

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* BERBASIS *FUN LEARNING* TERHADAP MINAT BELAJAR DAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR

Citra Patricia¹, Tria Aditia Nugraha², Siti Sahronih³

Institut Prima Bangsa Cirebon, Indonesia

Article Information

Article History:

Received Desember 02, 2025

Revised Januari 28, 2026

Published Februari 18, 2026

DOI:

<https://doi.org/xxx/pride.v1i1.xx>

Keyword: *Fun Learning*,
Kreativitas, Minat Belajar,
Role Playing.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode *role playing* berbasis *fun learning* terhadap minat belajar dan kreativitas siswa sekolah dasar di SD Negeri 1 Palimanan Barat dan SD Negeri 2 Palimanan Barat. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif kuasi eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Populasi penelitian adalah siswa kelas IV dengan teknik sampel jenuh. Data dikumpulkan melalui *pretest*, *posttest*, serta kuesioner minat belajar dan kreativitas yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas. Analisis data menggunakan Uji-T untuk menguji pengaruh perlakuan dan Uji N-Gain untuk mengetahui efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) metode *role playing* berbasis *fun learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa; (2) metode *role playing* berbasis *fun learning* juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa; dan (3) metode *role playing* berbasis *fun learning* efektif diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi metode *role playing* dengan pendekatan *fun learning* yang mampu meningkatkan minat belajar, kreativitas, dan efektivitas pembelajaran secara simultan. Temuan ini mengimplikasikan bahwa metode tersebut dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa di sekolah dasar.



1. INTRODUCTION

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana yang dilakukan untuk mendukung proses belajar siswa guna mengembangkan potensi diri. Menurut (Raihan et al., 2022) pengertian pendidikan yaitu segala proses yang dilakukan manusia dalam mengembangkan potensi, kemampuan, sikap, karakter dan tingkah laku yang berdampak positif bagi lingkungan masyarakat. Selaras dengan hal tersebut, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 di jelaskan bahwa 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, pengendalian diri, masyarakat, bangsa serta negara.

Pendidikan berpotensi untuk membentuk siswa menjadi individu yang mampu mengembangkan sikap, keterampilan, dan kecerdasan intelektual, sehingga mereka dapat menjadi manusia yang terampil, cerdas, dan berakhlak baik melalui pembelajaran yang efektif, (Fardiah et al., 2019). Menurut Andarwulan et al., (2021) menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan. Faktanya, pada jenjang sekolah dasar, metode pembelajaran sering kali didominasi oleh pendekatan konvensional yang kurang variatif. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang turut menghadapi tantangan ini adalah pembelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa adalah suatu alat untuk komunikasi. Belajar dalam berbahasa itu artinya belajar berkomunikasi. Mata pelajaran Bahasa Indonesia memegang peran penting dalam kurikulum dan wajib dipelajari oleh seluruh siswa mulai dari jenjang sekolah dasar. Bahasa Indonesia mempunyai keunikan tersendiri karena mewakili karakter bangsa Indonesia dan berfungsi sebagai alat komunikasi masyarakatnya, Ardini (sebagaimana dikutip Saputri & Yamin, 2022). Bahasa dapat diartikan sebagai rangkaian simbol suara bermakna yang dihasilkan melalui alat komunikasi (Peranginangin, 2021). Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah kualifikasi kemampuan minimal siswa yang mencakup pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai bagian dari proses pendidikan, pengelolaan yang baik sangat penting dan bergantung pada peran guru dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif. Guru berperan dalam menghadirkan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mendorong mereka untuk lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar (Nurmia, 2024). Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mencapai hal tersebut adalah dengan memilih serta menerapkan metode pembelajaran yang tepat dan efektif. karena pada minat belajar siswa sangat berpengaruh dalam mencapai tujuan pembelajaran (Sudibjo et al., 2020).

Dalam kegiatan pembelajaran, minat belajar menjadi salah satu peranan penting dalam kegiatan belajar. Menurut Haswinda (sebagaimana dikutip Nurmia, 2024) jika seorang siswa kurang memiliki minat dan fokus yang kuat terhadap materi pelajaran, maka sulit untuk mengantisipasi bahwa mereka akan cukup berdedikasi untuk meraih hasil yang baik. Sebaliknya, jika siswa terlibat dengan antusiasme dan konsentrasi pada topik tersebut, hasilnya cenderung meningkat.

Kreativitas siswa juga merupakan aspek yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran karena dapat melihat sejauh mana perkembangan anak. Kreativitas serta potensi yang dimiliki siswa yang perlu dikembangkan dan disempurnakan melalui pelatihan dan bimbingan dari guru. Menurut (Nurmia, 2024) Kreativitas siswa dalam pembelajaran mengacu pada kemampuan siswa dapat mewujudkan ide-ide baru, metode, serta model yang meningkatkan proses pembelajaran dan memberikan kontribusi yang berharga. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas mencerminkan potensi dan perkembangan siswa yang perlu diasah oleh guru.

Penerapan metode pembelajaran yang mengasyikkan dan melibatkan siswa secara aktif dapat menjadi solusi yaitu salah satunya menerapkan sistem pembelajaran yang menyenangkan atau sering disebut dengan “*Fun learning*”. Menurut (Dara et al., 2022) Pembelajaran dengan sistem “*Fun learning*” adalah suatu sistem pembelajaran yang didesain secara khusus untuk dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar. Metode yang menyenangkan dapat menjadi satu hal yang menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran sehingga diperlukan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bisa membuat siswa menjadi aktif dan senang untuk belajar.

Penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengkaji secara bersamaan dua variabel terikat, yaitu minat belajar dan kreativitas siswa, melalui pendekatan *role playing* berbasis *fun learning*. Selain itu, penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 dan SDN 2 Palimanan Barat, Kabupaten Cirebon, yang belum menjadi lokasi studi pada penelitian serupa sebelumnya. Oleh karena itu, diharapkan penelitian ini dapat memberikan bukti nyata dalam inovasi kegiatan belajar di sekolah dasar yang lebih interaktif serta bermakna.

Hasil *pra-survey* yang telah menunjukkan adanya berbagai tantangan dalam meningkatkan minat dan kreativitas siswa kelas IV. Rendahnya minat belajar siswa terlihat dari kurangnya perhatian terhadap materi pelajaran, minimnya keterlibatan dalam pembelajaran, serta rendahnya antusiasme dalam mengikuti proses belajar. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik, suasana belajar yang monoton, serta kurangnya variasi dalam aktivitas pembelajaran, sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar.

Pentingnya penelitian ini juga didukung oleh temuan *pra-survei* melalui wawancara dengan guru, yang menunjukkan bahwa banyak siswa kelas IV masih kurang aktif dan tidak terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Hal ini dipengaruhi oleh rendahnya minat belajar akibat penggunaan metode yang monoton dan kurang menyenangkan. Selain itu, keterbatasan dalam penerapan pendekatan inovatif turut berdampak pada tidak berkembangnya kreativitas siswa. Hal ini sejalan arahan Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pengembangan kreativitas sebagai salah satu aspek utama dalam proses pembelajaran. Kreativitas siswa perlu dikembangkan tidak hanya dari sisi keterampilan bertindak, tetapi juga dari cara mereka berpikir dan menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, penerapan metode *role playing* berbasis *fun learning* menjadi pilihan yang relevan untuk meningkatkan partisipasi siswa sekaligus merangsang potensi kreativitas mereka secara menyeluruh.

2. METHOD

Penelitian ini berlokasi di SD Negeri 1 dan SD Negeri 2 Palimanan barat beralamat Desa Palimanan Barat Kec. Gempol Kab. Cirebon. Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *quasi eksperimen* dengan model *one group pretest posttest design*. Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Palimanan & SD Negeri 2 Palimanan Barat tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 117 siswa. Sebaran jumlah populasi meliputi lima kelas, pada SD N 1 Palimanan Barat kelas A memiliki 26 siswa dan kelas B memiliki 23 siswa. Sedangkan pada SD N 2 Palimanan kelas A memiliki 24 siswa, kelas B memiliki 22 siswa dan kelas C memiliki 22 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *nonprobability sampling* yaitu sampel jenuh, semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel karena jumlahnya relatif kecil atau dianggap dapat mewakili keseluruhan populasi secara menyeluruh (Sugiyono, 2023).

Prosedur penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu, lembar soal tes berupa pilihan ganda sebanyak 25 soal HOTS dan kuesioner memberikan seperangkat pernyataan tertulis kepada para responden sebanyak 35 pernyataan minat belajar dan 30 pernyataan kreativitas siswa. Bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* berbasis *fun learning* terhadap minat belajar dan kreativitas siswa. Pengambilan teknik validasi instrumen penelitian ini menggunakan Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Taraf Kesukaran Soal dan Uji Daya Pembeda, semua digunakan untuk memenuhi kualifikasi yang tepat dalam pengambilan data pada saat penelitian.

Pada pengambilan teknik analisis data penelitian ini bertujuan untuk menguji kebenaran dari suatu hipotesis agar mendapat hasil yang akurat diantaranya pada uji prasayat menggunakan Statistik Deskriptif, Uji Normalitas, Uji Homogenitas. Kemudian pada Uji Hipotesis menggunakan Uji Paired Sample T-Test dan Uji N-Gain.

3. RESULT AND DISCUSSION

3.1. Result

Analisis pada deskripsi data ini menggunakan statistik deskriptif bertujuan mengelola data dengan menyajikan, merangkum dan menjelaskan data yang telah dikumpulkan secara terlampir sebagai berikut:

Tabel 1: Deskripsi Nilai Pretest Posttest

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	117	16	92	56.60	17.868
<i>Posttest</i>	117	60	100	85.91	9.477
Valid N (listwise)	117				
Minat (<i>pretest</i>)	117	56	86	70.52	7.020
Kreativitas (<i>pretest</i>)	117	50	89	73.56	7.632
Minat (<i>posttest</i>)	117	59	100	77.06	8.528
Kreativitas (<i>posttest</i>)	117	53	95	78.16	8.138
Valid N (listwise)	117				

Pada nilai deskripsi data pretest memiliki selisih atau range 76, dengan nilai minimum 16 dan nilai maksimum 92 serta memperoleh data mean 56.60. Pada nilai deskripsi data posttest memiliki selisih atau range 40, dengan nilai minimum 60 dan nilai maksimum 100 serta memperoleh data mean 85.91. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa nilai mean pretest meningkat dari 56.60 menjadi 85.91 pada saat *posttest*. Pada data minat (*pretest*) nilai minimum 56, maksimum 86 dengan nilai mean 70.52. Pada data kreativitas (*pretest*), nilai minimum 50, maksimum 89 dan nilai mean 73.56. Kemudian pada data nilai minat (*posttest*), memiliki nilai minimum 59, maksimum 100 dengan nilai mean 77.06. Data kreativitas (*posttest*), nilai minimum 53, maksimum 95 dan nilai mean 78.16.

Dari penjelasan yang telah dijabarkan, disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* berbasis *fun learning* terhadap minat belajar dan kreativitas siswa, maka terlihat adanya peningkatan dari skor pada kedua aspek tersebut. Hal ini mengidentifikasi ada perubahan positif terhadap minat belajar dan kreativitas siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Uji Paired Samples T-Test digunakan untuk mengetahui hipotesis yang bertujuan mengetahui ada atau tidaknya pengaruh signifikan metode *role playing* berbasis *fun learning* terhadap minat belajar. Apabila sig nilai lebih tinggi dari 0,05, menunjukkan perbedaan rata-rata dinyatakan tidak signifikan. Sebaliknya, ketika nilai signifikansi berada kurang dari 0,05, maka terdapat perbedaan rata-rata. Rincian hasil analisis terkait minat belajar dan kreativitas tertera dalam tabel statistik berikut :

Tabel 2: Hasil Uji Paired Samples Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Minat (<i>Posttest</i>) – Minat (<i>Pretest</i>)	6.538	2.799	.259	6.026	7.051	25.264	116	.000
Pair 2	Kreativitas (<i>Posttest</i>) – Kreativitas (<i>Pretest</i>)	4.598	2.378	.220	4.163	5.034	20.914	116	.000

Pada hasil Uji Paired Sample T-Test di atas, diketahui pada Pair 1 nilai Minat (posttest) dan minat (pretest) menunjukkan sig. (2-tailed) 0,000. Sesuai kaidah pengambilan keputusan dalam uji paired sampel T-test bahwa nilai sig. (2-tailed) < 0,05 atau 0,000 < 0,05. Kemudian pada Pair 2 nilai kuesioner Kreativitas (posttest) dan Kreativitas (pretest) menunjukkan nilai sig. (2-tailed) 0,000. Sesuai kaidah pengambilan keputusan dalam uji paired sampel T-test bahwa nilai sig. (2-tailed) < 0,05 atau 0,000 < 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh metode role playing berbasis fun learning memiliki pengaruh terhadap Kreativitas siswa di SD Negeri 1 Palimanan Barat dan SD Negeri 2 Palimanan Barat. Uji N-Gain.

Guna mengetahui efektivitas Metode Rle Playing berbasis Fun Learning pada pembelajaran Bahasa Indonesia, peneliti melakukan uji hipotesis menggunakan N-Gain. Uji N-Gain merupakan perbedaan antara skor pretest dan skor posttest yang mencerminkan seberapa besar peningkatan terjadi setelah siswa diberikan perlakuan. Berikut adalah tabelnya:

Tabel 3: Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Skor	117	-.50	1.00	.6537	.24228
Ngain_Persen	117	-50.00	100.00	65.3667	24.22828
Valid N (listwise)	117				

Berdasarkan Tabel Uji N-Gain pada nilai pretest dan posttest n-gain skor memperoleh nilai mean sebesar 0,6537 menunjukkan bahwa memiliki kriteria interpretasinya yaitu sedang. Kemudian pada n-gain persen memperoleh nilai mean sebesar 65.3667% menunjukkan bahwa

nilai *n-gain* persen dengan kriteria interpretasinya yaitu cukup efektif. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa metode *role playing* berbasis *fun learning* pada kegiatan belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar yaitu cukup efektif untuk diterapkan sebagai salah satu metode pembelajaran untuk siswa sekolah dasar.

3.2. Discussion

Berdasarkan data hasil penelitian yang tersedia menunjukkan adanya perubahan pemahaman dan perilaku siswa. Peneliti memberikan pretest yang berkaitan dengan soal-soal terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Setelah pretest dilaksanakan siswa diberikan treatment. Hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata lebih rendah seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 1 Deskripsi Data menunjukkan nilai mean *pretest* 56.60. setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai siswa menjadi meningkat 85.91 nilai mean *posttest*. sehingga adanya peningkatan pada nilai rata-rata tes tersebut. Pada Deskripsi Data Kuesioner pun menunjukkan hasil yang positif pada setiap variabelnya, memperoleh nilai kuesioner Minat Belajar 70.52 dan 73.56 untuk Kreativitas sebelum diberikan perlakuan. Deskripsi data pada kuesioner setelah diberikan perlakuan memperoleh nilai Minat Belajar 77.06 dan 78.16 untuk Kreativitas siswa. Sehingga setiap variabel rata-rata yang diperoleh mengalami peningkatan. Hal ini selaras dengan pernyataan menurut (Rinjani Mia Aprilia, 2024) Minat belajar merupakan rasa ketertarikan siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang dijalani dengan perasaan senang dan keikutsertaan aktif, sehingga proses belajar dapat berlangsung secara optimal dan efektif.

Salah satu teori yang mendasari metode *role playing* berbasis *fun learning* yaitu teori belajar konstruktivisme merupakan teori *filosofis* tentang pembelajaran yang memfokuskan pada pengetahuan merupakan hasil dari konstruksi atau bentuk kognitif seseorang melalui aktivitas atau tindakan yang dilakukan. Teori ini menekankan betapa pentingnya bagi siswa sekolah dasar untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang memungkinkan mereka mengeksplorasi topik secara langsung, salah satunya seperti metode *role playing* berbasis *fun learning*. Teori ini diusung oleh Vygotsky (dalam Suryana, Aprina, & Harto, 2022), perkembangan kognitif siswa sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial. Konsep utama dalam teorinya adalah *Zone of Proximal Development (ZPD)*, yaitu jarak antara kemampuan siswa saat ini dan potensi yang bisa dicapai dengan bantuan guru atau teman sebaya. Dalam konteks ini, *role playing* memberikan ruang bagi siswa untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan berinteraksi, sehingga dapat meningkatkan kreativitas mereka serta minat belajar yang lebih menyenangkan.

Selain itu, teori Vygotsky juga menekankan konsep *scaffolding*, yaitu bantuan bertahap yang diberikan oleh pendidik serta teman sebaya yang memiliki kemampuan lebih sehingga siswa bisa menyelesaikan tugas atau memahami konsep secara mandiri (Suhendi, Purwarno, & Chairani, 2021). Dalam metode *fun learning*, *scaffolding* dapat diterapkan saat guru memberikan contoh atau arahan awal sebelum siswa mulai memainkan peran mereka. Seiring waktu, bantuan tersebut

dikurangi hingga siswa mampu memahami dan menerapkan konsep secara mandiri dalam permainan peran mereka.

Pada hasil *uji paired sample t-test* dengan membandingkan skor minat belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan menggunakan metode *role playing* berbasis *fun learning* menunjukkan hasil yang disajikan pada Tabel 2. *Uji Paired Samples Test* bahwa pada *Pair 1* yaitu Minat Belajar dan *Pair 2* Kreativitas sebelum dan sesudah tindakan menunjukkan nilai sig. (2-tailed) bernilai 0,000. Nilai ini jauh lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha=0,05$ ($0,000 < 0,05$). Temuan ini menunjukkan perbedaan signifikan antara minat belajar dan kreativitas siswa sebelum dan sesudah tindakan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* berbasis *fun learning* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa di SD Negeri 1 Palimanan Barat dan SD Negeri 2 Palimanan Barat. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang mendukung efektivitas metode serupa. Misalnya, penelitian oleh (Melvin M. et al., 2025) diantaranya metode yang bisa meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan model *role playing*.

Metode *Role playing* dikombinasikan dengan pendekatan *fun learning* menciptakan suasana pembelajaran yang mendukung spontanitas, kreativitas, dan respons langsung siswa terhadap materi. Kemudian menurut (Sholichah et al., 2022) membuktikan bahwa penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan game edukasi *Role playing Game* telah terbukti layak dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Di sisi lain, (Huda et al., 2022) siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran Bermain Peran memiliki dampak positif pada hasil belajarnya dibandingkan dengan siswa yang tidak diajar menggunakan model pembelajaran bermain peran.

Selain itu penggunaan metode bermain peran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan di dalam kelas, mendorong peserta didik untuk lebih aktif, kreatif dan memiliki keterkaitan untuk belajar dan fokus dalam menceritakan isi dongeng dalam pembelajaran (Asri et al., 2023). Penggabungan media interaktif dengan metode *role playing* semakin memperkaya kreativitas siswa dan memberikan ruang bagi imajinasi berkembang. pembelajaran menggunakan metode *role playing* berbantuan video animasi mampu meningkatkan kreativitas siswa (Khasanah & Nisa, 2024). Lebih dari sekadar aktivitas dramatik, metode *role playing* berbasis *fun learning* juga memperkuat inisiatif dan cara berpikir kreatif siswa secara menyeluruh, tetapi juga memperkuat inisiatif dan cara berpikir kreatif siswa secara keseluruhan.

Hasil Uji N-Gain memperkuat bahwa metode *role playing* berbasis *fun learning* efektif diterapkan dalam pembelajaran. Penerapan metode *role playing* berbasis *fun learning*. Uji N-Gain adalah metode yang digunakan untuk mengukur seberapa besar peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep siswa setelah intervensi pembelajaran, dengan

kriteria membandingkan hasil skor *pretest* dan *posttest* yang dinormalisasikan dan mengetahui kriteria efektivitas pembelajaran. Hasil ini masuk dalam kriteria interpretasi sedang. Berdasarkan Tabel 3 Hasil Uji N-Gain diperoleh nilai Mean N-Gain Persen sebesar 65,6667% yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode *role playing* berbasis *fun learning* cukup efektif diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Temuan ini didukung lebih lanjut oleh analisis deskriptif, di mana diagram batang menunjukkan peningkatan skor rata-rata siswa dari kategori "cukup", dengan skor 67,31, menjadi kategori "baik", dengan skor 80,71. (Synthia Lukistyani, Munir Misbahul Muhammad, 2025). Penerapan metode *Role playing* berbasis *Fun learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara signifikan memperbaiki keterampilan berbicara siswa. Penelitian ini sejalan menurut (Rita, 2020) meta-analisis dari sejumlah penelitian di SD menunjukkan bahwa model *role playing* meningkatkan kemampuan berbicara siswa secara konsisten dibandingkan metode tradisional.

Selain itu, model pembelajaran *role playing* efektif terhadap kemampuan berbicara siswa kelas III SDN Kaligawe Semarang, karena rata-rata nilai kemampuan berbicara siswa siswa kelas III SDN Kaligawe sebelum diberi perlakuan lebih rendah dari sesudah diberi perlakuan (Puspitaningrum et al., 2019). Secara umum, metode *Role playing* berbasis *Fun learning* tidak hanya menciptakan suasana pembelajaran yang memicu antusiasme, tetapi juga memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam simulasi situasi nyata, sehingga memperkuat kemampuan berbahasa mereka. Model pembelajaran *role playing* memiliki efektivitas terhadap kemampuan berbicara pada siswa SDN 31 Gresik. (Rosdiana et al., 2023). Selain itu, kajian pada anak dengan kebutuhan khusus di SLB Negeri Surakarta menemukan bahwa Penerapan metode bermain peran dalam penelitian tindakan kelas memiliki dampak dan karakteristik, yaitu motivasi dari guru/peneliti dan situasi pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa juga dapat mengatasi permasalahan kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pemahaman siswa menjadi lebih konkret dan menyenangkan. (Sugiarti & Karsidi, 2017).

4. CONCLUSION

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* berbasis *fun learning* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar dan kreativitas siswa serta cukup efektif diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Palimanan Barat dan SD Negeri 2 Palimanan Barat. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggabungkan aktivitas bermain peran dengan suasana belajar yang menyenangkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga mendorong berkembangnya minat belajar dan kreativitas secara optimal.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar yang bermakna. Konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) menjelaskan bahwa kemampuan siswa berkembang secara optimal ketika memperoleh bantuan dari guru atau teman sebaya dalam menyelesaikan tugas yang belum mampu dilakukan secara mandiri. Bantuan tersebut diberikan melalui *scaffolding*, yaitu bimbingan secara bertahap yang dikurangi seiring meningkatnya kemampuan siswa hingga mampu belajar secara mandiri. Oleh karena itu, metode *role playing* berbasis *fun learning* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran aktif, kolaboratif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan bantuan selama pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada dosen pembimbing, kepala sekolah, guru, serta peserta didik di SD Negeri 1 Palimanan Barat dan SD Negeri 2 Palimanan Barat yang telah berpartisipasi dan mendukung terlaksananya penelitian ini. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada kedua orang tua, keluarga, sahabat, dan teman-teman yang senantiasa memberikan doa, semangat, arahan, serta dukungan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

REFERENCES

- Andarwulan, T., Ibrahim, A. S., Suparno, & Martutik. (2021). Teacher's Language Input For Recognizing The Cognitive Abilities Of Autistic Student In Classroom Interaction. *European Journal Of Educational Research*, 10(2), 593–606. <https://doi.org/10.12973/Eu-Jer.10.2.593>
- Asri, A., Novenrius, F., Timba, S., Maria, D., Puang, E., Nipa, N., & Info, A. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Menceritakan Isi Dongeng Pada Peserta Didik Kelas Iii Sekolah Dasar. 17(1), 61–67. <https://doi.org/10.30595/Jkp.V17i1.15743>
- Dara, N., Khatimah, H., & Fitriani, L. (2022). Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Fun Learning Dengan Media Permainan Ular Tangga Di Mi Al-Muhtadin Arso Vi. *Tsaqofiya : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 4(2), 291–302. <https://doi.org/10.21154/Tsaqofiya.V4i2.82>
- Fardiah, F., Murwani, S., & Dhieni, N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Sains. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 133. <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V4i1.254>

- Huda, M. M., Kharisma, A. I., & Afifah, N. F. (2022). Influence Of Role Playing Learning Model On Learning Outcomes Of Speaking Skills In Simple Interviewing For Fifth Grade Students Of Sdn 2 Tambakrigadung Lamongan. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 117–124. <https://doi.org/10.57008/Jjp.V2i01.135>
- Khasanah, U., & Nisa, A. F. (2024). Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Pemanfaatan Metode Role Playing Berbantuan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Kretivitas Siswa Pada Materi Gerhana. 6(1), 448–452.
- Melvin M. Simanjuntak, Rianti Lumbantobing, Cintia Malau, J. T., & Sinaga, Ratu Simanjuntak, Haway Sinaga, M. H. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Sd Negeri 098166 Di Perumnas Batu Onom Untuk Mata Pelajaran Matematika Melalui Metode. 10.
- Nurmia. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Minat Dan Kreativitas Siswa Kelas Iva Upt Spf Sd Inpres Tamamaung Iv Kota Makassar Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. 1(2), 67–93
- Peranginangin, A., Hulu, F. D., Daci, Y. A., Zega, L. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Audio-Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi *Jurnal Penelitian Fisikawan*, 4, 1–9. <http://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/jurnalpenelitianfisikawan/article/view/976>
- Puspitaningrum, J. I., Fita, M., Untari, A., & Listyarini, I. (2019). Keefektifan Model Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. 296–304.
- Raihan, S., Nuraeni, Y., Suhendar, A., Megavitry, R., Eva, S., Girsang, E., Isnaini, H., Silalahi, D. E., Asrory, M. R. O. Y., Safii, M. O. H., & Purba, R. (2022). Ilmu Pendidikan Ok_Merged (1).
- Rinjani Mia Aprilia, S. S. (2024). Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran,. Role Playing : Metode Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ips Di Sekolah Dasar, 9(2), 119–125.
- Rosdiana, P., Marzuki, I., Bakhtiar, A. M., & Gresik, U. M. (2023). The Effectiveness Of The Role Playing Method On Students ' Speaking Skills In Indonesian Language Learning For Elementary Students Efektivitas Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Sekola. 6(2), 125–134.
- Saputri, R., & Yamin, Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Dongeng Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7275–7280. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i4.3472>

- Sholichah, A. F., Gunarhadi, G., & Musadad, A. A. (2022). Role-Playing Game (Rpg) To Increase Student's Learning Motivation. *Journal Of Education Technology*, 6(4), 694–703. <https://doi.org/10.23887/Jet.V6i4.45471>
- Sudibjo, N., Sari, N. J., & Lukas, S. (2020). Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Menumbuhkan Perilaku Kreatif, Minat Belajar, Dan Kerja Sama Siswa Kelas V Sd Athalia Tangerang. *Akademika*, 9(01), 1–16. <https://doi.org/10.34005/Akademika.V9i01.736>
- Sugiarti, S., & Karsidi, R. (2017). The Improvement Of Language Skills Through Role Playing Method On 6th Grade Children With Hearing Impairment At Slb Negeri Of Surakarta , Indonesia. 87–95. <https://doi.org/10.5281/Zenodo.234212>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D (Edisi Ke-2)*. Alfabeta.
- Suhendi, A., Purwarno, P., & Chairani, S. (2021). Constructivism-Based Teaching and Learning in Indonesian Education. *KnE Social Sciences*, 5(4), 76–89. <https://doi.org/10.18502/kss.v5i4.8668>
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori konstruktivistik dan implikasinya dalam pembelajaran. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>
- Synthia Lukistyani, Munir Misbahul Muhammad, W. A. D. (2025). *The Effect Of The Role-Playing Model On Speaking Skills In Indonesian Language Learning For Fifth Grade Students At Sdn 1 Tegalsambi Jepara*. 148–162