

Penerapan Metode *Role Playing* dengan Media *Canva* dalam Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kuta

Ni Kadek Hera Wulan Aristina Putri*, I Gede Nurjaya, I Komang Sugi Partawan
Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding Author: hera@student.undiksha.ac.id
Dikirim: 25 Mei 2026; Direvisi: 08-06-2026; Diterima: 10-06-2026

Abstrak: Penelitian tindakan kelas (PTK) ini penting dilakukan karena keterampilan mendongeng siswa masih rendah. Hal tersebut ditunjukkan oleh kesulitan siswa dalam mengungkapkan ide, menyusun alur cerita secara runtut, serta menyampaikan cerita dengan ekspresi dan percaya diri. Kondisi tersebut berpotensi menghambat kemampuan komunikasi lisan siswa yang menjadi salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan metode *role playing* dengan media *Canva* dalam pembelajaran keterampilan mendongeng siswa kelas VII.4 SMP Negeri 1 Kuta; (2) mendeskripsikan hasil peningkatan keterampilan mendongeng siswa kelas VII.4 SMP Negeri 1 Kuta; dan (3) mendeskripsikan respons siswa kelas VII.4 SMP Negeri 1 Kuta terhadap penerapan metode *role playing* dengan media *Canva* dalam pembelajaran keterampilan mendongeng. Subjek dalam kajian ini dipilih dengan menggunakan teknik *purposive* sampling, yaitu dengan memilih siswa kelas VII.4 yang mengalami permasalahan mendongeng di sekolah tersebut, serta guru bahasa Indonesia yang mengajar di kelas tersebut. Metode yang diterapkan dalam kajian ini mencakup metode observasi, tes, dan angket. Analisis data dilakukan melalui teknik deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Temuan dari kajian ini mengindikasikan bahwa penerapan metode *role playing* dengan media *Canva* berhasil meningkatkan kemampuan mendongeng siswa kelas VII.4 SMP Negeri 1 Kuta. Hasil mendongeng peserta didik menunjukkan peningkatan, baik saat siklus I maupun siklus II. Nilai rata-rata pada siklus I 67,92 tergolong kategori cukup, sementara nilai rata-rata siklus II meningkat menjadi 77,57 tergolong kategori positif. Selain itu, skor respons siswa mengalami kenaikan. Pada siklus I sebesar 24,81 tergolong kategori positif dan mengalami kenaikan menjadi 27,10 pada siklus II, yang tergolong kategori sangat positif. Temuan penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan penerapan metode *role playing* dengan media *Canva* pada pembelajaran keterampilan berbahasa.

Kata Kunci: *Canva*; Keterampilan Mendongeng; PTK; *Role Playing*.

Abstract: This classroom action research (CAR) is crucial because students' storytelling skills are still low. This is demonstrated by their difficulty expressing ideas, constructing a coherent storyline, and conveying stories with expression and confidence. This situation has the potential to hinder students' oral communication skills, a crucial competency in Indonesian language learning. This research aims to (1) describe the implementation of instruction using the role playing method with Canva as a media in teaching storytelling skills to students in class VII.4 SMP Negeri 1 Kuta, (2) describe the improvement in storytelling skills of class VII.4 SMP Negeri 1 Kuta resulting from the application of the role playing method using Canva, and (3) describe the responses of class VII.4 SMP Negeri 1 Kuta to the applications of the role playing method using Canva. The subjects of this study consisted of the Indonesian language teacher and the student in class VII.4 SMP Negeri 1 Kuta. The method applied in this study included observation, testing, and questionnaires. Data analysis was conducted using qualitative and quantitative descriptive techniques. The

findings of this study indicate that the application of the role-playing method using Canva successfully improved the storytelling skills of student in class VII.4 SMP Negeri 1 Kuta. The student's storytelling results showed improvement in both cycle I and cycle II. The average score in cycle I was 67,92, classified as fair, while the average score in cycle II increased to 77,57, classified as positive. Additionally, the student's response scores increased. In cycle I, the score was 24,81, classified as positive and increased to 27,10 in cycle II, classified as very positive. The findings of this study can be used as a reference for further research to develop the application of the role-playing method with Canva media in language skills learning.

Keywords: Canva; CAR; Role Playing; Storytelling Skills.

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran literasi untuk berbagai tujuan berkomunikasi. Hal tersebut serupa dengan fungsi utama bahasa yaitu sebagai sarana berkomunikasi. Maka dari itu, agar siswa terampil dalam berkomunikasi, pembelajaran bahasa harus diarahkan (Sari & Wisudariani, 2023: 2). Berbicara adalah bagian dari keterampilan berkomunikasi dan menjadi instrumen paling mendasar dalam kemampuan berkomunikasi. Berbicara bukan hanya soal mengungkapkan kata-kata, tetapi berbicara menjadi sarana guna mengomunikasikan maksud, ide, pikiran yang disampaikan dapat dipahami oleh penyimak (Magdalena et al., 2021: 388). Kemampuan berbicara adalah komponen penting dalam belajar bahasa Indonesia yang harus dimiliki oleh pendidik dan peserta didik di mana saja. Pembelajaran sastra mengintegrasikan aspek emosional dan intelektual yang mendukung pembentukan kepribadian dan kepekaan sosial peserta didik (Dewi et al., 2025). Keterampilan berbicara terdiri atas beberapa ragam, satu diantaranya ialah mendongeng.

Mendongeng tentunya memiliki banyak manfaat. Melalui kegiatan mendongeng, siswa bisa belajar menyampaikan cerita secara lisan dengan baik, menggunakan ekspresi wajah, intonasi suara, serta menyusun kalimat yang menarik. Memperkenalkan aktivitas mendongeng juga berarti mengajarkan mereka untuk menyusun kalimat dengan baik dan efektif. Ketika mampu merumuskan serangkaian kalimat, mereka dapat berlatih bahasa lisan dengan ekspresi yang tepat. Ini akan mengembangkan keterampilan berbicara anak-anak (Mayasari & Parwis, 2024: 70). Dengan demikian, kemampuan mendongeng siswa sangat penting untuk membangun kemampuan berkomunikasi, rasa percaya diri, serta memungkinkan peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar di kelas.

Namun kenyataannya, mengungkapkan kembali isi cerita atau mendongeng tidaklah semudah yang dilihat. Banyak orang yang mahir menulis, ketika diminta untuk mengungkapkan kembali isi bacaan dalam bentuk lisan, kemampuan mereka tidak terlalu optimal. Pada umumnya, peserta didik menghadapi tantangan saat ditugaskan untuk mendongeng. Permasalahan tersebut terjadi karena faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal mencakup (a) siswa tidak percaya diri, (b) kata yang disampaikan kurang jelas dan terputus-putus, dan (c) siswa yang tidak tampil tampak kurang memerhatikan dan tidak menyimak cerita temannya. Selanjutnya, berdasarkan faktor eksternal, yaitu metode dan media pembelajaran yang diterapkan pendidik tidak mendukung proses pembelajaran di kelas terhadap kemampuan berbicara siswa (Dhuha, 2023: 2). Kesulitan-kesulitan tersebutlah yang



mengakibatkan siswa kurang mampu menyampaikan pemikiran dan gagasan dengan jelas, sehingga peserta didik menjadi enggan untuk berbicara dan mengeluarkan ide-ide inovatif mereka..

Guru selaku pendidik harus mampu berusaha agar proses belajar mengajar mengalami kemajuan. Salah satu upaya agar pembelajaran lebih efektif dan berbeda dari biasanya ialah mengimplementasikan metode dan media pembelajaran yang tepat dan beragam. Sejalan dengan pendapat Bararah (2022: 144) menyatakan, untuk memaksimalkan aktivitas belajar di kelas, dibutuhkan strategi pengelolaan metode pembelajaran yang sesuai serta dapat digunakan oleh setiap pendidik dalam menjalankan peran dan fungsinya dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, Maesaroh dalam (Lali et al., 2024: 262) menyatakan bahwa peranan media pembelajaran sangat terkait erat dengan peran guru yang berintegrasi dengan metode pengajaran yang diterapkan, sebab metode tersebut memiliki peranan penting dalam meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar. Penggunaan komponen pembelajaran sangat penting karena dapat mempermudah guru agar memperoleh tujuan pembelajaran yang efektif, membentuk minat dan karakter siswa, serta membuat suasana di kelas menjadi aktif dan menyenangkan.

Berkaitan dengan keterampilan mendongeng siswa, peneliti telah melakukan wawancara di SMP Negeri 1 Kuta dengan Ibu Luh Putu Diah Natasari, S.Pd. untuk mengetahui informasi awal keterampilan mendongeng peserta didik. Ditemukan permasalahan sesuai dengan kajian yang dilaksanakan oleh peneliti. Siswa kelas VII.4 dipilih sebagai subjek melalui teknik *purposive* sampling dikarenakan keterampilan mendongeng siswa di kelas tersebut masih rendah. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Diah, dapat diketahui bahwa rendahnya keterampilan mendongeng siswa ditunjukkan dengan hasil pencapaian yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu 65. Sebanyak 37 siswa, hanya 16 yang mampu meraih KKTP yang telah ditentukan. Rata-rata nilai ini mengindikasikan perlunya peningkatan keterampilan mendongeng.

Rendahnya kemampuan mendongeng siswa disebabkan karena siswa masih kurang percaya diri, kosakata yang dipilih monoton, terbata-bata, dan tidak sesuai dengan topik pembicaraan yang ditentukan. Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan, guru hanya memanfaatkan buku pelajaran ketika mengajar, tanpa memanfaatkan media belajar. Peserta didik hanya diberi tugas untuk membaca teks, baik dengan suara maupun membaca dalam hati. Terdapat juga hanya guru yang membacakan cerita sementara siswa menjadi pendengar, sehingga mereka cenderung merasa bosan. Hal ini mengakibatkan tidak semua siswa mampu memahami isi dongeng yang disampaikan, baik yang dibaca maupun didengar, serta siswa juga menghadapi tantangan saat diminta untuk menceritakan kembali isi teks yang telah disimak.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara, dapat dikaji permasalahan, yakni rendahnya keterampilan mendongeng siswa dalam pembelajaran mendongeng disebabkan oleh pemilihan komponen pembelajaran yang kurang tepat, diterapkan oleh pendidik. Metode serta media yang tidak tepat menyebabkan siswa kurang tertarik dan bosan dengan pembelajaran yang dilakukan. Permasalahan ini dapat diminimalisasi dengan memilih metode dan media pembelajaran yang tepat. Metode pembelajaran adalah cara penyampaian bahan ajar yang dilakukan oleh pendidik untuk memungkinkan proses pembelajaran pada siswa dalam upaya mencapai tujuan



(Sutikno, 2019). Metode *role playing* dengan media *Canva* menjadi sebuah solusi tepat untuk mengatasi permasalahan keterampilan mendongeng siswa kelas VII.4 SMP Negeri 1 Kuta. Penerapan metode *role playing* menawarkan peluang bagi siswa untuk mengasah keterampilan berbicara mereka secara menyenangkan dan bermanfaat, sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka (Rokmanah, et al., 2024: 1389). Selanjutnya, Yulianeta et al., (2024) menegaskan *role playing* tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan berbicara, *role playing* juga mendukung siswa dalam meningkatkan kemampuan komunikasi lisan lainnya seperti mendengarkan, memahami, dan merespons percakapan secara efektif. Melalui metode *role playing*, peserta didik telah mencoba memerankan tokoh dalam cerita sehingga pemahaman terhadap isi cerita dan cara mendongeng terbentuk secara mandiri, sehingga memungkinkan siswa menjadi lebih percaya diri dalam berbicara, menghayati peran yang didapat sehingga cerita yang disampaikan lebih jelas dan tidak terbata-bata.

Metode *role playing* dalam pembelajaran keterampilan mendongeng dapat lebih optimal dengan memadukannya bersama media pembelajaran. Media yang tepat digunakan untuk mengoptimalkan metode *role playing* adalah media *Canva*. Ditriguna et al. (2023) menyatakan peran media pembelajaran sangatlah penting, karena berfungsi membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada siswanya agar lebih mudah dipahami. Media *Canva* ialah sebuah aplikasi daring yang bisa dimanfaatkan dan dikembangkan oleh guru untuk merancang konten pembelajaran (Sobandi et al., 2023: 99). Selanjutnya, menurut Khodijah et al., (2025: 32) media *Canva* adalah teknologi pendidikan saat ini yang berfungsi sebagai media untuk menerima materi dan tugas bagi siswa. Media *Canva* menawarkan banyak fitur menarik yang memudahkan peneliti dalam merancang materi ajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu kelebihan aplikasi *Canva*, yaitu dengan adanya fitur *hyperlink*. Pemanfaatan *hyperlink* pada media pembelajaran yang dikembangkan melalui *Canva* memudahkan siswa dalam mengakses informasi tambahan. Misalnya, ketika siswa belajar tentang topik tertentu, mereka dapat menekan tautan yang terhubung dengan video, artikel, atau sumber daya lain yang relevan.

Penelitian ini didukung oleh beberapa kajian sejenis sebelumnya dengan menunjukkan metode *role playing* efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, serta penggunaan media *Canva* terbukti dapat memperjelas materi dan menarik minat belajar siswa (Bilal et al., 2022; Hana Silma Hadana et al., 2023; Rochimmatussa'adah et al., 2024; Wahyu, 2021; Wakhid, 2023). Meskipun demikian, kajian terhadap penerapan metode *role playing* dengan media *Canva* dalam meningkatkan keterampilan mendongeng siswa kelas VII.4 SMP Negeri 1 Kuta belum pernah dilakukan. Hal ini menunjukkan adanya kekurangan dalam penelitian yang harus ditangani. Kajian ini menawarkan nilai kebaruan dalam pelaksanaannya yang mengombinasikan metode *role playing* dengan media *Canva* dalam kegiatan belajar mendongeng di tingkat SMP. Kombinasi tersebut tidak hanya melatih kemampuan siswa dalam memerankan tokoh dan menyampaikan cerita secara lisan, tetapi juga memanfaatkan media visual digital untuk membantu siswa memahami alur, tokoh, dan isi cerita secara lebih menarik dan interaktif. Sehingga, kajian ini juga menambah literatur mengenai integrasi metode pembelajaran dengan teknologi pembelajaran yang inovatif.



Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini penting dilakukan karena keterampilan berbicara, khususnya mendongeng merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang harus dikuasai siswa. Namun, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyampaikan cerita secara runtut, jelas, dan percaya diri menggunakan ekspresi dan gesture yang sesuai ketika berbicara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak metode *role playing* dengan media *Canva* dalam meningkatkan keterampilan mendongeng siswa kelas VII.4 SMP Negeri 1 Kuta. Temuan dari kajian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih terhadap pengembangan metode dan media belajar kreatif dan relevan dengan kebutuhan siswa, serta menjadi referensi bagi para pengajar dalam menyusun pembelajaran mendongeng yang bermakna.

METODE PENELITIAN

Kajian ini menerapkan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai solusi dari masalah pembelajaran yang dihadapi guru (Wendra, 2021). PTK dilaksanakan secara bersiklus yang mencakup tahapan refleksi awal, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi. Fokus tindakan dalam kajian ini ialah penerapan metode *role playing* dengan media *Canva* dalam meningkatkan keterampilan mendongeng. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas VII.4 SMP Negeri 1 Kuta sejumlah 37 orang, serta 1 orang pendidik bahasa Indonesia yang mengajar di kelas tersebut menjadi subjek penelitian ini. Selanjutnya, objek penelitian ini ialah penerapan metode *role playing* dengan media *Canva* dalam kegiatan pembelajaran mendongeng, peningkatan keterampilan mendongeng dan respons siswa terhadap proses pembelajaran di kelas dengan menerapkan metode *role playing* dengan media *Canva*.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mendongeng siswa kelas VII.4 SMP Negeri 1 Kuta melalui penerapan metode *role playing* dengan media *Canva*. Untuk mencapai tujuan tersebut, data dikumpulkan melalui metode observasi, tes, dan angket. Observasi bertujuan mendokumentasikan kegiatan peserta didik dan guru selama berlangsungnya kegiatan belajar. Metode tes bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam bentuk tes mendongeng pada pertemuan akhir setiap siklus. Selanjutnya, angket bertujuan agar mengetahui respons peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran yang diimplementasikan. Data yang dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif diterapkan dalam mengkaji data berdasarkan pengamatan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran di kelas. Sementara teknik analisis data kuantitatif diterapkan dalam memproses dan mengolah data yang berwujud angka, yakni nilai hasil tes mendongeng siswa dan hasil angket respons siswa. Berikut disajikan indikator pengumpulan data untuk mengetahui keberhasilan kajian ini.

Tabel 1. Indikator Penilaian Keterampilan Mendongeng

No	Aspek Penilaian	Indikator	Kriteria Penilaian	Skor
1	Kejelasan ucapan	Pengucapan kata jelas dan mudah didengar.	Sangat baik	4
			baik	3
			baik	2
			cukup kurang	1



2	Kelancaran berbahasa	Penyampaian lancar tanpa banyak jeda atau pengulangan.	Sangat baik baik baik cukup kurag	4 3 2 1
3	Ketepatan isi cerita	Isi cerita sesuai tema, runtut, dan mudah dipahami.	Sangat baik baik baik cukup kurag	4 3 2 1
4	Intonasi dan tempo	Menggunakan nada dan jeda yang tepat sesuai dengan suasana cerita.	Sangat baik baik baik cukup kurag	4 3 2 1
5	Ekspresi wajah	Melihatkan ekspresi wajah yang tepat sesuai dengan suasana cerita.	Sangat baik baik baik cukup kurag	4 3 2 1
6	Gesture dan blocking	Menggunakan gerak tubuh dan posisi untuk mendukung cerita.	Sangat baik baik baik cukup kurag	4 3 2 1
Keterangan				
	Rentang Skor	Kategori		
	85-100	sangat baik		
	75-84	baik		
	65-74	cukup		
	0-64	kurang		

Tabel 2. Pedoman Angket Siswa

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		5 SS	4 S	3 KS	2 TS	1 STS
1	<i>Saya merasa senang belajar mendongeng dengan metode role playing.</i>					
2	<i>Media Canva membantu saya memahami materi mendongeng dengan lebih baik.</i>					
3	<i>Saya lebih percaya diri saat mendongeng setelah berlatih dengan menerapkan metode role playing.</i>					
4	<i>Saya merasa kemampuan mendongeng saya meningkat setelah pembelajaran ini.</i>					
5	<i>Penggunaan teknologi seperti Canva membuat pembelajaran terasa modern dan menarik.</i>					
6	<i>Saya ingin metode dan media seperti ini digunakan kembali dalam pelajaran lainnya.</i>					
Keterangan						
	SS	: Sangat Setuju (Skor 5)				
	S	: Setuju (Skor 4)				
	KS	: Kurang Setuju (Skor 3)				
	TS	: Tidak Setuju (Skor 2)				
	STS	: Sangat Tidak Setuju (Skor 1)				

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan sebanyak dua siklus untuk mengatasi permasalahan mendongeng di kelas VII.4 SMP Negeri 1 Kuta. Setiap siklus memperoleh temuan melalui observasi, tes, dan angket respons siswa. Temuan tersebut berupa pelaksanaan penerapan metode *role playing* dengan media *Canva* dalam pembelajaran keterampilan mendongeng, data hasil peningkatan keterampilan mendongeng peserta didik melalui penerapan metode *role playing* dengan media *Canva*, serta data respons peserta didik terhadap penerapan metode *role playing* dengan media *Canva*. Temuan ini digunakan untuk memberikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang dirumuskan dalam penelitian ini.

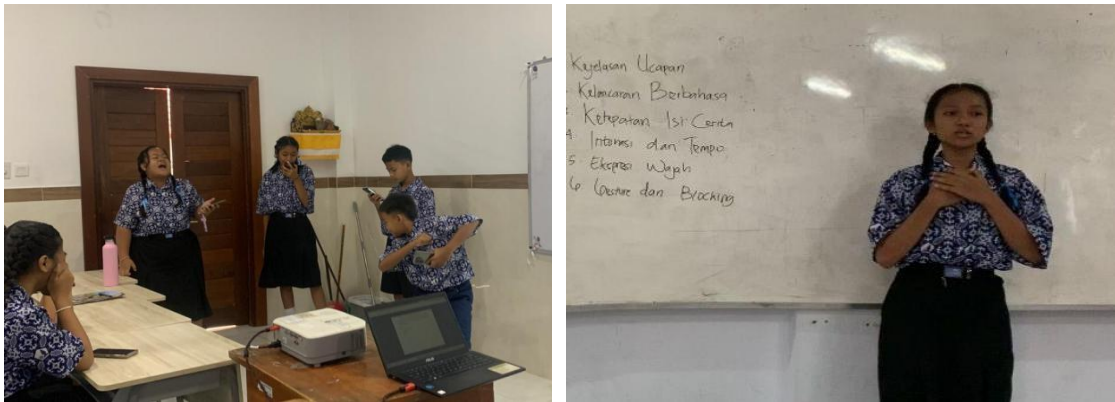
Pada siklus I, pembelajaran mendongeng dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan yang dilaksanakan pada Rabu, 24 September 2025 pukul 7.45 – 9.30 Wita, Jumat, 26 September 2025 pukul 8.55 – 10.55 Wita, dan Rabu, 1 Oktober 2025 pukul 7.45 – 9.30 Wita. Tindakan siklus I sudah dilaksanakan sesuai rancangan pembelajaran yang sudah direncanakan. Hasil rata-rata mendongeng siswa pada siklus I mencapai 67,92 (kategori cukup), sementara nilai rata-rata observasi awal hanya 61,37 (kategori kurang). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sebesar 10,67%. Persentase ketuntasan sebesar 70%, dengan 26 siswa tuntas, sementara 11 siswa lainnya tidak tuntas. Sebagian besar siswa terlihat belum memiliki rasa percaya diri yang cukup, seperti banyak pengulangan kata dan siswa masih malu mengeluarkan ekspresi dan gerak tubuhnya, sehingga penampilan mendongeng siswa terlihat belum optimal. Namun, melalui evaluasi dan refleksi, diketahui bahwa beberapa kelemahan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran menyebabkan keterbatasan hasil ini.

Selain itu, berdasarkan kuesioner yang sudah disebar, diketahui bahwa respons siswa terhadap penerapan metode *role playing* dengan media *Canva* tergolong kategori positif dengan skor rata-rata sebesar 24,81. Data menunjukkan bahwa 10 siswa memberi respons sangat positif, 23 siswa memberi respons positif, dan 4 siswa memberi respons cukup positif. Hal tersebut sesuai dengan kriteria keberhasilan yang sudah ditetapkan, yaitu skor rata-rata respons siswa minimal termasuk dalam kategori positif. Namun, persentase ketuntasan belum menjangkau kriteria keberhasilan yang ditetapkan, yakni 80%, oleh sebab itu, kajian dilanjutkan ke siklus II.

Pada siklus II, kegiatan pembelajaran dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan yang dilaksanakan pada Rabu, 8 Oktober 2025 pukul 7.45 – 9.30 Wita, Jumat, 10 Oktober 2025 pukul 8.55 – 10.55 Wita, Rabu, 15 Oktober 2025 pukul 7.45 – 9.30 Wita, dan Jumat 17 Oktober 2025 pukul 8.55 – 10.55 Wita. Pada tindakan siklus ini, peneliti bersama guru menerapkan rancangan tindakan kelas yang sudah direncanakan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Data pada siklus II menunjukkan nilai rata-rata mendongeng peserta didik mencapai 77,57 (kategori baik), sehingga terjadi kenaikan keterampilan mendongeng sebesar 14,22% dari tindakan siklus I. Sebanyak 37 siswa, terdapat 30 peserta didik tuntas dengan persentase 81,08%. Dikarenakan persentase nilai ketuntasan pada siklus II telah mencapai persentase yang diinginkan, yaitu 80%, maka tindakan siklus II dapat dihentikan. Rata-rata skor respons siswa juga mengalami kenaikan, yaitu 27,10 tergolong kategori sangat positif. Jumlah peserta didik yang memberikan tanggapan



sangat positif sebanyak 27 orang, sedangkan yang memberikan tanggapan positif sebanyak 10 orang. Berikut disajikan dokumentasi dan tabel peningkatan hasil mendongeng siswa.



Gambar 1. Pembelajaran Mendongeng Siklus I



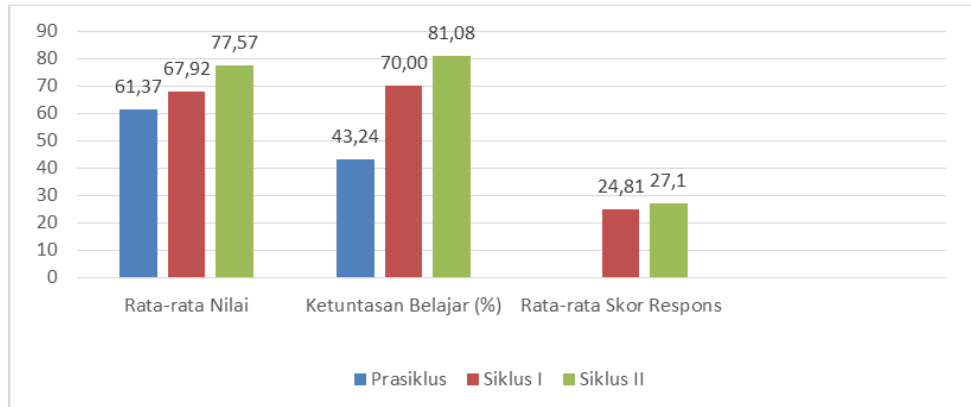
Gambar 2. Pembelajaran Mendongeng Siklus II

Tabel 3. Hasil Penilaian Keterampilan Mendongeng Siswa

Kriteria	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Sangat Baik	-	3 siswa	12 siswa
Baik	3 siswa	6 siswa	13 siswa
Cukup	11 siswa	17 siswa	5 siswa
Kurang	23 siswa	11	7 siswa
Nilai Rata-rata	62,81	67,92	77,57
Ketuntasan	40,5 %	70%	81,08%

Tabel 4. Hasil Respons Pembelajaran Mendongeng Siswa

Kriteria	Siklus I	Siklus II
Sangat Positif	10 siswa	27 siswa
Positif	23 siswa	10 siswa
Cukup Positif	4 siswa	-
Kurang Positif	-	-
Nilai Rata-rata	24,81	27,10



Gambar 3. Diagram Peningkatan Hasil Keterampilan Mendongeng Siswa

Pembahasan

Melalui pengamatan saat proses belajar mengajar dengan menerapkan metode *role playing* dengan media *Canva*, dapat terlihat bahwa siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan belajar. Hal ini selaras dengan teori mendongeng yang merupakan kegiatan pembelajaran yang mendukung interaksi siswa, sehingga siswa lebih aktif di dalamnya, baik melalui kegiatan praktik maupun saat pembelajarannya. Elvira & Rizqi (2024: 572) menyatakan pembelajaran mendongeng adalah pembelajaran yang bersifat dialogis dan secara aktif melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Keaktifan tersebut selanjutnya berkembang melalui metode *role playing* dengan berbantuan media *Canva* sebagai komponen pendukung kegiatan pembelajaran siswa. Melalui hal para peserta didik tidak hanya berperan sebagai pendengar, melainkan dapat berinteraksi, baik melalui respons, pertanyaan, maupun kegiatan praktik, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan mendorong keaktifan siswa.

Keterampilan mendongeng peserta didik meningkat setelah menerapkan metode *role playing* dengan media *Canva*. Menurut Istri Kristina Dewi, (2020: 451) penggunaan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sangat penting untuk menjadikan pembelajaran lebih efektif dan bermakna. Metode *role playing* dengan media *Canva* memiliki keunggulan, khususnya pada pembelajaran mendongeng. Melalui metode *role playing*, peserta didik dapat mengoptimalkan keterampilan mendongengnya.

Rahayu, et al. (2025: 296) menyatakan bahwa proses pembelajaran yang dihasilkan melalui *role playing* bersifat menyenangkan serta melibatkan kemampuan komunikasi verbal. Hal ini memungkinkan para siswa untuk mengasah kemampuan bahasa mereka, termasuk pelafalan, menyampaikan gagasan, dan menunjukkan ekspresi atau emosi. Sebagai hasilnya, para siswa menjadi lebih percaya diri dan berani berbicara, khususnya ketika mendongeng, sebab pengetahuan diperoleh melalui pengalaman langsung dan pembelajaran yang praktis.

Penerapan metode *role playing* juga selaras dengan teori konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan tidak bisa langsung diserahkan melalui pengajar kepada siswa, akan tetapi secara aktif dibentuk dengan siswa berdasarkan pengalaman dan interaksi sosial (Nurjamilah, et al., 2025: 6869). Melalui metode *role playing*, peserta didik telah mencoba memerankan tokoh dalam cerita sehingga pemahaman terhadap isi cerita dan cara mendongeng terbentuk secara mandiri.

Peningkatan kemampuan mendongeng peserta didik juga terjadi karena menggunakan media *Canva*. Media *Canva* memiliki salah satu fitur yang menarik,

yaitu *Canva* hyperlink. *Canva* hyperlink mampu menyajikan materi dalam bentuk teks, gambar, video, menjadi satu halaman web. Sehingga hyperlink dalam media pembelajaran yang dibuat dengan *Canva* memungkinkan siswa untuk mengakses informasi tambahan dengan mudah.

Berdasarkan temuan yang diperoleh, nilai rata-rata siswa ketika mendongeng mengindikasikan adanya kenaikan dari siklus I ke siklus II. Berlandaskan data yang tersedia, terlihat adanya perbandingan nilai rata-rata keterampilan mendongeng peserta didik pada prasiklus adalah 61,37 (dalam kategori kurang), meningkat sebesar 10,67% dengan nilai rata-rata mencapai 67,92 (dalam kategori cukup) pada siklus I, meningkat sebesar 14,20% pada siklus II dengan nilai rata-rata 77,57 (dalam kategori baik). Peningkatan nilai rata-rata siswa mengindikasikan bahwa penerapan metode *role playing* dengan media *Canva* dapat meningkatkan keterampilan mendongeng siswa kelas VII.4 SMP Negeri 1 Kuta.

Hal tersebut sejalan dengan temuan kajian yang dilaksanakan oleh Wahyu (2021: 46-48) berjudul *Peningkatan Kemampuan Berbicara dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII.C SMP Negeri 4 Bojonegoro Melalui Role playing pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Kajian tersebut mengindikasikan bahwa penerapan *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia mampu menaikkan hasil belajar. Pada siklus I, nilai rata-rata peserta didik adalah 73,2. Pada siklus II rata-rata tersebut meningkat menjadi 83,74. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan berbicara siswa meningkat setelah menerapkan metode *role playing*.

Melalui hasil kuesioner yang telah diisi siswa, ditemukan respons peserta didik terhadap penerapan metode *role playing* dengan media *Canva* dalam pembelajaran keterampilan mendongeng tergolong dalam kategori sangat positif. Rata-rata skor respons mengalami kenaikan dari 24,81 (kategori positif) pada siklus I, menjadi 27,10 (sangat positif) pada siklus II. Peningkatan rata-rata skor respons peserta didik terjadi karena metode *role playing* dengan media *Canva* membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan mendongeng mereka. Respons sangat positif ini dipengaruhi oleh metode bermain peran berbantuan media *Canva* yang memberikan pengalaman belajar aktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini menjadikan peserta didik merasa lebih termotivasi dan antusias dalam mengembangkan keterampilan mendongeng mereka.

Peningkatan respons penelitian ini selaras dengan penelitian Bilal et al. (2022) berjudul *Meningkatkan Kemampuan Mendongeng dengan Pendekatan Kooperatif Tipe Role playing Siswa kelas VII SMPN 5 Praya Timur, Kabupaten Lombok Tengah* dan penelitian Hana Silma Hadana et al. (2023: 138) dengan judul *Implementasi Media Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang* juga mendukung penemuan ini. Penelitian ini menyatakan respons aktif siswa dalam penerapan metode *Role playing* untuk pembelajaran mendongeng menunjukkan peningkatan yang sangat positif. Metode *Role playing* berhasil mengubah kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan hidup, karena siswa tidak lagi menyimak informasi dan ceramah guru, melainkan langsung berpartisipasi aktif memerankan tokoh-tokoh dalam dongeng. Kemudian, Hana Silma Hadana et al. (2023: 138) mengungkapkan bahwa implementasi media *Canva* membuat peserta didik menjadi lebih antusias dalam pembelajaran serta membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan.



Dengan demikian, peningkatan respons peserta didik pada siklus II membuktikan bahwa metode *role playing* dengan media *Canva* merupakan komponen pembelajaran yang tepat. Kombinasi antara belajar melalui media interaktif, serta kegiatan bermain peran menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan menghibur. Sehingga, penerapan metode *role playing* dengan media *Canva* mendukung keberhasilan siswa dalam mendongeng.

KESIMPULAN

Penerapan metode *role playing* dengan media *Canva* tepat digunakan dalam pembelajaran keterampilan mendongeng, khususnya dalam meningkatkan keterampilan mendongeng siswa kelas VII.4 SMP Negeri 1 Kuta. Berdasarkan pengamatan peneliti, perkembangan yang cukup signifikan dialami oleh siswa dalam peningkatan keterampilan mendongeng. Hasil observasi menunjukkan adanya keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran mendongeng. Selain itu, berdasarkan hasil tes, peningkatan keterampilan mendongeng siswa terlihat dari kemampuan mendongeng siswa yang termasuk dalam kategori baik. Seperti berbicara dengan jelas, lancar, sesuai dengan topik, berbicara dengan menggunakan intonasi dan tempo yang tepat, serta menggunakan ekspresi dan gesture yang sesuai dengan isi cerita. Hasil angket juga menunjukkan bahwa siswa memberikan respons sangat positif terhadap penerapan metode *role playing* dengan media *Canva* dalam pembelajaran keterampilan mendongeng karena pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, temuan ini menegaskan bahwa penerapan metode *role playing* dengan media *Canva* dapat meningkatkan keterampilan mendongeng siswa, serta dapat dijadikan alternatif untuk pembelajaran keterampilan berbahasa yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agrifina Vivia, F., Vrisilia, V., Agustina, L. N., Supriyadi, Amrina, & Izzatika. (2022). Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan. *Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 10(1), 12–17.
- Bilal, A. I., Darmurtika, L. A., Milandari, B. D., & Muhardini, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mendongeng dengan Pendekatan Kooperatif Tipe *Role Playing* Siswa Kelas VII SMPN 5 Praya Timur, Kabupaten Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 7(1), 107. <https://doi.org/10.31764/telaah.v7i1.7423>
- Dewi, K. R., Susiari, A. A. T., & Sriasih, S. A. P. (2025). Penggunaan Media Lagu Indie untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 15(1), 57–63. <https://doi.org/10.23887/jpbsi.v15i1.94278>
- Dhuha, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Berbicara Menggunakan Media Animasi pada Materi Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPN 1 Kuala. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 4(1), 1–15.
- Ditriguna, I. N. A. K., Sudiana, I. N., & Suastra, I. W. (2023). Media Komik Digital dengan Aplikasi *Comic Life* untuk Meningkatkan Literasi Sains Kelas VI. *Jurnal*



- Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 416–424.
<https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.60470>
- Elvira, & Rizqi, R. (2024). Penerapan Metode *Storytelling* Interaktif untuk Menanamkan Nilai Akhlak Mulia pada Siswa Kelas III SD Negeri 14 Pincuran VII. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(3), 567–573.
<https://www.journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit/article/view/1408>
- Hana Silma Hadana, Asep Purwo Yudi Utomo, Nurus Sa'adah, & Titis Ardyasti. (2023). Implementasi Media *Canva* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 1(1), 126–142. <https://doi.org/10.54066/jupendis-itb.v1i1.113>
- Istri Kristina Dewi, A. A. (2020). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Audio visual. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 449–459.
- Khodijah, S., Safitri, N., Alansyah, S. K., Studi, P., & Ipa, P. (2025). Eksplorasi Fitur *Canva* sebagai Solusi Mudah Pengembangan Media Berupa Video Pembelajaran Untuk. *Jurnal Pendidikan IPA Dan Sains*, 1(1), 30–38.
- Lali, N., Darmawan, D., & Yunusi, M. Y. M. E. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran, Metode Pembelajaran*. 18(2), 260–271.
<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
- Magdalena, I., Safitri, D., & Adinda, A. P. (2021). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 3 pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI. Roudhotul Jannah Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 3(2), 386–395.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Mayasari, I., & Parwis, F. Y. (2018). *Sosialisasi Kegiatan Mendongeng untuk Membentuk Keterampilan Seni Bicara di Yayasan Tahfidzul Qur ' an Pendahuluan*. 69–74.
- Nofia Sari, S., & Wisudariani, N. M. R. (2020). Penerapan Media Film untuk Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII. *Jurnal Ilmiah Tri Hita Karana*, 1(1), 1–9.
<https://doi.org/10.23887/jithk.v1i1.27836>
- Nurjamilah, Rizki, Bik, S. (2025). Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(4), 6867–6882.
<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Rochimmatussa'adah, Yuniartanti, R., Widyawati, N., Sitoro, F. L., Utomo, A. P., & Pambudi, S. H. (2024). Implementasi Media *Canva* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Surat Pribadi dan Dinas pada Siswa SMPN 34 Semarang. Strategi pembelajaran yang tepat dapat berupa media pembelajaran berbasis teknologi. *Pragmatikk: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 2(4), 50–61.
- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan Fitur Aplikasi *Canva* dalam Perancangan Media Pembelajaran berbasis Pendekatan Microlearning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), 98–109.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v8i1.51920>



- Sutikno, M. S. (2019). *Metode & Model-Model Pembelajaran “Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan.”*
- Wahyu, S. S. (2021). Peningkatan Kemampuan Berbicara dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 4 Bojonegoro Melalui *Role Playing* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Educational Technology Journal*, 1(1), 41–49. <https://doi.org/10.26740/etj.v1n1.p41-49>
- Wakhid, S. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Peserta Didik Kelas VII A SMP Negeri 5 Sangatta Utara Tahun Pelajaran 2023/2024. *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 6, 182–190. <https://doi.org/10.33503/alfabeta.v6i2.3564>
- Yulianeta, Y., Faisol, M., & Hazarika, A. (2024). Apakah Penggunaan *Role Play* Sebagai Salah Satu Metode untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Efektif? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 189–194. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i3.250>

