

Penerapan Role Playing Investigatif dalam Pembelajaran Teks Rekon di Sekolah Menengah Pertama

Theodelind Eunike Pramesti Dawa Putri¹, Herlina²

¹Universitas PGRI Pontianak; theodelinedawa11@gmail.com

²Universitas PGRI Pontianak; alif.alifah7810@gmail.com

Article Info	Abstract
Keywords: investigative role playing; recount text; learning motivation	<i>Learning recount texts at the junior high school level requires students to reconstruct events in a factual and chronological manner. However, in practice, many students still experience difficulties in organizing event sequences, distinguishing facts from opinions, and maintaining textual coherence. This study aims to describe the implementation of investigative role playing as a learning medium in recount text instruction, students' responses and learning motivation, and students' understanding of recount texts. This research employed a descriptive qualitative approach involving a Bahasa Indonesia teacher and ninth-grade students of SMP Katolik Kuala Dua as research subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing techniques. The results show that investigative role playing was implemented through case investigation activities, code-solving tasks, group discussions, and the construction of recount texts in a chronological order. Students' responses and learning motivation during the learning process were generally positive, indicated by active participation, curiosity, and collaborative work. In addition, students' understanding of recount texts was reflected in their ability to construct complete text structures and organize events coherently, although some difficulties in linguistic aspects were still found. This study suggests that investigative role playing can be used as an alternative creative learning strategy in recount text instruction.</i>
Kata Kunci: role playing investigasi; teks rekon; motivasi belajar	
Article History Received: 2025-12-17 Reviewed: 2025-12-29 Accepted: 2026-01-29	
 Lisensi: cc-by-sa	Abstrak Pembelajaran teks rekon pada jenjang sekolah menengah pertama menuntut kemampuan siswa dalam merekonstruksi peristiwa secara faktual dan kronologis. Namun, pada praktiknya masih ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dalam menyusun urutan kejadian, membedakan fakta dan opini, serta menjaga keterpaduan teks. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media <i>role playing</i> investigatif dalam pembelajaran teks rekon, respons dan motivasi belajar siswa, serta pemahaman siswa terhadap teks rekon. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas IXA SMP Katolik Kuala Dua. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan <i>role playing</i> investigatif dilaksanakan melalui kegiatan investigasi kasus, pemecahan kode, diskusi kelompok, dan penyusunan teks rekon secara kronologis. Respons dan motivasi belajar siswa selama pembelajaran cenderung positif, ditandai dengan keterlibatan aktif, rasa ingin tahu, dan kerja sama antarsiswa. Selain itu, pemahaman siswa terhadap teks rekon terlihat dari kemampuan menyusun struktur teks secara lengkap dan mengurutkan peristiwa secara runtut, meskipun masih ditemukan kendala pada aspek kebahasaan. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan <i>role playing</i> investigatif sebagai alternatif pembelajaran kreatif dalam pembelajaran teks rekon.
Corresponding Author	Theodelind Eunike Pramesti Dawa Putri Universitas PGRI Pontianak; theodelinedawa11@gmail.com
How to Cite (APA)	Putri, T. E. P. D., & Herlina, H. (2026). Penerapan Role Playing Investigatif dalam Pembelajaran Teks Rekon di Sekolah Menengah Pertama. <i>DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia</i> , 4(1), 1–10. https://doi.org/10.33096/didaktis.v4i1.1035

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan literasi siswa, terutama dalam memahami dan

memproduksi berbagai jenis teks. Salah satu materi yang menuntut kemampuan analisis dan ketelitian adalah teks rekon yaitu teks yang merekonstruksi kembali peristiwa secara faktual dan kronologis (Wicalsono, 2025). Pada praktiknya, banyak siswa mengalami kesulitan saat diminta menyusun urutan kejadian dengan runtut, menghubungkan sebab-akibat, serta membedakan fakta dan opini. Kesulitan ini kerap muncul karena pembelajaran cenderung berfokus pada penjelasan teori dan latihan konvensional tanpa memberikan pengalaman langsung pada proses rekonstruksi peristiwa (Antika & Azizah, 2025). Era saat ini proses pembelajaran yang dibutuhkan siswa adalah pembelajaran yang dirancang untuk kegiatan yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Intaniasari et al., 2022).

Di sisi lain, pembelajaran dengan Kurikulum Merdeka menuntut pendekatan yang mampu menumbuhkan motivasi intrinsik, rasa ingin tahu, dan kemampuan bernalar siswa. Rancangan pembelajaran yang bersifat monoton kurang efektif untuk menggerakkan motivasi belajar, terutama pada siswa kelas IX yang berada pada tahap remaja penuh energi dan membutuhkan stimulus yang kreatif. Dalam konteks motivasi belajar, teori psikologi pendidikan menekankan pentingnya keterlibatan, pengalaman autentik, dan aktivitas bermakna sebagai pemantik motivasi yang berkelanjutan (Jatmiko, 2025). Aktivitas yang bersifat *problem solving*, kolaboratif, dan penuh tantangan terbukti dapat meningkatkan fokus serta ketekunan siswa dalam belajar. Proses belajar yang efektif haruslah mampu menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas tinggi dengan melibatkan partisipasi dan apresiasi siswa (Salsabila et al., 2025).

Padahal pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik apabila proses pembelajaran dapat dipahami siswa selain itu, mampu menumbuhkan minat belajar siswa. Media pembelajaran menjadi pendorong semangat siswa dalam belajar (Pertiwi, 2025). Pemanfaatan media pembelajaran yang dikemas oleh guru sedemikian rupa mampu menumbuhkan antusiasme siswa terhadap pembelajaran hal ini akan berdampak pada pemahaman siswa dan menumbuhkan motivasi belajar siswa (Afriana et al., 2022). Dalam proses pemanfaatan media pembelajaran tentunya seorang guru harus memiliki daya kreativitas agar media belajar dapat menyenangkan dan memenuhi kebutuhan belajar siswa.

Melihat kebutuhan akan pembelajaran yang lebih kreatif, guru Bahasa Indonesia SMP Katolik Kuala Dua di kelas IXA menggunakan media pelajaran *role playing* investigatif yaitu media pembelajaran berisi skenario kasus, petunjuk, dan lembar kerja ala detektif dengan berbagai topik yang menuntut siswa membaca informasi, bekerja sama, serta menyusun kembali rangkaian peristiwa berdasarkan data yang tersedia. Media tersebut terekam dalam dokumen pembelajaran guru berupa laporan investigasi dan teka-teki kode yang digunakan dalam kegiatan kelas. Penggunaan media ini membuka peluang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berorientasi pada pemecahan masalah. Dalam konteks psikologi pendidikan, aktivitas seperti permainan peran dan investigasi dapat memunculkan keterlibatan belajar, rasa ingin tahu, dan interaksi sosial yang mendukung perkembangan motivasi siswa. Selain itu, proses membaca petunjuk, mengolah informasi, lalu merekonstruksi peristiwa memiliki kesesuaian langsung dengan kompetensi yang dibutuhkan dalam memahami teks rekon. Penggunaan *role playing* merupakan langkah tepat bagi guru dalam membentuk partisipasi aktif siswa dengan melakukan tindakan observasi dan memerankan situasi yang sebenarnya untuk memecahkan permasalahan tertentu (Hoerudin, 2024).

Sebelumnya penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode *role playing* telah banyak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Beberapa hasil kajian seperti Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP YP PGRI 4 Makassar (Karim et al., 2022), penelitian milik (Hoerudin, 2024) dengan judul Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode yang menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia dapat meningkat melalui metode *role playing* (Hoerudin, 2024), dan penelitian Efektivitas Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SMA Sabiluth Thayyib Kota Pasuruan (Farkhan et al., 2024). Dari beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa sebagai besar penelitian memosisikan *role playing* sebagai aktivitas bermain peran konvensional yang hanya berfokus pada peniruan situasi atau dialog tertentu, tanpa melibatkan proses investigatif yang menuntut analisis data, pemecahan masalah, dan rekonstruksi peristiwa secara sistematis.

Salah satu pembelajaran yang menuntut adanya proses pembelajaran yang menyenangkan adalah materi teks rekon. Materi pembelajaran teks rekon menuntut siswa untuk terlibat dalam proses merekonstruksi peristiwa secara faktual dan kronologis (Wati & Setiyadi, 2025). Pembelajaran teks rekon dipahami sebagai teks faktual yang menuntut kemampuan siswa untuk merekonstruksi peristiwa berdasarkan pada runtutan waktu, hubungan sebab-akibat, dan keakuratan informasi hingga konteks peristiwa autentik (Reka, 2024). Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat siswa lebih memahami cara merekonstruksi peristiwa dengan runtut agar dapat menjadi sebuah teks rekon utuh (Widarsih, 2021). Dalam konteks pembelajaran teks rekon kajian yang secara khusus mengintegrasikan *role playing* dengan aktivitas investigasi masih terbatas. Padahal, teks rekon menuntut kemampuan siswa untuk menyusun kembali peristiwa berdasarkan pada fakta, mengurutkan kejadian secara kronologis, serta membedakan fakta dan opini. Celah inilah yang belum banyak dikaji dalam penelitian sebelumnya yaitu bagaimana pengembangan *role playing* yang tidak hanya bersifat dramatik, tetapi juga investigatif dapat digunakan secara kontekstual untuk mendukung pembelajaran teks rekon.

Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengembangkan *role playing* ke dalam bentuk *role playing* investigatif yaitu pembelajaran yang memadukan permainan peran dengan skenario kasus, pemecahan kode, analisis bukti, dan rekonstruksi peristiwa layaknya proses kerja seorang detektif. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya berperan dalam sebuah cerita, tetapi juga terlibat aktif dalam membaca petunjuk, mengolah informasi faktual, dan menyusun kembali rangkaian peristiwa ke dalam teks rekon. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan *role playing* investigatif sebagai media pembelajaran yang secara langsung selaras dengan karakteristik dan tuntutan kognitif teks rekon. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mendeskripsikan secara mendalam penerapan media *role playing* investigatif dalam pembelajaran teks rekon, respons dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran, serta pemahaman siswa kelas IXA terhadap teks rekon. Dengan menelaah praktik pembelajaran ini secara kualitatif, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih kontekstual, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media *role playing* investigatif dalam pembelajaran teks rekon, respons dan motivasi belajar siswa, serta pemahaman siswa terhadap teks rekon di kelas IXA SMP Katolik Kuala Dua. Subjek penelitian terdiri atas guru Bahasa Indonesia kelas IXA dan siswa kelas IXA. Data penelitian diperoleh melalui observasi pembelajaran, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi berupa lembar kerja siswa, laporan investigasi, dan teks rekon hasil karya siswa. Prosedur penelitian dilakukan melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan pengumpulan data. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan koordinasi dengan guru, menelaah perangkat pembelajaran, serta menyiapkan instrumen penelitian. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran teks rekon menggunakan media *role playing* investigatif, yang meliputi kegiatan pembagian kelompok, pemberian kasus investigasi, pemecahan kode, diskusi kelompok, dan penyusunan teks rekon. Tahap pengumpulan data dilakukan secara berkelanjutan selama proses pembelajaran berlangsung melalui observasi, wawancara, dan pengumpulan dokumen hasil kerja siswa.

Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa, pedoman wawancara digunakan untuk menggali respons, motivasi, dan pengalaman belajar siswa serta pandangan guru terhadap pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan hasil kerja siswa berupa laporan investigasi dan teks rekon. Penilaian teks rekon siswa dilakukan menggunakan rubrik penilaian yang disusun berdasarkan tiga aspek utama, yaitu struktur teks, kronologi peristiwa, dan kebahasaan. Aspek struktur teks meliputi kelengkapan orientasi, rangkaian peristiwa, dan penutup dengan bobot 30%. Aspek

kronologi peristiwa meliputi ketepatan urutan kejadian, hubungan sebab-akibat, dan keterpaduan alur dengan bobot 40%. Aspek kebahasaan meliputi ketepatan penggunaan kosakata, kalimat, dan keterbacaan teks dengan bobot 30%. Penilaian dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia sebagai penilai utama dan peneliti sebagai penilai pendamping untuk menjaga konsistensi dan objektivitas penilaian. Hasil penilaian kemudian dikategorikan ke dalam empat kategori, yaitu sangat baik (86–100), baik (76–85), cukup (66–75), dan kurang (≤ 65), berdasarkan skor akhir yang diperoleh siswa. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi direduksi dengan memilah data yang relevan dengan fokus penelitian, kemudian disajikan dalam bentuk uraian naratif dan tabel. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan mengidentifikasi pola, keterkaitan, dan karakteristik temuan penelitian. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi metode dan triangulasi sumber dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dari berbagai sumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan analisis data yang diperoleh melalui observasi pembelajaran, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi hasil kerja siswa. Hasil penelitian difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu penerapan media *role playing* investigatif dalam pembelajaran teks rekon, respons dan motivasi siswa selama pembelajaran, serta pemahaman siswa terhadap teks rekon sebagai berikut. Ditemukan hasil terhadap penerapan *role playing* investigatif dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa penerapan *role playing* investigatif dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran berbasis kasus yang dikerjakan secara berkelompok. Setiap kelompok menangani kasus yang berbeda dan menyelesaikannya melalui pemecahan petunjuk dan kode yang tersedia. Aktivitas pembelajaran ditandai dengan keterlibatan siswa dalam membaca informasi, berdiskusi, dan menyusun urutan peristiwa berdasarkan data yang diperoleh. Selama pembelajaran berlangsung, terjadi interaksi antarsiswa dan antara siswa dengan guru dalam proses penyelesaian tugas.

Hasil terhadap respons dan motivasi siswa menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang positif terhadap penerapan *role playing* investigatif. Siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok, pembagian peran, serta penyelesaian tugas investigasi. Wawancara dengan guru menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa dalam bertanya dan berdiskusi dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa 9 siswa menyatakan pembelajaran sangat menyenangkan, 12 siswa menyatakan pembelajaran mudah dipahami dan menantang, serta 7 siswa menyatakan pembelajaran terasa seperti bermain sambil belajar. Siswa juga menyampaikan bahwa kerja kelompok membantu mereka dalam menyelesaikan tugas.

Pemahaman siswa terhadap teks rekon terlihat dari hasil analisis dokumen berupa teks rekon yang disusun siswa setelah kegiatan investigasi. Sebagian besar siswa mampu menyusun teks dengan struktur orientasi, rangkaian peristiwa, dan penutup. Unsur peristiwa seperti waktu, pelaku, dan urutan kejadian umumnya disajikan secara runtut. Akan tetapi pada beberapa teks masih ditemukan ketidaktepatan penggunaan bahasa dan hubungan sebab-akibat. Hasil penilaian teks rekon siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penilaian Teks Rekon

No.	Kode Kelompok	Nilai akhir	Kategori
1.	K1	92	Sangat baik
2.	K2	88	Sangat baik
3.	K3	86	Baik
4.	K4	84	Baik
5.	K5	82	Baik
6.	K6	79	Cukup
7.	K7	77	Cukup

Berdasarkan Tabel 1, seluruh kelompok memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Perbedaan capaian nilai terlihat pada kelengkapan struktur teks, ketepatan urutan peristiwa, dan penggunaan bahasa dalam teks rekon.

Penerapan Role Playing Investigatif

Penerapan *role playing* investigatif dalam pembelajaran teks rekon perlu ditempatkan dalam konteks pengembangan metode *role playing* yang selama ini lebih banyak dipahami sebagai aktivitas bermain peran dramatik. Sejumlah penelitian sebelumnya memosisikan *role playing* sebagai strategi untuk meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa melalui simulasi situasi atau dialog tertentu. Dalam kerangka tersebut, peran siswa cenderung terbatas pada peniruan peran yang telah ditentukan, sementara proses analisis dan pemecahan masalah belum menjadi fokus utama pembelajaran. Temuan penelitian ini menunjukkan pergeseran karakter *role playing* ke arah yang lebih analitis melalui pengintegrasian unsur investigatif. *Role playing* tidak lagi berhenti pada aktivitas memainkan peran, tetapi dikembangkan menjadi proses penyelidikan yang menuntut siswa mengumpulkan informasi, memilah bukti, dan merekonstruksi peristiwa secara runtut. Perbedaan ini menjadi poin penting yang membedakan penelitian ini dari studi *role playing* sebelumnya, khususnya dalam konteks pembelajaran teks rekon yang menuntut ketepatan kronologi dan kejelasan hubungan sebab-akibat.

Dibandingkan penelitian terdahulu yang menekankan aspek dramatik dan partisipatif *role playing*, temuan penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman bahwa *role playing* dapat berfungsi sebagai sarana pengembangan proses berpikir tingkat menengah hingga tinggi. Unsur investigatif yang diterapkan mendorong siswa untuk tidak hanya terlibat secara emosional, tetapi juga secara kognitif melalui analisis informasi dan pengambilan keputusan berbasis data. Dengan demikian, *role playing* investigatif memperluas fungsi metode *role playing* dari sekadar media partisipatif menjadi media pembelajaran berbasis pemecahan masalah.

Kontribusi utama penelitian ini terletak pada penegasan bahwa pengembangan *role playing* investigatif memiliki relevansi yang kuat dengan karakteristik teks rekon. Proses investigasi yang menuntut rekonstruksi peristiwa memberikan konteks autentik bagi siswa untuk memahami teks rekon sebagai representasi peristiwa faktual, bukan sekadar bentuk teks yang bersifat struktural. Temuan ini melengkapi kajian sebelumnya dengan menawarkan pendekatan *role playing* yang lebih kontekstual dan selaras dengan tuntutan kompetensi pembelajaran Bahasa Indonesia. Maka dengan demikian hal ini menegaskan bahwa perbedaan mendasar antara *role playing* investigatif dan *role playing* konvensional terletak pada orientasi pembelajaran. *Role playing* investigatif berorientasi pada proses penyelidikan dan rekonstruksi peristiwa, sementara *role playing* konvensional lebih menekankan aspek peragaan peran. Penegasan ini memperkuat kontribusi penelitian dalam memperluas perspektif penggunaan *role playing* sebagai strategi pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik materi ajar.

Respon dan Motivasi Siswa Terhadap Media Role Playing Investigatif

Berdasarkan hasil observasi di kelas IXA, respons siswa terhadap penerapan *role playing* investigatif menunjukkan reaksi yang sangat positif sejak awal pembelajaran. Ketika guru menyampaikan bahwa pembelajaran akan dilakukan melalui permainan peran sebagai detektif dengan memecahkan kasus siswa terlihat penasaran dan tertarik. Situasi ini berbeda dengan pembelajaran teks rekon sebelumnya yang umumnya dilakukan melalui membaca teks dan menjawab soal. Siswa menunjukkan respons positif melalui ekspresi antusias, rasa ingin tahu, serta kesiapan mengikuti instruksi guru. Hal ini tampak dari perhatian siswa yang lebih fokus ketika guru menjelaskan aturan permainan dan pembagian peran dalam kelompok.

Selama proses pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa terlibat aktif dalam kegiatan investigasi. Mereka tampak berdiskusi, bertanya, membaca petunjuk secara bergantian, dan saling berbagi tugas di dalam kelompok. Beberapa siswa bahkan terlihat berebut untuk mencoba memecahkan kode sandi yang diberikan. Respons aktif ini menunjukkan bahwa siswa tidak lagi menjadi penerima informasi secara pasif, melainkan berperan langsung dalam proses

belajar. Interaksi yang hidup antara siswa dengan siswa serta siswa dengan guru menandakan bahwa pembelajaran berhasil menciptakan suasana kelas yang partisipatif dan komunikatif, hal inilah yang mendorong motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar siswa kelas IXA selama mengikuti pembelajaran teks rekon menggunakan *role playing* investigatif tampak didominasi oleh motivasi intrinsik yaitu dorongan belajar yang muncul dari dalam diri siswa sendiri. Siswa terdorong untuk menyelesaikan tugas bukan karena paksaan, tetapi karena merasa tertantang dan tertarik dengan aktivitas investigasi. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru yang menyatakan bahwa siswa menjadi lebih fokus, berani bertanya, dan ingin mengetahui hasil akhir dari kasus yang sedang diselidiki. Siswa menunjukkan keinginan kuat untuk menuntaskan misi investigasi hingga selesai.

Berdasarkan pada hasil wawancara dengan siswa menyatakan pernyataan yang sejalan dengan penelitian Hoerudin (2024) dan Salsabila et al. (2025) yang menyatakan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan respons dan motivasi belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Akan tetapi dalam penelitian ini, unsur investigatif yang dikombinasikan dengan permainan peran memberikan dimensi tambahan berupa tantangan kognitif dan rasa ingin tahu yang lebih kuat. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan *role playing* ke dalam bentuk investigatif berpotensi memperkuat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini sejalan dengan pendapat Agustin, et al. (2024) yang menyatakan bahwa peningkatan motivasi dan minat siswa dapat dilakukan dengan mengembangkan media dan cara guru mengajar di kelas salah satunya dengan menerapkan *role playing*.

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa respons dan motivasi siswa tidak hanya dipengaruhi oleh unsur permainan peran, tetapi juga oleh keterlibatan siswa dalam proses investigasi yang menuntut pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Unsur investigatif memberikan tantangan intelektual yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dan berkelanjutan dalam pembelajaran. Perbedaan ini menunjukkan bahwa motivasi belajar dalam *role playing* investigatif terbentuk melalui kombinasi antara ketertarikan aktivitas dan tuntutan berpikir, bukan semata-mata melalui aspek hiburan.

Dibandingkan dengan studi *role playing* sebelumnya yang lebih menekankan motivasi intrinsik berbasis kesenangan, temuan penelitian ini memberikan kontribusi dengan menegaskan peran motivasi berbasis tantangan kognitif. Respons siswa terhadap pembelajaran menunjukkan bahwa rasa ingin tahu dan tanggung jawab terhadap penyelesaian tugas investigatif menjadi pendorong utama keterlibatan belajar. Dengan demikian, *role playing* investigatif memperluas pemahaman tentang bagaimana motivasi belajar dapat dibangun melalui aktivitas yang menuntut keterlibatan kognitif dan kolaboratif secara simultan. Kontribusi penelitian ini terletak pada penegasan bahwa respons positif siswa terhadap *role playing* investigatif tidak hanya merefleksikan ketertarikan terhadap metode pembelajaran, tetapi juga mencerminkan kesiapan siswa untuk terlibat dalam proses belajar yang menantang. Temuan ini melengkapi penelitian terdahulu dengan menunjukkan bahwa pengembangan *role playing* ke dalam bentuk investigatif berpotensi membangun motivasi belajar yang lebih berkelanjutan, karena siswa terlibat tidak hanya sebagai pelaku peran, tetapi juga sebagai pemecah masalah. Hal ini menegaskan bahwa perbedaan utama antara *role playing* investigatif dan *role playing* konvensional dalam kaitannya dengan respons dan motivasi siswa terletak pada sumber motivasi yang dihasilkan. *Role playing* investigatif menumbuhkan motivasi yang bersumber dari tantangan berpikir dan tanggung jawab belajar, sedangkan *role playing* konvensional lebih bertumpu pada aspek partisipasi dan kesenangan belajar.

Pemahaman Siswa Terhadap Teks Rekon

Berdasarkan pada hasil nilai teks rekon yang siswa susun setelah memecahkan investigasi seluruh kelompok memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Kelompok dengan kategori sangat baik dan baik menunjukkan struktur teks yang relatif lengkap dan kronologi peristiwa yang runtut, sedangkan kelompok dengan kategori cukup masih memerlukan perbaikan pada aspek kebahasaan dan keterpaduan antarperistiwa. Penilaian ini memuat aspek struktur teks 30%, kronologi 40%, dan kebahasaan 30%.

Berdasarkan analisis dokumen berupa laporan investigasi yang dikerjakan siswa melalui kegiatan *role playing* investigatif sebagian besar siswa mampu mengidentifikasi data penting, seperti waktu kejadian, pelaku, lokasi, serta kronologi peristiwa dari petunjuk dan kode yang diberikan dalam media. Hasil pekerjaan menunjukkan bahwa siswa dapat memecahkan kode yang mengarah pada informasi faktual sehingga membantu mereka dalam menyusun urutan kejadian secara lebih runtut. Setelah proses investigasi selesai, siswa diminta menyusun kembali temuan mereka ke dalam bentuk teks rekon. Dari hasil produk belajar tersebut terlihat bahwa sebagian besar siswa berhasil mengonstruksi teks dengan struktur yang sesuai, yaitu (1) orientasi berupa identitas kasus, (2) urutan peristiwa faktual yang disusun kronologis berdasarkan temuan investigasi, dan (3) reorientasi berupa penutup atau kesimpulan. Misalnya, pada tugas kasus “Hilangnya Kucing Persia Tuan Miko”, siswa menuliskan bahwa peristiwa terjadi pada Selasa, 3 November 2024 lalu menyusun dugaan pelaku dan alur pelarian berdasarkan pemecahan kode yang mereka temukan. Hal ini menunjukkan kemampuan bernalar dan memahami hubungan sebab-akibat dalam sebuah peristiwa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Karim et al. (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas dapat membantu siswa memahami struktur dan karakteristik teks secara lebih konkret. Namun, penelitian ini menunjukkan bahwa penggabungan aktivitas investigatif dengan permainan peran memberikan konteks yang lebih nyata bagi siswa dalam menyusun teks rekon. Melalui proses tersebut, pemahaman siswa terhadap teks rekon terbentuk secara bertahap melalui pengalaman belajar langsung dan kerja kolaboratif.

Akurasi informasi yang dituliskan siswa juga menunjukkan bahwa mereka mampu membedakan antara fakta yang diperoleh dari petunjuk investigatif dan opini pribadi. Meskipun terdapat beberapa siswa yang masih melakukan generalisasi dan melewati detail yang seharusnya dimasukkan dalam teks, keseluruhan hasil kerja menunjukkan adanya pemahaman yang meningkat terhadap unsur teks rekon. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *role playing* investigatif tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa dalam mengumpulkan informasi, tetapi juga memperkuat kemampuan mereka merekonstruksi peristiwa secara sistematis, objektif, dan berdasarkan data, sesuai dengan karakteristik teks rekon pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IXA.

Salah satu aspek pemahaman yang paling menonjol adalah kemampuan siswa dalam menyusun kronologi peristiwa secara runtut. Siswa membutuhkan waktu yang lama untuk memecahkan kode agar dapat menentukan kejadian yang terjadi. Kesulitan sebagian siswa juga tampak dalam aspek kebahasaan dan keterpaduan antarperistiwa menunjukkan bahwa pembelajaran inovatif tetap memerlukan pendampingan guru. Peran guru sebagai fasilitator dan pemberi arahan menjadi penting untuk membantu siswa mengklarifikasi perbedaan antara fakta dan opini serta memperbaiki penggunaan bahasa dalam teks. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih sadar bahwa jika urutan peristiwa disusun tidak tepat, maka cerita akan menjadi tidak logis. Kesadaran ini membuat siswa lebih teliti dalam menentukan urutan kejadian saat menulis teks rekon. Hal tersebut juga terlihat dari hasil nilai kronologi yang tergolong baik hingga sangat baik pada sebagian besar kelompok.

Hasil dari penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru Bahasa Indonesia dapat memanfaatkan media *role playing* investigatif sebagai alternatif pembelajaran yang kreatif dan kontekstual, khususnya pada materi yang menuntut analisis peristiwa dan penyusunan kronologi. Pembelajaran semacam ini tidak hanya berpotensi meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan komunikatif yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian penerapan *role playing* investigatif dalam pembelajaran teks rekon memberikan gambaran bahwa pembelajaran dapat dirancang dengan menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam merekonstruksi peristiwa secara faktual dan kronologis. Temuan ini memperkaya kajian teoretis *tentang role playing* dengan menunjukkan bahwa pengembangan *role playing* ke dalam bentuk investigatif tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas dramatik, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang menekankan proses analisis, pemecahan masalah, dan rekonstruksi peristiwa yang selaras dengan karakteristik teks rekon. Secara praktis,

penelitian ini memberikan implikasi bagi guru Bahasa Indonesia untuk memanfaatkan *role playing* investigatif sebagai alternatif strategi pembelajaran yang kontekstual, khususnya pada materi yang menuntut kemampuan berpikir runtut dan pemahaman peristiwa faktual. Pembelajaran berbasis investigasi dan permainan peran dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif serta mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Maka dengan demikian, penerapan strategi ini tetap memerlukan pendampingan guru, terutama dalam aspek kebahasaan dan keterpaduan teks. Selanjutnya, penelitian ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkup subjek yang terbatas pada satu kelas dan satu konteks pembelajaran, serta menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang belum memungkinkan generalisasi temuan secara luas. Selain itu, penelitian ini belum mengkaji secara mendalam perbandingan efektivitas *role playing* investigatif dengan metode pembelajaran lain. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan subjek yang lebih beragam, menggunakan desain penelitian yang berbeda, serta mengeksplorasi penerapan *role playing* investigatif pada jenis teks lain dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

REFERENSI

- Afriana, S., Prastowo, A., & Sunan, U. K. Y. (2022). Penggunaan media pembelajaran e-comic dalam menumbuhkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 22(1), 41-56. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i1.11089>
- Agustin, H. H., Pambudi, N. A., & Widiastuti, I. (2024). Investigasi Media Interaktif Berbasis Role-Playing Games Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK. *JIPTEK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan*, 17(2), 162-177. <https://dx.doi.org/10.20961/jiptek.v17i2.76085>
- Antika, A. P., & Azizah, A. (2025). Media Puzzle-Teks berbasis QR untuk Penguatan Analisis Teks Rekon pada Siswa MTs. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran*, 3(2), 1351-1360.
- Farkhan, M., Amar, A., & Tinggi, N. S. I. (2024). Efektivitas metode role playing dalam pembelajaran PAI di SMA Sabiluth Thayyib Kota Pasuruan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2). <https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/talimuna>
- Hoerudin, W. C. (2024). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui metode role playing. *JBT: Jurnal Bahasa dan Teknologi*, 2(1), 1-14.
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan antusiasme belajar melalui media audio visual pada siswa sekolah dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1), 21-29. <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>
- Jatmiko, J. (2025, June). Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Rekon Menggunakan Model *Concept Sentence* dengan Media Wordwall. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (SNPP)*, 259-265.
- Karim, S. (2022). Penggunaan model pembelajaran role playing dalam pembelajaran di SMP. *Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 2(2), 168-174. <https://doi.org/10.51878/educator.v2i2.1305>
- Pertiwi, S. (2025). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Rekon Melalui Pendekatan *teaching At The Right Level* dengan Media Interaktif (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas X² di SMA Laboratoriumpercontohan Universitas Pendidikan Indonesia). *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 3(8), 930-958.
- Reka, A. (2024). Pembelajaran Kolaboratif Menulis Teks Rekon Berbantuan Media Padlet Sebagai Sarana Latihan Siswa Kelas IX SMPM 1 Surabaya. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 3(3), 41-51. <https://doi.org/10.30651/jses.v3i3.24691>
- Salsabila, C. A., Ardianti, S. D., & Amaliyah, F. (2025). Pembelajaran berbasis role playing berbantuan DECOMIC: Strategi efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi sains. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 1066-1075. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1393>

- Wati, D. E., & Setiyadi, D. B. P. (2025). Efektivitas Penggunaan Metode Outdoor Learning Berbasis Kode QR dalam Pembelajaran Menulis Teks Rekon. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(4), 1816–1841. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i4.2221>
- Wicalsono, P. E. (2025). Pengaruh Pembelajaran Teks Rekon Terhadap Kemampuan Menulis Siswa Kelas IX. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 4(1), 1-5. <https://doi.org/10.30651/jses.v4i1.24698>
- Widarsih, O. (2021). Analisis Tipe Teks Rekon pada Teks Berita Media Center Kota Bengkulu. *Nuances of Indonesian Language*, 2(1), 44-49. <https://doi.org/10.51817/nila.v2i1.74>

