar***

Bahasa ialah alat komunikasi, sehingga belajar bahasa berarti juga belajar untuk berkomunikasi. Samsiyati (2015) mendefinisikan bahasa sebagai suatu alat paling efektif dalam berinteraksi yang kemudian diwujudkan sebagai sarana penting dalam berkomunikasi. Di Sekolah Dasar, Bahasa Indonesia ialah salah satu mata pelajaran wajib yang bisa digunakan dalam pengoptimalan potensi peserta didik. Sehingga menurut Praheto (2019), keterampilan berbahasa Indonesia dalam dunia pendidikan berperan penting karena bahasa Indonesia pada semua muatan pembelajaran dipakai sebagai bahasa pengantar.

Pada Sekolah Dasar, Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan melatih peserta didik untuk memaksimalkan kemampuan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis). Kemampuan dalam menafsirkan atau memahami pesan yang disampaikan secara lisan disebut dengan kemampuan menyimak. Kemampuan dalam menyampaikan pesan secara lisan pada orang lain disebut dengan kemampuan berbicara. Kemampuan membaca ialah kemampuan dalam menganalisis pesan tertulis yang hendak penulis sampaikan. Sedangkan kemampuan dalam menyampaikan pesan kepada orang lain secara tertulis disebut dengan kemampuan menulis. Dalam melatih keempat kemampuan berbahasa tersebut perlu dilakukan dengan mengarahkan pada proses pembelajaran untuk menumbuhkan kegiatan pembelajaran yang memberikan tantangan peserta didik untuk dapat aktif berpartisipasi, yang inovatif, memotivasi, menyenangkan, dan interaktif dalam pengoptimalan kemandirian dan kreativitas peserta didik yang relevan dengan bakat dan minat serta perkembangan psikologis dan fisik mereka. Sehingga pada akhirnya, mata pembelajaran bahasa Indonesia ini dapat diimplementasikan pada proses pembelajaran guna mengoptimalkan kecakapan Abad 21 yaitu kecakapan 4C.

Pada pengimplementasiannya di Sekolah Dasar, proses pembelajaran bahasa Indonesia masih ada banyak problematika. Kosentrasi belajar peserta didik yang rendah dan kemampuan guru yang masih minim ketika pelaksanaan proses pembelajaran ialah salah satu contohnya. Dalam hal ini, Puspidalia (2012) menyatakan bahwa dalam melangsungkan pembelajaran bahasa Indonesia, masih ada beberapa

guru yang kurang profesional di kelas. Contohnya pada saat guru mengajar, masih memakai cara lama tanpa adanya perubahan. Bahkan, kemampuan guru yang masih jauh dari harapan dalam penguasaan wawasan terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Faktor yang berpengaruh dalam proses dari kurang optimalnya hasil pembelajaran yaitu salah satunya adalah kemampuan guru yang minim. Akan tetapi, faktor yang dapat memicu tantangan tersendiri pada pelaksanaan pembelajaran di kelas dapat pula dari peserta didik.

Sementara itu Krissandi et al. (2018) menafsirkan bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia problematikanya yakni kurangnya minat peserta didik dalam mapel bahasa Indonesia dibanding dengan mapel yang lain, kurang terampilnya peserta didik dalam mengimplementasikan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam kehidupan sehari - hari, kurangnya kemampuan peserta didik ketika menggunakan bahasa Indonesia untuk menyampaikan argumen, ide, dan gagasan. Selain itu, problematika Guru dalam menyusun pembelajaran bahasa Indonesia agar peserta didik tertarik serta memberi mereka kesan. Kemudian menurut Rosa dan Indah (2019) pada proses pembelajaran bahas Indonesia, dapat terlihat bahwa peserta didik kurang semangat, kurang respon, kurang aktif, ketika pembelajaran berlangsung peserta didik jalan – jalan di kelas, dan bahkan peserta didik banyak yang berkelompok saat mengerjakan soal latihan.

Berdasarkan problematika pembelajaran bahasa Indonesia di atas maka kita dapat mengetahui bahwa dalam hal tersebut pentingnya seorang guru untuk menyusun metode pembelajaran yang tepat dalam mengatasinya. Dalam hal ini, guru perlu melakukan suatu inovasi dalam pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang relevan pada materi yang akan dipelajari. Dengan demikian, pembelajaran jadi lebih bermakna dengan konsep merdeka belajar sehingga peserta didik dapat mengoptimalkan kecakapan abad 21 mereka. Oleh karena itu, metode yang bisa diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD salah satunya yakni metode *role playing*.

### **Definisi Metode Role playing**

Metode *role playing* atau kita bisa sebut pula dengan bermain peran ialah suatu metode pembelajaran dalam menguasai materi pembelajaran berdasarkan pengalaman dengan mengembangkan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Metode ini dilakukan dengan menghadirkan peran untuk memainkan cerita atau para pemain bersandiwara menjadi tokoh tertentu yang setelahnya dilakukan refleksi sebagai penilaian terhadap pelaksanaan pembelajaran.

Metode *role playing* ialah metode pembelajaran dengan mengikutsertakan peserta didik memainkan suatu peran dalam mendramakan suatu peristiwa. Dalam metode ini selama berlangsungnya proses pembelajaran, peserta didik berperan aktif sehingga metode ini dapat ditafsirkan juga sebagai metode pembelajaran aktif dan menyenangkan. Materi yang dituangkan dalam sebuah drama lebih mampu memudahkan peserta didik untuk mengingat dan menerima materi pembelajaran. Dalam pelaksanaan metode ini perlu memperhatikan dalam menentukan topik, pemeran dan pelaksanaan drama (Rofiq dan Imam, 2021).

Yunitha (2010) menjelaskan bahwa metode pembelajaran *role playing* memiliki keunggulan diantaranya komunikatif, kerja sama, dan menginterpretasikan suatu peristiwa. Peserta didik berupaya mengeksplorasi keterkaitan antar manusia secara bersamaan untuk mengeksplorasi berbagai sikap, perasaan, nilai, serta strategi pemecahan masalah dengan cara mendiskusikan dan memperagakannya.

Metode *role playing* mempunyai beberapa karakteristik menurut Subagio dalam Aprilisyani (2021), yaitu :

1. Pembelajaran yang bernilai positif dan menyenangkan
2. Didasari pada motivasi yang terdapat pada individu berdasarkan kemauan pribadi
3. Memiliki sikap sukarela dan tiba-tiba muncul, sehingga peserta didik dalam kegiatannya dapat secara bebas melakukan alternative apa saja
4. Peserta didik selalu dilibatkan baik kegiatan mental ataupun fisik
5. Mempunyai keterkaitan sistematis yang khusus terhadap sesuatu yang bukan bermain, seperti kemampuan
6. Terdapat hubungan yang sistematis secara khusus dengan kemampuan kreatif, kemampuan komunikasi, kemampuan dalam memecahkan masalah, dsb.
- 7.

### ***Urgensi Metode Role playing pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar berbasis Merdeka Belajar***

Seperti yang telah kita ketahui bahwa merdeka belajar merupakan suatu bentuk respon terhadap revolusi industri 4.0, untuk itu tugas guru adalah mendesain pembelajaran dengan memilih metode yang relevan dengan materi yang hendak diajarkan dalam pembelajaran serta memilih pembelajaran yang pusatnya pada peserta didik bukan guru. Sehingga peserta didik bisa terfasilitasi dalam mengoptimalkan kecakapan pada Abad 21 saat ini yakni kecakapan 4C.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis merdeka belajar di Sekolah Dasar maka perlu juga memperhatikan bagaimana upaya untuk dapat memaksimalkan kemampuan berbahasa peserta didik. Hal itu bisa diakukan dengan mengarahkan proses pembelajaran melalui metode pembelajaran yang tepat dalam pengoptimalan kegiatan pembelajaran yang memberikan tantangan pada peserta didik untuk aktif berpartisipasi, yang inovatif, interaktif, memotivasi, dan menyenangkan dalam pengoptimalan kemandirian dan kreativitas peserta didik yang relevan dengan bakat minatnya. Sehingga pembelajaran dirancang agar tidak lagi berpusat pada guru dengan ceramah selama proses pembelajaran terus – menerus yang membuat peserta didik menjadi kurang termotivasi dan pasif.

Metode pembelajaran yang bisa diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar yakni metode *role playing* atau bermain peran salah satunya. Metode tersebut ialah salah satu loncatan supaya kegiatan pembelajaran di kelas bisa tak lagi membosankan, menyenangkan, serta perhatian peserta didik bisa tertarik. Melalui metode ini, peserta didik diberi kesempatan dalam mengeksplorasi dan berkespresi secara utuh yang akan tentunya membuat peserta didik lebih bersemangat dan lebih aktif ketika proses pembelajaran serta peserta didik memperoleh hasil belajar yang meningkat. Menurut Magos & Politi (2008) metode *role playing* bisa membantu peserta didik dalam berkomunikasi, memperkaya kosa kata, mengungkapkan perasaan, serta memberi penilaian pada pengetahuan yang ada. Sehingga melalui metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia ini, peserta didik bisa mendapat pengalaman belajar. Pengalaman belajar yang diperoleh dalam metode *role playing* menurut Rofiq dan Imam (2021) yaitu terjalinnya kerja sama antar peserta didik satu dengan lainnya, adanya komunikasi yang aktif dengan sesama peserta didik dan menginterpertasikan suatu peristiwa.

Adapun manfaat metode *Role playing* menurut Z. I. Paudi. (2019) yang bisa didapatkan dari hasil penelitiannya yakni sebagai berikut: (1) peserta didik mendapatkan suasana belajar yang baik, (2) Peserta didik lebih fokus dan aktif selama proses pelajaran, (3) interaksi peserta didik dapat meningkat dalam kelas sehingga peserta didik mampu bersosialisasi baik itu di dalam maupun di luar kelas, dan (4) meningkatkan kreativitas guru dalam mengutarakan tujuan.

Selanjutnya, dalam penggunaan metode *role playing* diperlukan beberapa langkah diantaranya : a) Guru menjelaskan skenario yang akan ditampilkan, b) Guru menceritakan mengenai materi pembelajaran yang akan dibahas pada skenario peserta didik, c) Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok oleh guru yang terdiri dari 5 orang, d) Guru memberi waktu pada peserta didik untuk mempelajari drama pendek, e) Tiap-tiap kelompok diminta oleh guru untuk memainkan skenario yang telah dipersiapkan, f) Tiap-tiap kelompok memperhatikan skenario oleh kelompok lain yang sedang dipentaskan, g) Tiap – tiap kelompok diberi kesempatan setelah skenario dipentaskan dalam memberikan komentar pada skenario yang diperagakan oleh kelompok lain, h) Tiap-tiap kelompok menyampaikan kesimpulan, i) Evaluasi, j) Penutup (Deliyana dan Hamdah, 2019).

Metode *role playing* di Sekolah Dasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat melatih kemampuan berbahasa, yaitu diantaranya:

1. Melatih kemampuan menyimak. Menyimak dalam kehidupan manusia ialah suatu faktor yang penting, lantaran dengan kegiatan menyimak, berbagai informasi yang kita perlukan pada kehidupan sehari-hari bisa kita ketahui (Praheto, 2019). Kemampuan menyimak bisa dilatih dalam *metode role playing*, yaitu pada saat peserta didik mengamati kelompok lain yang tampil dan menyimak dialog dialog yang diperankan sehingga mengerti cerita yang disampaikan dan pesan atau nilai yang terkandung dalam cerita yang diperankan. Sehingga dengan kegiatan tersebut dapat melatih kemampuan menyimak peserta didik.
2. Melatih kemampuan berbicara, yaitu pada saat peserta didik melakonkan peran dalam sebuah cerita atau pada saat berdialog dalam sebuah pertunjukkan dengan memperhatikan pelafalan, intonasi, dan

juga ekspresi yang sesuai dengan suasana dalam skenario yang dimainkan. Selain itu juga pada saat peserta didik memberikan komentar dengan mendiskusikan dengan teman sekelompok terkait dengan pertunjukkan yang dilakoni oleh kelompok lain yang kemudian argumen tersebut disampaikan. Sehingga dari kegiatan tersebut peserta didik dapat berlatih dalam mengembangkan gagasannya dalam menggunakan bermacam kata dalam berlatih berdialog dan memberikan komentar atau tanggapan yang dapat memberikan motivasi peserta didik dan dapat melatih kelancaran berkomunikasi peserta didik. Menurut Rufaidah (2022) peserta didik yang punya potensi dan punya keberanian dalam berkomunikasi, bisa meningkatkan dan mengoptimalkan potensi pada dirinya ketika belajar bersama orang lain. Hal itu karena ketika belajar bersama orang lain, terjadi pertukaran pengalaman dan pengetahuan.

3. Melatih kemampuan membaca. Menurut Abdurahman (2017) di kalangan masyarakat terutama pelajar masih minim dalam minat membaca yang berkaitan dengan kemampuan membaca. Sehingga untuk melatih kemampuan membaca diperlukan minat membaca peserta didik yang bisa didorong ketika peserta didik mulai membaca dialog dalam skenario yang telah dibuat sehingga peserta didik bisa memahami dan menafsirkan isi dari skenario tersebut serta bisa menguasainya. Menurut Ulum (2019) perlunya pelatihan membaca sejak dini di SD melalui pemahaman isi atau bisa disebut dengan membaca intensif atau membaca pemahaman, supaya pada suatu bacaan, peserta didik dapat paham mengenai isinya. Hal itu dirasa penting sebab pemerolehan materi di SD banyak dari kegiatan membaca. Sehingga peserta didik melalui kegiatan membaca dialog dapat melatih kemampuan membaca peserta didik dari memahami makna dalam skenario yang tertulis.
4. Melatih kemampuan menulis, yaitu pada saat peserta didik menuliskan tanggapan atau komentar terhadap skenario yang telah dipentaskan oleh kelompok lain. Sehingga peserta didik dapat berlatih melatih kemampuan menulis ketika menyampaikan pesan ataupun mengungkapkan pikirannya pada orang lain secara tertulis.

Selain itu, metode *role playing* ini dapat melatih kecakapan Abad 21 pula. Hal tersebut dapat dilihat dalam:

1. *creativity*/kreativitas yang menuntut peserta didik dalam melakukan skenario dalam sebuah cerita yang akan dipentaskan
2. *critical thinking*/berpikir kritis yang menuntut peserta didik untuk dapat memberikan argumen atau pendapatnya setelah memperhatikan pertunjukkan peran yang dilakukan oleh kelompok lain.
3. *collaboration*/kolaborasi yang menuntut peserta didik dalam berdiskusi dengan kelompoknya mengenai skenario yang akan dipertunjukkan, bekerja sama dalam melakukan sebuah pertunjukkan dalam cerita, dan berdiskusi dalam memberikan komentar pada kelompok lain.
4. *communication*/komunikasi yang menuntut peserta didik untuk berbicara ataupun berdialog pada lawan peran dalam melakukan pertunjukkan serta ketika peserta didik mengkomunikasikan ketika memberikan tanggapan pada kelompok lain yang sudah melakukan pertunjukkan dan kemudian disampaikan secara lisan.

Berdasarkan berbagai hal yang sudah diutarakan di atas nampaklah bahwa metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran sangat penting untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Hal tersebut tentunya karena melalui metode *role playing* dapat membuat siswa merdeka dalam belajar dan membuat peserta didik sebagai pusat dalam pembelajaran dan dapat secara aktif terlibat dalam pembelajaran sehingga terciptalah pembelajaran yang komunikatif, interaktif, kreatif, dan menyenangkan yang dapat melatih dan mengoptimalkan kemampuan berbahasa dan juga kecakapan Abad 21 pada peserta didik. Hal tersebut jauh berbeda ketika guru hanya menggunakan ceramah terus – menerus pada saat proses pembelajaran, karena guru hanya menjelaskan secara lisan materi pembelajaran berdasarkan buku sebagai acuannya dan kegiatan pembelajaran yang berlangsung hanyalah menguraikan materi dan contohnya kemudian dilanjutkan dengan peserta didik mencatat penjelasan guru, lalu tanya jawab oleh guru dan peserta didik dan sebagai umpan balik diakhiri dengan latihan. Sehingga dengan metode ceramah kurang cocok apabila terus menerus dilakukan pada era Abad 21 ini karena peserta didik kurang terlibat aktif pada pembelajaran yang membuat peserta didik kurang termotivasi untuk belajar karena peserta didik hanya sebatas menerima apa yang diajarkan yang membuat peserta didik tidak dapat mengoptimalkan pembelajaran yang relevan dengan bakat minat mereka.

## Simpulan dan Saran

### Simpulan

Metode *role playing* sangat penting diterapkan pada pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Dengan metode *role playing*, peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan merdeka belajar dimana peserta didik menjadi pusat dan terlibat aktif, interaktif, serta kreatif dalam proses pembelajaran, serta peserta didik juga diberikan ruang untuk berkespresi dan mengeksplorasi secara utuh dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh pembelajaran yang lebih bermakna. Dengan penerapan metode *role playing*, dapat melatih kemampuan berbahasa peserta didik dan juga melatih kecakapan Abad 21 peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang diterapkan dalam metode *role playing*.

### Saran

Adapun saran yang berguna dan dapat dijadikan pertimbangan berdasarkan kesimpulan di atas dalam kaitannya dengan penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar berbasis Merdeka Belajar meliputi:

1. Kepala Sekolah bersama guru sebaiknya mampu berpartisipasi aktif dalam menjembatani terwujudnya program merdeka belajar guna melatih kecakapan peserta didik.
2. Guru harus mampu menggunakan dan mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran agar peserta didik tak jenuh dan dapat melatih kemampuan berbahasa dan kecakapan Abad 21 peserta didik.
3. Peserta didik harus mampu untuk berkembang dan memiliki motivasi belajar guna mengoptimalkan potensi – potensi yang terdapat dalam diri mereka.

## Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih peneliti ucapkan kepada panitia Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar UST 2023 ini yang sudah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk *sharing* terkait tema ini.

## Daftar Pustaka

- Abdurahman, Fatimatu Zahrah. 2017. Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Isi Cerita Anak Melalui Penggunaan Metode cIRC Pada Siswa Kelas V SD Negeri Serang. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol. 4, No. 1, p. 273-277.
- Anwar, A. (2022). Media Sosial sebagai Inovasi pada Model PjBL dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal UPI*, 19(2), 237–249.
- Aprilisyani, Ratika Lovina. 2021. Eksperimentasi Layanan Konseling Individu Melalui Teknik Role playing Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Peserta Didik Kelas VII Di SMP Segeri 7 Bandar Lampung. [Repository.radenintan.ac.id](https://repository.radenintan.ac.id)
- Asfiati. (2020). *Visualisasi Dan Virtualisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Versi Program Merdeka Belajar Dalam Tiga Era: Revolusi Industri 5.0, Era Pandemic Covid-19 dan Era New Normal*. Jakarta: Kencana.
- Dela Khoirul Ainia. Merdeka Belajar dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara dan Relevansinya bagi Pengembangan Pendidikan Karakter. (2020). *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3).
- Deliyana, Elisa dan Hamdah Siti Hamsanah Fitriani. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Role playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sd Negeri Sukasari II Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 8, No. 1.
- Ernani. 2016. Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, Vol. 2, No. 1.
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, Dwinggo Samala, A., Rahman Riyanda, A., & Hendri Adi, N. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4, 3011–3024.
- Krissandi, Apri Damai Sagita., Widharyanto, B. & Dewi, Rische Purnama., *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD (Pendekatan dan Teknis* (Jakarta: Media Maxima, 2018).

- Kurniawan, Masda Satria., Wijayanti, Okto. & Hawanti, Santhy., *Problematika dan Strategi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Rendah Sekolah Dasar* (Jurnal Riset Pendidikan Dasar No. 1 Volume 1, 2020, h. 65-73).
- Magos, K. & Politi, F. 2008. The creative second language lesson: The contribution of the role-play technique to the teaching of a second language in immigrant classes. *RELC Journal*, 39(1): 96-112.
- Mutiani, & Faisal, M. (2019). Urgency of The 21st Century Skills and Social Capital in Social Studies. *The Innovation of Social Studies Journal*, 1(1), 1–11.
- Pangesti, Ajeng, et. al. 2018. Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Reka Cerita Gambar Pada Siswa Kelas 4A SD Negeri Kroyo Sragen. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol. 5, No. 1, p. 515-519.
- Purwanto, Galang. 2017. Peningkatan Keterampilan Menceritakan Isi Dongeng dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas III SD Negeri Kintelan 1 Yogyakarta. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol. 4, No. 1, p. 257-261
- Puspitalia, YS. (2012). Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI dan Alternatif Pemecahannya. *Jurnal Cendekia*. Vol (10). No (1). Hal 124.
- Praheto, Biya Ebi, et. al. 2017. Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia di PGSD. *The 1st Education and Language International Conference Proceedings Center for International Language Development of Unissula*.
- Praheto, Biya Ebi, et. al. 2019. Media Berbasis Adobe Flash Untuk Pembelajaran Keterampilan Menyimak di Program Studi PGSD. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol. 6, No. 1, p. 771-775.
- Praheto, Biya Ebi, et. al. 2019. Multimedia Interaktif Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Di Program Studi PGSD. *Prosiding Seminar Nasional PGSD: Peran Pendidikan Dasar dalam Menyiapkan Generasi Unggul di Era Revolusi Industri 4.0*.
- Rofiq, Ainur dan Imam Mashuri. 2021. Pengaruh Penggunaan Metode Role playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Smp Bustanul Makmur Genteng. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 1, No. 1.
- Rosa, Elda dan C. Indah Nartani. 2020. Peningkatan Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Teks Bacaan Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas III SDN Kintelan 2 Yogyakarta. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol. 6, Nomor 3, p.885-889.
- Rufaidah, Desy, et. al. 2022. Peningkatan Percaya Diri Melalui Pelatihan Keterampilan Berbicara. *SENAPSI*, Vol. 1 No. 1.
- Samsiyati, Nur. 2015. Peningkatan Keterampilan Menceritakan Pengalaman Melalui Metode Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas III SD Tirtomulyo Bantul Tahun Ajaran 2014/2015. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol. 1, No. 2, p. 104-111.
- Savitri, D. I. (2020). Peran Guru Sd Di Kawasan Perbatasan Pada Era Pembelajaran 5.0 Dan Merdeka Belajar. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2, 274–279.
- Ulum, Bachrul, et. al. 2019. Kajian Model Cooperative Script Dalam Pembelajaran Membaca Intensif di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional PGSD: Peran Pendidikan Dasar dalam Menyiapkan Generasi Unggul di Era Revolusi Industri 4.0*.
- Widiyono, A., & Millati, I. (2022). Peran Teknologi Pendidikan dalam Perspektif Merdeka Belajar di Era 4.0. *JET: Journal of Education and Teaching*, 2(1), 0–9.
- Wismanto, Agus., Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Berbasis Sastra Untuk Siswa SD Kelas VI, (Tuturan, No. 2 Volume 3, 2014, h.586-593).
- Yamin, M., & Syahrir, S. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 126–136.
- Yunitha, S.E. 2010. Dampak penerapan metode role playing terhadap peningkatan kemampuan berfikir kritis dan kepekaan sosial siswa (studi eksperimen kuasi penerapan metode role playing pada pelajaran IPS kelas IX SMP Negeri 2 Silat Hilir Kapuas Hulu – Kalimantan Barat). *VOX Edukasi*, 1(2): 15-28.
- Z. I. Paudi. 2019. Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* , Vo.7, No.2, p.111-120.



