

IMPLEMENTASI TEORI KONSTRUKTIVISME MELALUI METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KEAKTIFAN SISWA DI SEKOLAH DASAR

Melkianus Domu Pedi*

Program Studi Megister Pendidikan Dasar, Institut Sekolah Pascasarjana, Universitas Terbuka, Indonesia

*Corresponding author email: melkianuspedi81@gmail.com

Article History

Received: 27 May 2024

Revised: 07 July 2024

Published: 04 August 2024

ABSTRACT

This research aims to describe the application of constructivism theory in implementing class IV Indonesian language learning using the role playing method. Analyzing the application of constructivism theory, namely student activity during the learning process which refers to constructivism theory. The type of research used in this research is qualitative descriptive research using the role playing method. Data obtained through observation techniques and interviews. The data uses qualitative descriptive.

The results of this research show that teachers apply learning using the role playing method steps, namely: (1) preparation, used for teachers to introduce a problem to students or a case related to the material. (2) selecting players, used for each group leader to determine who will be the players or actors in the drama. (3) providing nameplates, used in the form of pictures of animals in the story, conversational text paper, nameplates for students playing, loudspeakers and other media for mutual exchange. (3) appointing students as observers, used for other groups to observe while filling out assessment questionnaires for groups playing drama. (4) playing a role, used to explore knowledge gained through drama text material. (5) evaluation and discussion, used for teachers to be able to direct students to real life realities and then invite students to compare how things that happen in the storyline that have been acted out happen in the real world. This is demonstrated through qualitative descriptive.

Keywords: *Implementation of Constructivism Theory, Role Playing Method, Student Activity*

Copyright © 2024, The Author(s).

How to cite: Pedi, M. D. (2024). IMPLEMENTASI TEORI KONSTRUKTIVISME MELALUI METODE ROLE PLAY TERHADAP KEAKTIFAN SISWA DI SEKOLAH DASAR. NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan, 5(3), 1023–1034. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.2859>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Peran guru sangat dibutuhkan dalam menentukan kualitas dan kuantitas pengajaran yang dilaksanakan, oleh karena itu guru seharusnya dapat membuat perencanaan secara seksama dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dan memperbaiki kualitas mengajarnya. Peran guru sebagai pengelola proses belajar mengajar bertindak selaku fasilitator yang berusaha menciptakan suasana pelajaran, menggunakan Teknik yang efektif, sehingga dapat memudahkan dalam proses belajar mengajar. Menurut pendapat (Saputro, 2021) secara umum, belajar dapat diartikan dengan “yang tidak tahu menjadi tahu”. Dalam proses pembelajaran dapat berhasil, jika guru berperan secara aktif mendorong siswa untuk aktif belajar dan memberikan pengalaman belajar yang memadai kepada siswa untuk mencapai belajar yang optimal. Menurut pendapat Agustin (2022) sekolah adalah sebuah kesempatan yang baik untuk melihat kemampuan yang dimilikinya, maka dari itu, besar harapan siswa dapat memiliki kemampuan Bahasa yang baik ketika mereka belajar di sekolah dasar.

Konstruktivisme adalah teori belajar yang ditemukan dalam psikologi yang menjelaskan bagaimana orang dapat memperoleh pengetahuan dan belajar (Sugrah, 2019). Teori konstruktivisme, dalam proses pembelajaran lebih penting dari pada hasil akhirnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran tidak terbatas pada hubungan antara stimulus dan respons, selain lebih banyak melibatkan proses keaktifan siswa. Sehingga teori konstruktivisme, penting untuk diperhatikan dalam proses pembelajaran. Untuk dapat melihat keaktifan siswa

melalui memainkan scenario drama dilakukan dengan mengikuti teori konstruktivisme sehingga diharapkan dapat mencapai tujuan keaktifan dan menjiwai scenario drama yang akan diperankan setiap siswa. Teori pembelajaran konstruktivisme menekankan bahwa siswa lebih aktif dalam pembelajaran, membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan dan konteks pembelajaran (Meilia, 2023)

Bahasa Indonesia adalah suatu mata Pelajaran yang terdapat di dalam kurikulum Merdeka dan mata pelajaran bahasa Indonesia diberikan disetiap jenjang Pendidikan mulai dari sekolah dasar bahkan sampai Tingkat perguruan tinggi masih terdapat Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia perlu terus beradaptasi untuk memenuhi tuntutan tersebut (Nasution, 2023). Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, maka diharapkan siswa dapat memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif dan inovatif yang sangat baik untuk pengembangan diri, intelektual, dan sosialnya.

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar guru lebih cenderung menyampaikan materi masih bersifat teoritis, monoton dengan bacaan buku, sehingga dapat menimbulkan komunikasi satu arah selain itu siswa cenderung pasif karena hanya mendengarkan ceramah yang di sampaikan guru tanpa ada aktivitas yang menimbulkan keaktifan siswa. Hal ini siswa akan beranggapan bahwa dalam proses belajar mengajar berlangsung akan merasakan jenuh dan bosan. Dalam Upaya meningkatkan kualitas Pendidikan, kualitas guru adalah salah satu komponen yang mempunyai

peran sangat penting. Oleh karena itu guru harus menciptakan proses belajar dengan baik sesuai tujuan Pendidikan dan memberikan dorongan untuk potensi belajar siswa. Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan tersebut (Hoerudin, 2024)

Walaupun kegiatan di sekolah dasar (SD) masih menggunakan secara tematik integrative, oleh karena itu, guru harus tetap harus memperhatikan cara menyampaikan materi Pelajaran dengan tepat. Maka dari itu setiap mata Pelajaran mempunyai keunikan atau karakteristik yang berbeda-beda. Salah satu materi Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah Bertukar atau Membayar. Materi ini juga sangat penting untuk didalami oleh siswa yang biasa di jadikan sebagai modal dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran pada materi ini adalah agar siswa dapat memanfaatkannya dilingkungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Pendekatan konstruktivistik yang di dalamnya digunakan prinsip-prinsip pembelajaran telah melahirkan berbagai macam pola atau model pembelajaran.

Mengimplementasikan keaktifan siswa pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia telah dilakukan melalui berbagai Upaya. Menurut pendapat (Kurniawan, 2021) pendekatan konstruktivistik yang dalamnya digunakan prinsip-prinsip pembelajaran telah melahirkan berbagai macam pola atau model pembelajaran. Salah satu dari Upaya tersebut yaitu penggunaan metode *role playing* (bermain peran). Metode simulasi untuk *role playing* (bermain peran) dapat melibatkan siswa aktif secara

menyeluruh baik dari sisi efektif, kognitif dan psikomotorik (Solohin, 2023). Pembelajaran *role playing* (bermain peran) memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran *role playing* (bermain peran) merupakan metode yang melibatkan siswa bermain peran dengan teman dalam kelompok untuk saling berinteraksi. Pembelajaran metode *role playing* (bermain peran) dimana metode ini akan lebih membuat siswa memahami mengenai materi Bertukar atau Membayar pada tokoh yang akan di perankan dalam scenario drama. Metode ini lebih menumbuhkan semangat belajar siswa dengan cara bermain peran.

Penelitian tentang bagaimana menerapkan teori konstruktivisme melalui metode role play terhadap keaktifan siswa di sekolah dasar menjadi relevan. Dengan memahami bagaimana metode *role playing* berpengaruh dalam teori konstruktivisme, kita dapat mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efisien dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

Penelitian ini diharapkan untuk meningkatkan pemahaman tentang bagaimana menerapkan teori konstruktivisme melalui metode *role playing* untuk meningkatkan keaktifan siswa di sekolah dasar. Hal ini dapat memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat dasar dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Pada dasarnya penelitian ini muncul di sebabkan penulis yang berprofesi sebagai tenaga pendidik, pernah melakukan kegiatan pengimplementasian metode *role playing* terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia

khususnya. Singkatnya kajian ini berdasarkan pengalaman dari penulis yang pernah di lakukan, pada saat itu penulis merasa terkendala dalam memfasilitasi peserta didik mengkonstruksi sendiri ilmu pengetahuannya, terkesan saya sebagai guru mengtransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik, khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar yang memang menjadi keahlian penulis sebagai pendidik di sekolah dasar, kendala secara umum telah di jelaskan pula sebelumnya, selain dari pada itu penulis juga merasakan kendala yang cukup menantang yaitu peserta didik mengalami kesulitan dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, tidak aktifnya peserta didik terlibat dalam pembelajaran yang di rasakan baik oleh peserta didik maupun penulis sendiri sebagai pendidik pada metode-metode pembelajaran yang konvensional, seperti metode ceramah atau metode diskusi kelompok misalnya, penulis merasa peserta didik harus di berikan sebuah metode pembelajaran yang menarik dan menantang, kemudian dapat merangsang rasa ingin tahu dan dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri serta terlibat aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran, setelah memilih dan menimbang ide-ide metode pembelajaran yang di rasa baru, penulis menetapkan pilihan pada salah satu metode yang di rasa cukup menarik untuk di implementasikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu metode *role playing*, sebenarnya metode ini terinspirasi dari beberapa literatur yang pernah penulis baca maupun dari beberapa pengalaman yang pernah di alami ketika menuntut ilmu pada jenjang perguruan tinggi.

Adapun peneliti terdahulu yang menunjukkan bahwa pembelajaran *role playing* (bermain peran) memberikan pengaruh yang sangat berarti (signifikan) terhadap pendekatan hasil belajar siswa antara lain:

Penelitian yang dilakukan oleh (Isnaini, 2021) yang berjudul “Penerapan Bermain Peran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Membaca” menyatakan bahwa hasil belajar siswa dalam penerapan metode pembelajaran *role playing* mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil wawancara dengan Sebagian siswa, rata-rata jawaban siswa menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat membaca cerita dengan metode pembelajaran *role play* sehingga siswa menjadi termotivasi untuk belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh (Fatimah, 2022) yang berjudul “Analisis Metode *role playing* Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa kelas III SD Negeri Keditan Magelang” menyatakan bahwa berdasarkan hasil pembahasan di atas, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran keterampilan meliputi penentuan materi, penentuan peran, pengamat, kemudian Menyusun perencanaan dilanjutkan dengan praktek dan evaluasi dan metode *role playing* dalam pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Jawa dikatakan efektif yaitu tuntasnya hasil belajar siswa, siswa aktif dalam pembelajaran berlangsung, respon yang baik dan positif, serta kemampuan guru dalam mengelola kelas dikategorikan baik.

Solusi untuk mengatasi permasalahan dari hasil pengamatan

peneliti dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat menganalisis kemampuan siswa dalam memahami dan mengetahui materi yang disampaikan guru, dengan metode ini diharapkan peserta didik tidak mengalami kejenuhan dan terjadi suasana yang menyenangkan serta siswa lebih dapat pengetahuan melalui materi bertukar dengan cara melakukan bermain peran. Dari uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan menganalisis “IMPLEMENTASI TEORI KONSTRUKTIVISME MELALUI METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KEAKTIFAN SISWA SEKOLAH DASAR”

Dalam penelitian terhadap judul tersebut terdapat beberapa rumusan masalah yaitu: Apakah metode *role playing* mendukung implementasi konstruktivisme, Apakah ada pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap keaktifan siswa Dan Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran berdasarkan pendekatan konstruktivisme. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk Mendeskripsikan Implementasi Teori Konstruktivisme Melalui Metode *role playing* Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif yaitu dengan menganalisis data secara kualitatif yang dimulai dengan menelaah data yang diperoleh dari berbagai sumber atau informasi, baik melalui wawancara maupun dokumentasi. Data tersebut terlebih dahulu dibaca, dipelajari, ditelaah,

kemudian dianalisis dan dapat ditarik kesimpulan.

Adapun perhitungan persentase keaktifan siswa adalah :

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria Keaktifan Siswa Persentase kategori

85-100 : sangat baik

70-84 : baik

55-69 : cukup

40-54 : kurang

Indikator keaktifan yang harus dicapai siswa antara lain

1. Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru,
2. Menjawab pertanyaan guru,
3. Mengajukan pertanyaan kepada guru dan siswa lain,
4. Mencatat penjelasan guru dan hasil diskusi,
5. Siswa bermain peran
6. Memberikan penilaian ketika kelompok lain bermain peran,
7. Mendengarkan pendapat teman,
8. Berlatih menyelesaikan latihan soal,

Pemilihan pendekatan kualitatif dipertimbangkan untuk memfasilitasi analisis yang mendalam dan komprehensif terhadap fenomena tersebut.

Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Pengumpulan data Analisis keaktifan belajar siswa mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti keaktifan belajar siswa yang telah diperoleh dan dapat dilihat dari nilai yang dengan menggunakan kriteria kriteria penskoran keaktifan belajar siswa agar dapat diketahui skor keaktifan belajar siswa.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

1. Implementasi teori konstruktivisme dengan metode *role playing* dalam pelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan pengalaman dan kendala yang dipaparkan diatas, penulis mengumpulkan berbagai data dari berbagai sumber, termasuk melakukan wawancara dengan rekan sejawat di SDN Maumaru. Penyajian data dan menganalisis data dilakukan secara deskriptif agar dapat menggambarkan jalanya proses implementasi metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil analisis tersebut akan menggambarkan sampai dimana kesesuaian metode *role playing* pada pelajaran Bahasa Indonesia. Metode pembelajaran *role playing* adalah suatu pembelajaran yang aktif karena siswa memerankan suatu cerita tentang “Bertukar atau Membayar”, yang di kemas oleh penulis menjadi teks drama, guru membagi 3 kelompok yang terdiri dari 6-7 siswa untuk memerankan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita. setiap kelompok memerankan cerita di depan kelas lalu kelompok lain memberikan mengamati dan memberikan penilaian melalui kuesioner yang telah disiapkan. Setelah pembagian kelompok, ketua kelompok mengarahkan pembagian peran sedangkan guru menyampaikan alur kegiatan dalam metode *role playing*.

Menurut pendapat (Rachman, 2019) *Role Playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pembelajaran yang dialami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak,

namun tidak keluar dari bahan ajar. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, metode *role playing* ini siswa menjadi aktif dan lebih memperhatikan apa yang akan diperankan di depan kelas. Setiap pemain harus menjiwai apa yang akan di perankan, pembelajaran Bahasa Indonesia di buat semenarik mungkin agar siswa lebih bersemangat, aktif serta memahami apa yang di pahami yang akan di sampaikan guru. Dengan bermain peran ini nilai-nilai karakter siswa akan muncul seperti bekerja sama dalam memainkan dramanya. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis, dalam penelitian ini menggunakan metode observasi dan wawancara. Ada tiga hal yang penulis kategorikan sebagai implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Maumaru, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

a. Perencanaan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN Maumaru

Perencanaan adalah kegiatan untuk mempersiapkan materi ajar sebelum mengajar untuk tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Hal ini yang di lakukan guru sebelum mengajar yaitu melakukan perencanaan, ketika mengajar guru kelas IV mempersiapkan metode *role playing* seperti: waktu pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sesuai dengan jadwal pelajaran di SDN Maumaru pembelajaran dilaksanakan pada jam pertama, sebelum pembelajaran dimulai penulis mempersiapkan modul ajar, guru mempersiapkan modul ajar sehari sebelum mengajar, guru mempersiapkan teks drama dengan merubah cerita yang ada pada buku siswa kurikulum Merdeka dengan judul bertukar. Salah satu kegiatan pada tahap perencanaan ini guru merencanakan materi bertukar atau

membayar lalu disesuaikan dengan metode pembelajaran yang akan di pilih yaitu metode *role playing*. Selain mempersiapkan materi dan metodenya penulis juga berkoordinasi dengan rekan sejawat untuk menjadi observer saat proses pembelajaran dilaksanakan serta melakukan diskusi scenario dan kuesioner yang menjadi panduan dalam melakukan pengamatan proses pembelajaran.

b. Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini, dalam proses pembelajaran guru mengimplementasikan metode *role playing*. Dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia ini menggunakan *role playing* yang mengacu pada modul ajar yang telah di susun sebelum pembelajaran di mulai oleh penulis.

Berikut penulis akan paparkan mengenai pelaksanaan dan implementasi teori konstruktivisme melalui metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi bertukar di kelas IV di SDN Maumaru, yaitu:

Observasi dilaksanakan pada jumat tanggal 12 April 2024 pada jam 1 – 3 dengan alokasi waktu 3x 35 menit.

I. Persiapan pembelajaran

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV, guru menyiapkan pembelajaran terlebih dahulu sebelum mengajar, dalam perencanaan guru merencanakan pembelajaran menggunakan modul ajar. Modul ajar sebagai pedoman guru kelas IV pada saat melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan *role playing*, sebelum mengajar guru mempersiapkan materi terlebih dahulu. Pada pembelajaran kali ini, guru menyampaikan materi Bahasa Indonesia dengan materi bertukar atau membayar. Guru mempersiapkan media dalam proses *role playing* ini, yaitu

berupa gambar hewan-hewan yang terdapat dalam cerita, kertas teks percakapan papan nama untuk siswa yang bermain, pengeras suara serta media lain untuk saling menukar.

II. Kegiatan awal

Sebelum pembelajaran akan dimulai, guru melihat situasi kelas, apakah siswa sudah rapi, tenang dan siap untuk mengikuti pelajaran. Kemudian guru membuka pembelajaran dengan salam kemudian di lanjutkan dengan berdoa bersama, guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa di depan kelas setelah selesai doa, guru dilanjutkan mengecek kehadiran siswa, biasanya guru hanya bertanya siapa yang tidak hadir hari ini. Kemudian guru mengkondisikan kelas agar siswa dapat menyiapkan diri dan lebih bersemangat untuk pembelajaran yang akan dilakukan. Setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini, lalu memulai dengan pertanyaan pemantik.

III. Kegiatan inti

Kegiatan inti adalah kegiatan utama untuk menanamkan dan mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang berkaitan dengan teori. Adapun beberapa langkah-langkah metode *role playing* yang dapat dilakukan. Sesuai perencanaan guru menyampaikan topik pembelajaran yaitu materi bertukar atau membayar terlebih dahulu dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik. Guru mengarahkan siswa untuk mengamati gambar yang diambil dari buku siswa kurikulum merdeka. sambil menanyakan deskripsi dari gambar tersebut, Setelah itu, guru meminta siswa berbagi dalam kelompok menjadi 3 kelompok dengan jumlah masing-masing 7 orang untuk 2 kelompok dan satu kelompok yang berjumlah 6 orang, Serta

menentukan ketua, sekretaris kelompok. Setelah kelompok belajar terbentuk guru membagikan teks wawancara masing-masing 1 per siswa. Peserta didik memperhatikan teks wawancara yang dibagikan sambil mendengarkan audio tentang bertukar atau membayar berdasarkan teks bermain peran tersebut. Setelah itu guru memberikan kesempatan kepada siswa mempraktekkan di luar kelas selama 10 menit sebelum mempraktekkan bermain peran.

Selanjutnya, guru memberikan kesempatan kepada kelompok siapa saja yang ingin menampilkan terlebih dahulu bermain peran di depan kelas sedangkan kelompok lain mengamati sambil mengisi kuesioner penilaian kepada kelompok yang sedang bermain drama. Setelah semuanya selesai bermain peran, masing-masing perwakilan kelompok menyampaikan hasil pengamatannya melalui kuesioner yang telah diisi dan kelompok lain memberi tanggapan. Setelah itu guru membagikan soal yang terdiri dari 5 nomor yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap isi teks berperan peran yang telah di perankan, ternyata dari 20 siswa yang mengikuti pembelajaran 18 orang dapat menjawab dengan tepat kelima soal tersebut. Setelah itu Guru bersama siswa mengevaluasi dan mendiskusikan peran-peran yang dilakukan oleh pemain, dari hasil bermain peran tadi siswa dan guru, sambil guru melakukan tanya jawab yang berkaitan makna-makna yang tersirat dalam teks bermain peran tersebut, peserta didik dapat menyampaikan pendapat dengan penuh semangat dan keberanian.

IV. Kegiatan penutup

Kegiatan penutup ini adalah kegiatan refleksi bersama anatar pendidik dan peserta didik tentang hal-hal yang

sudah baik dan yang belum berhasil serta bagaimana tindak lanjutnya. Peserta didik juga di fasilitasi mengisi kuesioner refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Terakhir menutup Pelajaran.

c. Evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV

Evaluasi ini digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang pengetahuan siswa. Evaluasi adalah hal yang wajib guru lakukan agar mengetahui kemampuan siswa setelah pembelajaran berlangsung. Sehingga guru dapat mengetahui sejauh mana siswa dapat menangkap pembelajaran agar dapat di jadikan tolak ukur dalam keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan guru kepada siswa.

Dengan melakukan evaluasi guru dapat mengetahui tujuan pembelajaran yang sudah tercapai atau belum. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru dapat mengukur pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran, penilaian akan dilakukan oleh guru setelah kegiatan pembelajaran.

Penulis melakukan evaluasi berdasarkan hasil yang dicapai oleh peserta didik dan hasil observasi rekan sejawat untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran sudah dicapai oleh peserta didik dan sesuai dengan napa yang ditetapkan.

2. Analisis data implementasi teori konstruktivisme melalui metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV

Sebagai dasar penulis dalam melakukan analisis, menurut pendapat (Nazariah, 2023) penting untuk mengevaluasi permainan peran dengan

tujuan-tujuan yang sudah ditentukan. maka terlebih dahulu memaparkan gambaran hasil evaluasi dari 20 peserta didik kelas IV, 17 orang memperoleh nilai sempurna (100), 2 orang siswa mendapatkan Nilai 80 dan sisanya mendapat nilai 60. mereka dapat menjawab apa yang menjadi isi dan makna tersirat dari teks bermain peran. Hasil refleksi peserta didik untuk mengetahui respon dan pendapat peserta didik terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan yang terdiri dari 10 soal refleksi, 100 % peserta didik menjawab bahwa pembelajaran menyenangkan dan mereka terlibat aktif dalam pembelajaran. selain hasil dari peserta didik, penulis juga menganalisis hasil pengamatan dari 3 rekan sejawat, mereka melakukan observasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran dan penerapan teori konstruktivisme dalam pembelajaran. berikut gambaran hasil dari ke 3 orang rekan sejawat sebagai observer:

Tabel 1. Lembar Analisis Pengamatan Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Nama Pengamat	Kriteria Yang diamati (Skala 1-5)				Hasil Akhir
		Kertelaksanaan sintak-sintak pembelajaran	Interaksi sosial	Prinsip Reaksi	Ketersediaan perangkat pendukung	
1	Yulius K. Rohy,S.Pd	25/25 = 100	23/25 = 92	19/20 = 95	15/15 = 100	96,75
2	Ahad Wori Hana, S.Pd., Gr	25/25 = 100	23/25 = 92	19/20 = 95	15/15 = 100	96,75
3	Adriana Carlota Ridi,S.Pd	25/25 = 100	24/25 = 96	18/20 = 90	15/15 = 100	96,50
Jumlah Rata-rata						96,66

Tabel 2. Lembar Analisis Penerapan Teori Konstruktivisme

No	Nama Pengamat	Kriteria Yang diamati (Skala 1-4)				Hasil Akhir (%)
		Pengaturan Lingkungan Belajar	Pembelajaran berpusat pada peserta didik	Kegiatan pembelajaran berbasis masalah	Evaluasi formatif dan Umpan balik	
1	Yulius K. Rohy,S.Pd	12/12 = 100	10/12 = 83	12/12 = 100	12/12 = 100	95,75
2	Ahad Wori Hana, S.Pd., Gr	12/12 = 100	11/12 = 93	12/12 = 100	12/12 = 100	98,25
3	Adriana Carlota Ridi,S.Pd	11/12 = 93	12/12 = 100	11/12 = 93	12/12 = 100	96,50
Jumlah Rata-rata						96,83

Berdasarkan gambaran hasil penelitian diatas memperlihatkan bahwa siswa sangat antusias, semangat dan terlibat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, terbukti semua peserta didik secara aktif berkomunikasi dan percaya diri saat tampil bermain peran, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapatnya dan juga di perhatikan melalui hasil pencapaian peserta didik serta refleksi peserta didik, penerapan metode role play sangat mendukung penerapan teori konstruktivisme dimana peserta didik dapat menjawab pertanyaan baik jawabannya yang terdapat dalam teks bermain peran maupun pertanyaan yang memiliki makna tersirat dalam teks tersebut. Menurut pendapat (Wahab & Rosnawati, 2021) hasil penelitian ini sesuai dengan teori belajar konstruktivisme bahwa siswa akan lebih mudah memahami materi apabila mereka terlibat langsung secara aktif dalam pembelajaran dan mampu mengaplikasikannya dalam segala kondisi, sehingga siswa dapat mengingat materi pelajaran lebih lama.

KESIMPULAN

Setelah penulis melakukan penelitian tentang implementasi metode

pembelajaran *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV, penulis melakukan pengumpulan data, penyajian data, dan analisis data, sehingga yang terakhir yaitu kesimpulan. Dapat disimpulkan bahwa implementasi teori konstruktivisme melalui metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV dengan materi bertukar atau membayar memiliki banyak manfaat bagi siswa. Metode ini juga tidak hanya mendukung implementasi teori konstruktivisme dengan mendorong keterlibatan siswa dan konstruksi pengetahuan mereka sendiri, tetapi juga meningkatkan keaktifan siswa, antusias terlibat dalam proses pembelajaran, partisipatif dan meningkatnya motivasi mereka untuk belajar, meskipun belum semua peserta didik menunjukkan hasil yang optimal, terdapat bukti yang menunjukkan bahwa metode *role play* secara efektif memfasilitasi pembelajaran yang aktif, kolaboratif dan bermakna. Oleh karena itu, pendidik dapat mempertimbangkan untuk mengintegrasikan implementasi teori konstruktivisme melalui metode *role play* ke dalam praktik pembelajarannya sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N. A., Abidin, Y., & Rakhmayanti, F. (2022). Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9010-9018.
- Azin, M., & Subiantoro, E. (2023). Penerapan Metode *Role Playing* Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 3(2).
- Fatimah, A. R., Rinawati, A., & Maryanto, M. (2022). Analisis Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Kelas III SD Negeri Keditan Magelang. *IBTIDA-Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 2(2), 43-53.
- Hoerudin, C. W. (2024). UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI METODE *ROLE PLAYING*. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 2(1), 1-14.
- Isnaini, I. (2021). Penerapan Bermain Peran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Membaca. *Juwara Jurnal Wawasan dan Aksara*, 1(2), 82-94.
- Kurniawan, W. Y. (2021). Implementasi Teori Belajar Konstruktivistik Jerome Bruner dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 9 Yogyakarta. *ISLAMIKA*, 3(1), 21-37.
- Lathifah, A. S., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 36-42.
- M. Nugroho Adi Saputro1, P. L. (2021). MENGUKUR KEEFEKTIFAN TEORI KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*. (4) (25-28)

- Mariska, R., & Khobir, A. (2024). Implementasi Aliran Konstruktivisme Terhadap Kurikulum Merdeka Dalam Perspektif Filsafat Pendidikan Islam. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(1), 210-219.
- Meilia, I., Arrosyad, M. I., & Wahyuningsih, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Play pada Mata Pelajaran IPS Materi Aku dan Cita-Citaku terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Toboali.
- Nasution, A. T., Munip, A., Rohmi, P., & Rizky, V. B. (2023). ANALISIS PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TERHADAP MAHASISWA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 2732-2744.
- Nazariah, N. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pembahasan Mengungkap Berbagai Informasi Denganwawancara Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 18 Banda Aceh. *Serambi Konstruktivis*, 5(3), 8-15.
- Pramesti, G. N. D. P. (2023). Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(12), 1356-1365.
- Rachman, A. A., Djumahana, N., & Riyadi, A. R. (2019). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 57-65.
- Rahmi, N. A. (2022). Analisis Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Model Konstruktivisme di Sekolah Menengah Pertama. *Educare: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 34-41.
- Saputro, M. N. A., & Pakpahan, P. L. (2021). Mengukur keefektifan teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 4(1), 24-39.
- Solihin, I. (2023). Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sdn 12 Sindue. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 11-25.
- Subarjo, M. D. P., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Analisis Penerapan Pendekatan Teori Belajar Konstruktivisme pada Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 313-318.
- Sugrah, N. (2019). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121-138.
- Susanti, S., Hartati, T., & Nuryani, P. (2021). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 1-12.
- Suwandayani, B. I., & Anggraini, A. I. (2021). Pola implementasi teori konstruktivisme pada pembelajaran tatap muka terbatas di sekolah

dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5(2), 609-618.

Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.