

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR KELAS 2 SD NEGERI 3 TOMAN

Nabilah Romadani
2021143586

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap keaktifan belajar siswa kelas 2 SD Negeri 3 Toman pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi cerita dongeng. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional. Metode *role playing* dipilih karena dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif, serta meningkatkan pemahaman dan kepercayaan diri siswa. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* jenis *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian siswa kelas 2 SD Negeri 3 Toman. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi dan dokumentasi serta dianalisis menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada keaktifan belajar siswa setelah diterapkan metode *role playing*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan siswa sebelum penerapan metode *role playing* adalah 65,25%, sedangkan setelah penerapan meningkat signifikan menjadi 95,00%. Analisis menggunakan uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari metode *role playing* terhadap keaktifan belajar siswa. Dengan demikian, metode *role playing* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di sekolah dasar, dan dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran aktif di kelas rendah.

Kata kunci: *role playing*, keaktifan belajar, pembelajaran Bahasa Indonesia, sekolah dasar.