



JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia



Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154.

e-mail: jpgsd@upi.edu

website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>

PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ROLE-PLAY UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA SEKOLAH DASAR

Arina Nur Islamyati¹, Arie Rakhmat Riyadi², Ari Arasy Magistra³

¹Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: arinanurisl@upi.edu

ABSTRACT

This research is motivated by the low ability of students to communicate with others, students are never directly involved with the surrounding environment in the learning process, lack confidence, are less sensitive, less able to express opinions, students will only express opinions if asked first by the teacher, students are also embarrassed to ask questions during the learning process, this happened to the sixth grade elementary school students. Learning only uses the lecture method and assignments without involving students directly to explore students' interpersonal intelligence, so that the learning carried out is still teacher-centered or teacher center. This study aims to describe the use of Role-Play to improve the interpersonal intelligence of sixth grade elementary school students. This study applies the Kemmis & Taggart model of Classroom Action Research (CAR). This CAR procedure consists of four stages, planning, action, observation, reflection. These four stages will form a cycle. The research participants were sixth grade students in one of the public elementary schools in Bandung Regency. The data obtained were analyzed by qualitative and quantitative methods. After the implementation of two cycles, there was an increase in the percentage of students' interpersonal intelligence as seen from the increase in the average percentage of the class. Before the action (pre-cycle) the average class obtained was 48.8%, an increase of 15.3% to 64.1%, and the implementation of Cycle II increased by 20.4% to 84.5%. learning role-play can improve the interpersonal intelligence of sixth grade elementary school students.

Keywords: role-play learning, students interpersonal intelligence.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received

07 Apr 2025

First Revised

21 Jun 2025

Accepted

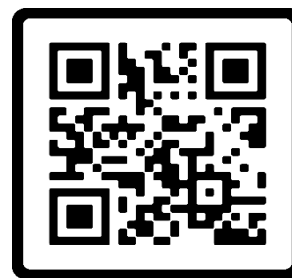
24 Jul 2025

First Available online

01 Ags 2025

Publication Date

01 Ags 2025



ISSN 3048-0140



9 773048 014001

1. PENDAHULUAN

Pendidikan tidak hanya mencakup pengembangan intelektual saja, akan tetapi lebih ditekankan pada proses pembinaan secara menyeluruh sehingga anak menjadi dewasa. Berdasarkan pengertian di atas melalui pendidikan diharapkan dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki salah satunya kecerdasan. Oleh sebab itu pendidikan berperan penting dalam mengembangkan kecerdasan anak dengan begitu mereka mampu memiliki keterampilan yang diperlukan untuk diri sendiri, keluarga, maupun masyarakat di lingkungannya.

Kecerdasan ibarat sebuah kesatuan kemampuan ataupun keterampilan yang dapat ditumbuh-kembangkan. Menurut Zahro (2019) kecerdasan adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah, kemampuan untuk menciptakan masalah baru untuk diselesaikan, serta kemampuan untuk menemukan sesuatu yang baru atau menawarkan pelayanan yang bermanfaat untuk kegiatan masyarakat.

Kecerdasan interpersonal merupakan salah satu kecerdasan yang harus dikembangkan sejak kecil. Kecerdasan interpersonal menurut Harsanto (dalam Zahro, 2019) adalah kemampuan untuk bersosialisasi atau berhubungan, serta memahami orang lain. Kecerdasan interpersonal ini sangat penting untuk dimiliki oleh seorang anak supaya mereka dapat berbagi cerita, pengalaman, permasalahan, bisa berkomunikasi serta bergaul dengan orang lain terutama dengan teman sebayanya.

Anak usia SD mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan yang sangat pesat, baik dari segi fisik, psikis, maupun kognitifnya. Usia SD yang berada pada rentang 7-12 tahun merupakan usia matang untuk menyelesaikan masalahnya sendiri dimana anak akan membentuk sebuah konsep dan melihat korelasinya dengan kehidupan nyata sesuai dengan lingkungannya. Untuk itu, hendaknya guru membangun suasana belajar yang konkret bagi anak sebagai upaya memudahkan anak dalam berpikir logis untuk memecahkan masalah (Trianingsih dalam Khaulani et al., 2020).

Kurikulum 2013 merupakan suatu pembelajaran yang menekankan pada perubahan perilaku dan kompetensi yang dicapai harus seimbang antara kognitif, afektif, dan psikomotor. Berdasarkan kenyataan yang sering ditemui peneliti dan berdasarkan observasi di lapangan, pembelajaran IPS hanya berdasarkan pada apa yang terdapat dalam buku sumber yang mengakibatkan siswa kurang tertarik pada pembelajaran, khususnya pembelajaran yang dilaksanakan di kelas VI SD, guru yang memberikan pelajaran IPS cukup puas dengan hanya mengandalkan teori-teori yang terdapat pada buku sumber dengan metode ceramah sehingga siswa kurang mampu mengungkapkan ide maupun memecahkan masalah yang dihadapi. Siswa tidak pernah dilibatkan secara langsung dengan lingkungan sekitar dalam proses belajar, kurang percaya diri, kurang peka, kurang mampu mengungkapkan pendapat jika tidak ditanya oleh gurunya terlebih dahulu, dan malu bertanya saat proses pembelajaran berlangsung. Beberapa hal tersebut dapat digolongkan sebagai kriteria kurangnya kecerdasan interpersonal.

Untuk mengatasi hal tersebut maka guru perlu memilih suatu metode pembelajaran yang tepat, mengutamakan aktivitas yang menyenangkan bagi siswa serta menarik perhatian siswa ketika melaksanakan proses belajar di dalam kelas. salah satu metode tersebut adalah role-play atau metode bermain peran. Role-play merupakan metode pembelajaran dengan mendramakan atau memerankan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial, lebih menekankan pada kenyataan dan para murid diikutsertakan dalam memainkan peranan yang menceritakan masalah-masalah hubungan sosial (Zuhairini dalam Kartini, 2007).

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan agar siswa dapat melakukan komunikasi dengan baik dan diharapkan kecerdasan interpersonal siswa dapat mengalami peningkatan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (classroom action research). Menurut Arikunto, S. dkk (2012) Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar yang berupa

sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama, dan tindakan tersebut dilakukan oleh siswa dengan arahan guru.

Penelitian ini menggunakan model dari Kemmis dan Taggart berupa suatu siklus spiral. Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observation), refleksi (reflection). Keempat tahapan yang terdapat dalam penelitian tindakan kelas tersebut adalah unsur untuk membentuk sebuah siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD. Lokasi penelitian ini berada di salah satu SD Negeri di Kabupaten Bandung. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan rubrik kecerdasan, lembar observasi untuk melihat perkembangan kecerdasan interpersonal siswa. Selanjutnya dalam teknik analisis data peneliti menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas VI SD. Pelaksanaan PTK ini terdiri dari dua siklus. Siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Siklus II dilaksanakan dengan alokasi waktu 2x35 menit untuk satu pertemuan. Materi pokok pembelajaran tentang peristiwa penting menjelang proklamasi kemerdekaan Indonesia. Hal ini mengacu pada Kompetensi Dasar yang harus dicapai yaitu 3.4 Memahami makna proklamasi kemerdekaan, upaya mempertahankan kemerdekaan, dan upaya mengembangkan kehidupan kebangsaan yang sejahtera; dan 4.4 Menyajikan laporan tentang makna proklamasi kemerdekaan, upaya mempertahankan kemerdekaan, dan upaya mengembangkan kehidupan kebangsaan yang sejahtera.

Deskripsi pembelajaran untuk melihat bagaimana peningkatan kecerdasan interpersonal siswa diuraikan sebagai berikut:

Guru menyusun rancangan kegiatan yang akan dilakukan oleh guru dan siswa berdasarkan sintaks dari metode pembelajaran role-play. Rencana pelaksanaan pembelajaran pada siklus I ini disusun berdasarkan kurikulum 2013 sesuai Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Sistematis rencana pembelajaran terdiri dari identitas satuan pendidikan, mata pelajaran, materi pokok, alokasi waktu, kompetensi inti dan kompetensi dasar, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode yang digunakan, sumber belajar, kegiatan pembelajaran dan penilaian hasil pembelajaran.

Karakteristik RPP dalam penelitian ini bila dibandingkan dengan RPP yang biasa dibuat guru yakni berkenaan dengan kegiatan intinya. Kegiatan inti ini menerapkan sintaks pembelajaran role-play yang terdiri dari, a) persiapan dan menetapkan masalah yang akan dijadikan sebuah cerita, b) Menentukan siswa untuk memainkan peran yang terdapat dalam cerita, c) menyiapkan pendengar dan pengamat untuk melihat proses bermain peran berlangsung, d) memberikan waktu berdiskusi kepada siswa yang akan memainkan sebuah peran, dan e) melakukan diskusi dan mengevaluasi proses simulasi role-play

Siklus I

Berdasarkan kegiatan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran role-play dan hasil observasi kecerdasan interpersonal siswa, diperoleh data yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Pada akhir pembelajaran siklus I dilakukan observasi dengan melihat aktivitas siswa selama pembelajaran dan siswa diberikan evaluasi akhir siklus.

Pada awalnya siswa sangat semangat dan antusias saat mengetahui pembelajaran yang akan dilakukan yaitu dengan cara bermain peran karena hal itu merupakan pembaruan dalam pembelajaran bagi mereka. Pada saat pembagian peran beberapa siswa tidak bersedia untuk memainkan sebuah peran jika dipilih oleh guru sehingga pada siklus 1 penentuan peran ditentukan oleh keinginan dan kesiapan siswa. Beberapa siswa mulai mendiskusikan peran yang akan ia mainkan, terlihat beberapa siswa menganalisis dan berdiskusi mengenai perannya dengan baik, tampak beberapa siswa lain asik dengan aktivitasnya sendiri, dan beberapa siswa hanya melihat temannya berdiskusi.

Pada saat pembelajaran dimulai siswa masih terlihat bingung dengan kegiatan yang akan diikutinya, akan tetapi dengan bimbingan guru, siswa pun bisa mengikuti kegiatan pembelajaran

role-play.

Berdasarkan hasil pengamatan selama menggunakan pembelajaran role-play pada siklus 1, siswa belum paham dengan kegiatan yang akan ia lakukan sehingga pembagian peran sedikit ada hambatan, beberapa siswa sulit untuk dipisahkan dari teman dekatnya, ia hanya akan bermain peran jika teman dekatnya ikut andil di dalamnya. Namun, beberapa siswa sudah menunjukkan sikap empati terhadap temannya dan tidak membedakan teman, mereka menerima dengan siapapun akan bermain peran.

Pada saat pelaksanaan pembelajaran terjadi beberapa masalah seperti berselisih paham dan saling tuduh menuduh dalam pembagian pemeran untuk bermain drama. Beberapa siswa cenderung menghindar ketika dibimbing untuk menyelesaikan masalah. Ada beberapa siswa lain yang sudah terlihat tenang dan dewasa dalam menghadapi suatu masalah yang dihadapi dirinya ataupun temannya, ia akan mencoba menyelesaikan masalahnya sendiri dan mencari alternatif penyelesaian yang terbaik.

Ketika pembelajaran berlangsung komunikasi antar teman di kelas sudah terjalin baik dan terlihat mengalami peningkatan pada awal pelaksanaan kegiatan role play. Siswa yang sebelumnya malu-malu dan belum berani maju ke depan setelah dilaksanakan pembelajaran role play sudah menunjukkan peningkatan. Terlihat siswa saling bahu-membahu untuk menampilkan sebuah drama yang bagus, kerjasama dan komunikasi yang dibangun oleh para pemeran sangat baik dan terlihat kedekatan dari mereka padahal sebelumnya tidak mengobrol bahkan tidak saling menyapa. Ketika pembelajaran role play dilakukan anak mulai berdiskusi dan bercerita tanpa, namun masih ada siswa yang enggan untuk berdiskusi meskipun sudah diajak oleh temannya.

Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan dari proses pembelajaran hingga hasil observasi kecerdasan interpersonal siswa pada siklus I, secara keseluruhan guru dan siswa sudah melaksanakan pembelajaran dengan cukup baik, dan melaksanakan tahap-tahap pembelajaran sesuai dengan RPP meskipun terdapat beberapa kekurangan yang harus diperbaiki pada siklus II, kekurangan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Hendaknya guru mengintruksikan siswa untuk mengangkat tangan terlebih dahulu bagi siswa yang hendak menjawab atau mengemukakan pendapatnya, agar tidak mengundang jawaban serentak.
2. Hendaknya guru membimbing siswa untuk menemukan masalah yang terdapat pada naskah drama dan menyelesaikannya melalui diskusi bersama temannya.
3. Guru perlu mengkondisikan siswa agar berkomunikasi dan bersosialisasi bersama semua temannya tanpa memilih teman. Selain itu, guru harus menginstruksikan semua siswa belajar dan berdiskusi secara aktif sehingga tidak ada siswa yang lebih menonjol atau tidak ikut berpartisipasi.
4. Hendaknya guru memberikan sebuah aturan selama di kelas pada awal pembelajaran agar setiap siswa membuat kesepakatan untuk menentukan siapa yang akan memainkan peran atau menyimak.
5. Guru perlu melakukan konfirmasi mengenai kesimpulan yang diberikan oleh setiap kelompok, sehingga ada ketegasan dan kejelasan jawaban.

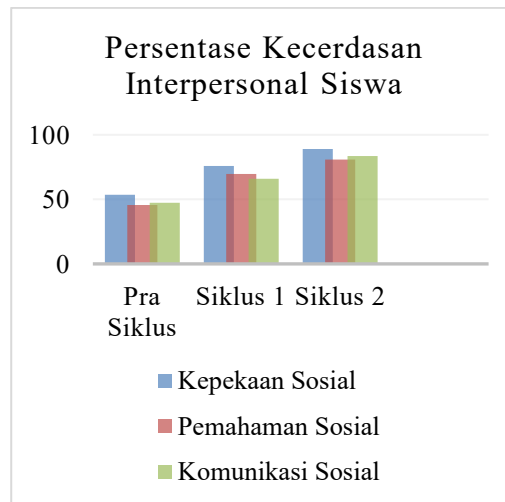
Selain refleksi dari tahapan pelaksanaan terdapat beberapa perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II untuk menggiring siswa memberikan kesimpulan dan lebih berani untuk mengungkapkan argumennya pada setiap pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, penambahan kegiatan siswa dalam menganalisis naskah dan peran yang akan dimainkan hal ini dilakukan untuk membimbing siswa memperjelas dan mendapat kesimpulan secara tegas mengenai pembelajaran yang dipelajari.

Berdasarkan hasil pengamatan selama menggunakan pembelajaran role-play pada siklus II, siswa sudah menunjukkan sikap kepedulian sosial yang tinggi dimana ia akan menerima jika di kelompokkan dengan siapapun tanpa harus dengan teman dekatnya.

Pada saat pelaksanaan pembelajaran terjadi beberapa masalah namun siswa dapat

menyelesaikannya dengan bimbingan yang diberikan oleh guru. Ada beberapa siswa lain yang sudah terlihat tenang dan dewasa dalam menghadapi suatu masalah yang dihadapi dirinya ataupun temannya, ia akan mencoba menyelesaikan masalahnya sendiri dan mencari alternatif penyelesaian yang terbaik.

Ketika pembelajaran berlangsung komunikasi antar teman di kelas sudah terjalin baik dan terlihat mengalami peningkatan pada pelaksanaan kegiatan role play ataupun kegiatan diskusi. Siswa yang sebelumnya malu-malu dan belum berani maju ke depan setelah dilaksanakan pembelajaran role-play sudah menunjukkan peningkatan. Terlihat siswa saling bahu-membahu untuk menampilkan sebuah drama yang bagus, kerjasama dan komunikasi yang dibangun oleh para pemeran sangat baik.



Gambar Grafik 1. Persentase kecerdasan interpersonal

Berdasarkan grafik di atas dapat terlihat adanya peningkatan hasil pada setiap siklus serta pencapaian indikator keberhasilan pada siklus II yang telah mencapai 75%. Hasil yang ditunjukkan pada Siklus II juga lebih bagus bila dibandingkan dengan Siklus I karena presentase Siklus II lebih besar daripada presentase Siklus I.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal siswa kelas VI SDN Mandalasari 01 dapat ditingkatkan melalui pembelajaran role-play. Meningkatnya kecerdasan interpersonal siswa dapat dilihat dari hasil observasi sebelum tindakan rata-rata kelas yang diperoleh adalah 48,8% pada Siklus I menjadi 64,1%, dan pada pelaksanaan Siklus II menjadi 84,5%.

Berdasarkan kenyataan dan bukti yang diperoleh, penelitian yang berlangsung tentang kecerdasan interpersonal siswa mengalami peningkatan. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran role-play dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa. Hasil yang dicapai pada siklus II menjadi dasar peneliti untuk menghentikan penelitian ini hanya pada siklus II karena sudah sesuai dengan hipotesis tindakan dan sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan..

4. SIMPULAN

Proses pembelajaran dilaksanakan dengan mengacu pada langkah-langkah pembelajaran role-play, sebagaimana telah dirumuskan dalam RPP. Kegiatan guru dalam proses pembelajaran role-play, adalah menetapkan masalah untuk dijadikan sebuah cerita, menentukan siswa yang akan memainkan peran, mengintsruksikan kepada siswa yang tidak terpilih sebagai pemeran untuk menjadi penyimak, membimbing siswa melakukan diskusi individu dan kelompok, memberi kesempatan pada siswa untuk mengemukakan pendapat dan melakukan konfirmasi. Sedangkan kegiatan siswa pada proses pembelajaran menggunakan role-play ini adalah menyimak penjelasan masalah pada naskah cerita, belajar berdiskusi bersama sesama pemeran ataupun bersama kelompoknya, mengemukakan pendapat, dan memberikan kesimpulan.

Pembelajaran ini lebih baik dibandingkan dengan pra siklus yang bersifat teacher center, dimana kegiatan guru adalah menjelaskan materi dengan metode ceramah, memberikan tugas, dan membimbing siswa secara klasikal. Sedangkan kegiatan siswa pada proses pembelajaran pra siklus adalah menyimak penjelasan materi pelajaran, belajar secara mandiri, dan mengerjakan tugas.

Berdasarkan temuan dan pembahasan penelitian yang dipaparkan pada bab IV, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran role-play (bermain peran) dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa kelas VI SDN Mandalasari 01. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan persentase kecerdasan interpersonal siswa sebelum tindakan (pra siklus) sebesar 48,8% mengalami peningkatan sebesar 15,3% menjadi 64,1% dan pelaksanaan siklus II mengalami peningkatan sebesar 20,4% menjadi 84,5%.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S, dkk (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gontina, R. (2019). *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak Di Tk Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019*.
- Oemar Hamalik. (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit PT. Bumi Aksara.
- Kartini, T. (2007). *Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung*. Pendidikan Dasar.
- Khaulani, F., S, N., & Murni, I. (2020). *Fase dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar"*, VII.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. (2009). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks
- Nurhasanah, I. A., Atep, S., & Ali, S. (2016). *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya*. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Depdiknas: Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah. Depdiknas: Jakarta.
- Puspitasari, T., Winda Uminar, A., Anggraeni, W., Studi Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini, P., Tanggamus, S., Break, J., Raya, J., Gisting, K., & Tanggamus, K. (2021). *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Pada Tk Al Munawaroh Ii Natar Kabupaten Lampung Selatan*. In *JPGMI* (Vol. 7, Issue 2).
- Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020). *Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar*. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210–217. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.651>
- Rosaliasari, K. (2019). *Penerapan Metode Role Playing Dengan Media Kartu Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Penelitian pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Cacaban 6 Magelang)*.
- Sumiati, dkk. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima