ALINEA: JURNAL BAHASA SASTRA DAN PENGAJARAN
P-ISSN: 2301 – 6345 I E-ISSN: 2614-7599
http://jurnal.unsur.ac.id/ajbsi

Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Tanggapan Melalui Penggunaan Strategi Role Cards di Kelas VII SMP

Muhammad Iqbal, Evita Sharfina Setyani, Rusma Noortyani
Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

Riwayat artikel:

Dikirim: 9 Juni 2026
Direvisi: 6 Oktober 2026
Diterima: 6 Oktober 2026
Diterbitkan: 30 Oktober 2026

Keywords:
role cards; kemampuan menulis; teks tanggapan

Alamat email

iqbalmhmmd012@gmail.com
evitasharfinasetyani@gmail.com
rusmanoortyani@ulm.ac.id

Abstract
This article describe the implementation of the role cards strategy and improve the response text writing skills of Grade VII-H students at SMP Negeri 2 Banjarmasin. The study was motivated by students' difficulties in developing ideas, organizing response texts systematically, providing logical arguments, and their low participation in learning activities. This classroom action research employed the Kemmis and McTaggart model, consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The participants were 29 students, and the research was conducted in two cycles. Data were collected through observation, tests, and documentation, then analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The findings showed that the role cards strategy improved both student engagement and response text writing skills. The mean score increased from 58.45 in the pre-cycle to 61.42 in Cycle I and 87.07 in Cycle II. Classical learning mastery also improved from 24.13% to 100%. Therefore, the role cards strategy was effective in improving students' response text writing skills.

Abstrak:
Artikel ini mendeskripsikan penerapan strategi role cards dan meningkatkan kemampuan menulis teks tanggapan murid kelas VII-H SMP Negeri 2 Banjarmasin. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan murid dalam mengembangkan ide, menyusun struktur teks, dan memberikan penilaian yang logis, serta rendahnya partisipasi murid dalam pembelajaran. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 29 murid yang terlibat dalam dua siklus tindakan. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi role cards mampu meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan menulis teks tanggapan murid. Nilai rata-rata meningkat dari 58,45 pada prasiklus menjadi 61,42 pada Siklus I dan 87,07 pada Siklus II. Persentase ketuntasan klasikal juga meningkat dari 24,13% menjadi 100%. Dengan demikian, strategi role cards efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis teks tanggapan murid

How to Cite: Iqbal, Muhammad et. al. "Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Tanggapan Melalui Penggunaan Strategi Role Cards di Kelas VII SMP" *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, Vol. 15, No. 2, 2026, pp. 252–129.

Published by Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Suryakancana

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

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam meningkatkan kemampuan literasi murid, baik yang berkaitan dengan keterampilan menerima informasi maupun menghasilkan informasi. Di antara keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai murid ialah keterampilan menulis. Menulis adalah proses kognitif yang kompleks karena menuntut kemampuan untuk mengelola ide, menyusun argumentasi, serta menyampaikan informasi secara terstruktur dan mudah dipahami (Dalman, 2021). Senada dengan pendapat tersebut, Tarigan (2018) menjelaskan bahwa menulis merupakan aktivitas produktif sekaligus ekspresif yang memungkinkan seseorang mengungkapkan gagasan, pengalaman, dan perasaannya kepada orang lain melalui media tulis. Dengan demikian, keterampilan menulis tidak hanya bertujuan untuk berkomunikasi, tetapi juga sebagai media untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta reflektif murid.

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia dirancang untuk memperkuat kompetensi literasi yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Proses pembelajaran tidak lagi berfokus pada peran guru sebagai sumber utama pengetahuan, melainkan menempatkan murid sebagai pelaku utama yang aktif membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar yang bermakna (Kemendikbudristek, 2022). Konsep tersebut selaras dengan teori konstruktivisme yang berpandangan bahwa pengetahuan diperoleh melalui keterlibatan aktif murid dalam berinteraksi dengan lingkungan dan pengalaman belajarnya (Piaget, 1977). Selain itu, Vygotsky (1978) melalui teori konstruktivisme sosial menekankan pentingnya interaksi sosial, diskusi, dan kerja sama antarmurid sebagai faktor yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar. Oleh sebab itu, pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dikemas dalam kegiatan yang mendorong murid untuk berdialog, berbagi gagasan, dan membangun pengetahuan secara kolaboratif.

Teks tanggapan menjadi salah satu materi esensial yang wajib dipelajari murid jenjang SMP dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Teks tanggapan merupakan jenis teks yang memuat pendapat berupa kritik, apresiasi, sanggahan, ataupun penilaian terhadap suatu objek, karya, maupun peristiwa yang didukung oleh alasan logis serta bukti yang relevan. Pembelajaran menulis teks tanggapan bertujuan mengembangkan kemampuan murid dalam menyampaikan pendapat secara kritis, argumentatif, dan santun. Nurgiyantoro (2021) menyatakan bahwa keterampilan menulis argumentatif menuntut kemampuan mengaitkan fakta, alasan, dan penilaian secara logis sehingga menghasilkan tulisan yang dapat meyakinkan pembaca. Oleh karena itu, fokus pembelajaran materi ini tidak sekadar tertuju pada hasil akhir tulisan murid, melainkan lebih mengutamakan proses penalaran dan berpikir kritis yang melatarbelakanginya.

Meskipun demikian, harapan tersebut belum sepenuhnya berjalan lancar pada kelas VII-H di SMP Negeri 2 Banjarmasin. Lewat pengamatan awal semasa PPL, ditemukan bahwa keterampilan menulis teks tanggapan murid masih perlu ditingkatkan. Banyak dari mereka kesulitan menuangkan gagasan ke dalam teks yang utuh, merangkai argumen yang masuk akal, serta menyusun struktur tanggapan secara sistematis. Hambatan lain juga terlihat pada pemilihan kosakata dan penerapan kaidah kebahasaan yang sering kali kurang tepat. Temuan tersebut

mengindikasikan bahwa kemampuan murid dalam mengonstruksi dan menuangkan gagasan ke dalam bentuk teks tertulis belum berkembang secara optimal.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa tingkat partisipasi murid dalam proses belajar masih belum optimal. Ketika guru memberikan kesempatan untuk memberikan pendapat atau menanggapi suatu fenomena dan karya tertentu, hanya sebagian kecil murid yang berinisiatif menyampaikan gagasannya. Sebaliknya, sebagian besar murid cenderung menjadi pendengar pasif dan menunggu instruksi dari guru sebelum terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Fenomena ini memberi petunjuk bahwa aktivitas di kelas masih didominasi oleh guru (*teacher-centered*). Dampaknya, wadah bagi murid untuk mengasah nalar kritis dan ketajaman menulis menjadi kurang optimal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rodhiah (2023) yang mengungkapkan bahwa rendahnya keaktifan murid dalam kegiatan pembelajaran berpengaruh terhadap kemampuan mereka dalam mengembangkan dan mengekspresikan ide melalui tulisan.

Data hasil asesmen awal yang diberikan kepada 29 murid kelas VII-H menunjukkan bahwa mayoritas murid belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Hasil tersebut mengindikasikan adanya perbedaan antara kompetensi yang diharapkan dalam Kurikulum Merdeka dengan kemampuan yang ditunjukkan murid di kelas. Kurikulum Merdeka menekankan pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif melalui berbagai aktivitas literasi, termasuk menulis. Namun, kenyataannya murid masih menghadapi berbagai kendala dalam menyusun teks tanggapan yang runtut, logis, dan sesuai dengan kaidah yang berlaku. Apabila kondisi ini terus berlanjut tanpa adanya upaya perbaikan, kemampuan literasi tulis murid berpotensi mengalami stagnasi sehingga tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia tidak dapat tercapai secara optimal.

Salah satu strategi yang dipandang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan strategi kartu peran (*role cards*) dalam proses pembelajaran. Strategi ini merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang memberikan tugas dan peran spesifik kepada setiap anggota kelompok sehingga setiap murid memiliki tanggung jawab yang jelas dalam kegiatan belajar. Slavin (2018) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan tanggung jawab individu dalam kelompok mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, serta pencapaian belajar murid. Melalui penerapan *role cards*, murid tidak hanya terlibat dalam diskusi kelompok, tetapi juga dituntut untuk mengkaji suatu objek atau permasalahan berdasarkan sudut pandang peran yang mereka jalankan. Aktivitas tersebut memungkinkan murid mengeksplorasi ide secara lebih mendalam sehingga memiliki bekal yang lebih kuat ketika menuangkan gagasannya ke dalam bentuk tulisan.

Dari perspektif teoretis, strategi *role cards* memiliki keterkaitan dengan pendekatan role playing yang berlandaskan teori *experiential learning*. Menurut Kolb (2015), pembelajaran akan memberikan makna yang lebih kuat apabila murid memperoleh pengalaman langsung dalam memahami suatu konsep maupun memecahkan permasalahan. Melalui pembagian peran yang berbeda, murid terlibat secara aktif dalam rangkaian kegiatan mengamati, menganalisis, berdiskusi, hingga merefleksikan hasil pembelajaran. Selain memperkaya pengalaman belajar, strategi ini juga mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21 yang mencakup kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (Partnership for 21st Century Learning, 2019).

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis peran memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan menulis. Penelitian yang dilakukan oleh Rinaldi (2020) menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* mampu meningkatkan kemampuan murid sekolah dasar dalam menulis dialog sederhana hingga mencapai ketuntasan belajar sebesar 100% pada siklus kedua. Hasil serupa juga ditemukan oleh Nugraha dan Sapdiani (2019) yang menyimpulkan bahwa model *role playing* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan menulis teks prosedur pada murid SMP. Selain itu, penelitian Wakhid (2023) membuktikan bahwa metode bermain peran berhasil meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi yang ditandai dengan kenaikan persentase ketuntasan belajar dari 62,5% menjadi 87,5%. Berbagai hasil penelitian tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas peran tidak hanya mampu meningkatkan keterlibatan murid selama proses belajar, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan kualitas tulisan yang dihasilkan.

Rokhayah (2022) melalui penelitian mengenai pengembangan modul pembelajaran menulis puisi berbasis *Project Based Learning* menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik pada proses menulis. Model tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melalui tahapan merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk tulisan sehingga aktivitas menulis tidak hanya dipahami sebagai kegiatan menghasilkan teks, tetapi juga sebagai proses kreatif yang membutuhkan perencanaan dan refleksi. Temuan tersebut relevan dengan penelitian ini karena strategi *role cards* juga menekankan keterlibatan aktif murid dalam proses membangun gagasan sebelum menghasilkan teks tanggapan. Selanjutnya, Juniarti et al. (2022) dalam penelitian berjudul "Photovoice as Project Based Learning to Foster Students' Viewing and Writing Skills" menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang memanfaatkan pengalaman dan sudut pandang peserta didik mampu meningkatkan keterampilan memahami serta menghasilkan teks. Melalui kegiatan eksplorasi, diskusi, dan penyajian gagasan, peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengonstruksi makna dan menyampaikan pemikirannya melalui tulisan. Penelitian tersebut memperkuat bahwa pembelajaran menulis membutuhkan strategi yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan perspektif dan pengalaman belajar secara mandiri. Hal ini sejalan dengan penerapan *role cards* yang memberikan peran berbeda kepada setiap murid agar mampu melihat suatu objek atau permasalahan dari sudut pandang tertentu sebelum menyusun teks tanggapan.

Selain itu, Pradana, Zahro, dan Widyartono (2023) menjelaskan bahwa desain pembelajaran pada era Merdeka Belajar perlu mempertimbangkan keberagaman karakteristik peserta didik serta menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Melalui desain pembelajaran model ASSURE berbasis media Plotagon, penelitian tersebut menunjukkan pentingnya inovasi pembelajaran dalam mengatasi permasalahan peserta didik ketika menulis, seperti kesulitan menemukan ide dan mengembangkan gagasan. Hasil penelitian tersebut memiliki keterkaitan dengan strategi *role cards* karena keduanya berorientasi pada pemberian stimulus dan pengalaman belajar yang membantu peserta didik menghasilkan tulisan secara lebih kreatif dan terarah. Penelitian Ganeswara dan Atih (2025) mengenai pengembangan media pembelajaran menulis teks persuasi berbasis Canva juga menunjukkan bahwa penggunaan media dan strategi pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menulis pada jenjang SMP. Pengembangan media tersebut memperoleh respons positif dari guru dan peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta membantu peserta didik memahami

proses penyusunan teks. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran menulis membutuhkan inovasi yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, sebagaimana strategi *role cards* yang memberikan aktivitas belajar kolaboratif melalui pembagian tanggung jawab dan peran dalam kelompok.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa berbagai inovasi pembelajaran telah memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan menulis peserta didik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan model berbasis proyek, desain pembelajaran inovatif, maupun pemanfaatan media pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif serta mendukung pengembangan keterampilan literasi tulis. Namun, kajian-kajian tersebut masih lebih banyak berfokus pada peningkatan kemampuan menulis melalui pendekatan umum tanpa mengintegrasikan strategi pembelajaran berbasis peran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun perspektif secara kritis.

Sementara itu, penerapan strategi *role cards* dalam pembelajaran menulis teks tanggapan masih belum banyak dikaji, khususnya pada jenjang SMP. Padahal, karakteristik teks tanggapan yang menuntut kemampuan memberikan kritik, apresiasi, evaluasi, dan argumentasi secara logis memiliki keterkaitan erat dengan pembelajaran berbasis peran. Melalui pembagian peran sebagai detektif, psikolog, sosiolog, dan hakim, strategi *role cards* memungkinkan murid menganalisis suatu objek dari berbagai sudut pandang sehingga dapat mengembangkan gagasan yang lebih kritis dan sistematis sebelum dituangkan dalam bentuk tulisan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk memperluas kajian mengenai penerapan strategi *role cards* dalam pembelajaran menulis teks tanggapan pada murid kelas VII-H SMP Negeri 2 Banjarmasin. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan strategi pembelajaran berbasis peran yang dirancang untuk mengakomodasi proses berpikir kritis murid melalui pengalaman menganalisis objek berdasarkan perspektif peran tertentu. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis, tetapi juga memperkuat kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi murid.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengacu pada model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (2014). Model tersebut meliputi empat tahapan yang berlangsung secara siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pemilihan metode PTK didasarkan pada tujuan penelitian yang berorientasi pada perbaikan praktik pembelajaran sekaligus peningkatan kemampuan murid dalam menulis teks tanggapan melalui penerapan strategi *role cards*. Melalui PTK, peneliti dapat melakukan tindakan secara langsung dalam situasi pembelajaran nyata, kemudian mengevaluasi efektivitas tindakan tersebut secara berkesinambungan hingga diperoleh hasil yang sesuai dengan target yang diharapkan.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun berbagai perangkat pembelajaran yang diperlukan, meliputi modul ajar, lembar kerja murid, instrumen observasi, rubrik penilaian keterampilan menulis teks tanggapan, serta media pendukung pembelajaran. Tahap tindakan dilaksanakan dengan menerapkan strategi *role cards* dalam kegiatan menulis teks tanggapan. Dalam strategi ini, murid dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan peran yang berbeda,

yaitu detektif, psikolog, sosiolog, dan hakim. Setiap peran memiliki tugas tertentu yang membantu murid mengkaji objek tanggapan dari berbagai sudut pandang melalui aktivitas analisis, diskusi, dan kerja sama kelompok.

Tahap observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan melibatkan peneliti dan guru secara kolaboratif. Pengamatan difokuskan pada aktivitas belajar murid, keterlibatan dalam diskusi kelompok, kemampuan menjalankan peran yang diberikan, serta partisipasi dalam kegiatan presentasi dan gallery walk. Data yang dikumpulkan mencakup aktivitas murid selama pembelajaran serta hasil keterampilan menulis teks tanggapan yang dinilai berdasarkan aspek konteks, deskripsi, penilaian, dan penggunaan kaidah kebahasaan. Selanjutnya, pada tahap refleksi, peneliti menganalisis seluruh hasil tindakan yang telah dilaksanakan untuk mengidentifikasi keberhasilan maupun kendala yang muncul. Hasil refleksi tersebut kemudian digunakan sebagai dasar penyempurnaan tindakan pada siklus berikutnya sehingga kualitas proses pembelajaran dapat terus ditingkatkan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Banjarmasin pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas 29 murid kelas VII-H. Pelaksanaan penelitian berlangsung dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Sebelum tindakan diberikan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan tahap prasiklus untuk memperoleh gambaran kemampuan awal murid dalam menulis teks tanggapan. Tindakan yang diterapkan berupa penggunaan strategi *role cards* yang menempatkan murid dalam kelompok dengan pembagian peran sebagai detektif, psikolog, sosiolog, dan hakim. Pembagian peran tersebut bertujuan agar setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang jelas dalam proses memahami dan menganalisis objek yang menjadi bahan tanggapan.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari hasil tes keterampilan menulis teks tanggapan murid, sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil pengamatan terhadap aktivitas dan partisipasi murid selama proses pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk merekam tingkat keterlibatan murid dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan tes digunakan untuk mengukur perkembangan kemampuan menulis teks tanggapan pada akhir setiap siklus. Adapun dokumentasi dimanfaatkan untuk memperoleh data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran dan hasil pekerjaan murid.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian meliputi modul ajar, lembar observasi aktivitas murid, lembar tugas individu menulis teks tanggapan, dan rubrik penilaian. Penilaian keterampilan menulis dilakukan berdasarkan empat aspek utama, yaitu konteks, deskripsi, penilaian, dan kaidah kebahasaan. Masing-masing aspek diberi skor antara 1 hingga 4, dengan kategori skor 4 (sangat baik), skor 3 (baik), skor 2 (cukup), dan skor 1 (kurang). Dengan jumlah empat aspek penilaian, skor maksimum yang dapat diperoleh murid adalah 16. Nilai akhir kemudian diperoleh melalui konversi skor mentah ke dalam skala 0–100 menggunakan rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\textit{Skor yang Diperoleh}}{\textit{Total Jumlah Skor}} \text{ X } 100$$

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif melalui perhitungan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus. Ketuntasan belajar ditentukan berdasarkan jumlah murid yang memperoleh nilai minimal sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 70. Sementara itu, data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menggambarkan perkembangan aktivitas belajar murid selama penerapan strategi *role cards*. Penelitian dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan kemampuan menulis teks tanggapan dan sekurang-kurangnya 70% dari seluruh murid memperoleh nilai di atas KKM yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Strategi Kartu Peran (Role Cards) dalam Pembelajaran Menulis Teks Tanggapan

Pelaksanaan strategi kartu peran (*role cards*) dalam penelitian ini dilakukan melalui dua siklus yang mengikuti tahapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Strategi tersebut dipilih sebagai alternatif solusi untuk mengatasi berbagai kendala yang ditemukan dalam pembelajaran menulis teks tanggapan pada murid kelas VII-H SMP Negeri 2 Banjarmasin. Sebelum memasuki tahap tindakan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan kegiatan prasiklus guna memperoleh informasi mengenai kondisi awal pembelajaran serta tingkat kemampuan murid dalam menulis teks tanggapan. Hasil yang diperoleh pada tahap awal ini dimanfaatkan sebagai landasan dalam menyusun rancangan tindakan perbaikan dan sekaligus menjadi data pembanding untuk menilai sejauh mana efektivitas penerapan strategi *role cards* dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran maupun kemampuan menulis teks tanggapan murid.

1. Deskripsi Prasiklus

Peneliti melaksanakan tahap prasiklus untuk memperoleh gambaran mengenai kemampuan awal murid dalam menulis teks tanggapan serta kondisi pembelajaran yang berlangsung di kelas VII-H SMP Negeri 2 Banjarmasin. Tahap ini menjadi dasar dalam menentukan bentuk tindakan yang akan diberikan sekaligus sebagai acuan untuk membandingkan perubahan yang terjadi setelah penerapan strategi kartu peran (*role cards*). Data prasiklus diperoleh melalui kegiatan observasi pembelajaran dan tes awal menulis teks tanggapan yang diikuti oleh 29 murid.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran masih berlangsung dengan pola yang berorientasi pada guru. Selama proses pembelajaran, guru menjadi pusat penyampaian informasi, sedangkan murid lebih banyak berperan sebagai penerima informasi. Kesempatan untuk berdiskusi, menyampaikan pendapat, maupun memberikan tanggapan terhadap suatu fenomena masih relatif terbatas. Akibatnya, murid kurang terlatih dalam mengembangkan gagasan dan mengungkapkannya dalam bentuk tulisan. Permasalahan tersebut tampak dari hasil pekerjaan murid yang menunjukkan berbagai kelemahan dalam penulisan teks tanggapan. Sebagian murid belum mampu menyusun struktur teks secara lengkap dan sistematis. Selain itu, argumen yang disampaikan masih kurang didukung alasan yang logis dan relevan. Penggunaan kosakata, kalimat, serta kaidah kebahasaan juga belum sepenuhnya sesuai sehingga kualitas teks yang dihasilkan belum mencerminkan kemampuan berpikir kritis yang menjadi tujuan pembelajaran teks tanggapan. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil tes awal yang menunjukkan bahwa tingkat kemampuan menulis murid masih rendah. Dari 29 murid yang mengikuti tes, hanya tujuh murid

yang berhasil mencapai nilai sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70. Sementara itu, sebanyak 22 murid belum mencapai batas ketuntasan yang diharapkan.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya perbedaan antara kompetensi yang ditargetkan dalam Kurikulum Merdeka dan kemampuan aktual murid di kelas. Kurikulum menekankan pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif, sedangkan hasil prasiklus menunjukkan bahwa sebagian besar murid masih mengalami kesulitan dalam menyusun tanggapan secara argumentatif dan sistematis. Oleh karena itu, diperlukan suatu strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan murid sekaligus membantu mereka memahami objek yang ditanggapi secara lebih mendalam.

Berdasarkan hasil diskusi dan refleksi bersama guru kolaborator, diputuskan untuk menerapkan strategi kartu peran (*role cards*) sebagai alternatif pemecahan masalah. Strategi ini dipilih karena memberikan kesempatan kepada setiap murid untuk berpartisipasi aktif melalui pembagian tugas yang jelas dalam kegiatan analisis, diskusi, dan penyusunan teks tanggapan. Hasil prasiklus selanjutnya digunakan sebagai dasar penyusunan tindakan pada Siklus I.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

a. Perencanaan (*Planning)*

Perencanaan tindakan pada Siklus I disusun berdasarkan berbagai permasalahan yang ditemukan pada tahap prasiklus. Rendahnya kemampuan menulis murid diketahui berkaitan dengan kurangnya keterlibatan dalam pembelajaran, terbatasnya kemampuan mengembangkan ide, serta kesulitan dalam menyusun argumentasi yang logis. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti merancang pembelajaran dengan menerapkan strategi kartu peran (*role cards*).

Persiapan yang dilakukan meliputi penyusunan perangkat pembelajaran berupa modul ajar, LKPD, lembar observasi aktivitas murid, instrumen penilaian keterampilan menulis teks tanggapan, serta media pembelajaran berupa film pendek yang akan digunakan sebagai objek tanggapan. Selain itu, peneliti juga menyusun skenario pembelajaran yang mengintegrasikan pembagian peran dalam kelompok, yaitu detektif, psikolog, sosiolog, dan hakim. Setiap peran dirancang untuk membantu murid mengkaji objek tanggapan dari sudut pandang yang berbeda sehingga proses analisis dapat berlangsung lebih terarah dan komprehensif.

b. Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I berlangsung dalam dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, murid dibagi ke dalam kelompok yang bersifat heterogen dengan jumlah anggota empat hingga lima orang. Masing-masing murid memperoleh kartu peran yang berbeda dan bertanggung jawab melaksanakan tugas sesuai peran yang diterimanya.

Peran detektif difokuskan pada kegiatan mengidentifikasi isi dan tema cerita. Peran psikolog bertugas mengkaji karakter tokoh beserta perilaku yang ditampilkan. Sosiolog bertanggung jawab menganalisis nilai-nilai sosial dan pesan moral yang muncul dalam cerita. Sementara itu, hakim bertugas memberikan penilaian terhadap kelebihan maupun kekurangan karya yang diamati. Setelah seluruh anggota kelompok menyelesaikan tugas masing-masing, mereka mendiskusikan hasil analisis untuk menyusun kerangka teks tanggapan secara bersama-sama.

Pada pertemuan kedua, hasil kerja kelompok dipresentasikan melalui kegiatan gallery walk. Melalui kegiatan ini, murid memperoleh kesempatan untuk mengamati hasil kelompok lain sekaligus memberikan masukan berupa tanggapan, kritik, dan saran. Setelah seluruh rangkaian diskusi selesai, murid diminta menulis teks tanggapan secara individu sebagai bentuk evaluasi terhadap pemahaman dan keterampilan yang telah diperoleh selama proses pembelajaran.

Pelaksanaan strategi Kartu Peran menunjukkan adanya perubahan dalam dinamika pembelajaran. Aktivitas belajar yang sebelumnya didominasi oleh penjelasan guru mulai bergeser menjadi pembelajaran yang lebih menekankan partisipasi murid melalui kegiatan diskusi, kolaborasi, analisis, dan presentasi.



Gambar 1. Penerapan Strategi Role Cards

Penerapan strategi *role cards* pada Siklus I menunjukkan adanya perubahan pola pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru menjadi lebih berpusat pada murid. Pembelajaran tidak lagi didominasi oleh kegiatan mendengarkan penjelasan guru, tetapi beralih pada aktivitas diskusi, analisis, kolaborasi, dan presentasi hasil kerja kelompok.

c. Observasi (*Observing*)

Hasil pengamatan selama Siklus I menunjukkan bahwa penerapan strategi Kartu Peran memberikan pengaruh positif terhadap aktivitas belajar murid. Dibandingkan dengan kondisi prasiklus, murid tampak lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Mereka mulai berani mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

Walaupun demikian, peningkatan partisipasi tersebut belum terjadi secara merata pada seluruh murid. Beberapa murid masih mengalami kesulitan memahami tugas yang melekat pada kartu peran yang diterima sehingga keterlibatan mereka dalam diskusi belum optimal. Selain itu, masih ditemukan kecenderungan sebagian murid bergantung pada anggota kelompok yang dianggap lebih memahami materi.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa murid masih berada pada tahap penyesuaian terhadap strategi pembelajaran yang baru. Dalam perspektif konstruktivisme, proses membangun pemahaman memerlukan pengalaman dan interaksi yang berlangsung secara bertahap. Oleh karena itu, meskipun telah terjadi peningkatan aktivitas belajar, penerapan strategi Kartu Peran pada Siklus I belum menghasilkan perubahan yang maksimal.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Setelah seluruh kegiatan pada Siklus I selesai dilaksanakan, peneliti bersama guru kolaborator melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Refleksi dilakukan untuk mengidentifikasi berbagai kelebihan maupun kendala yang muncul selama penerapan tindakan.

Hasil refleksi menunjukkan bahwa sebagian murid masih belum memahami secara menyeluruh fungsi serta tanggung jawab yang melekat pada setiap kartu peran. Dampaknya, proses diskusi kelompok belum berjalan secara efektif dan peluang murid untuk belajar secara optimal belum sepenuhnya tercapai. Selain itu, beberapa murid masih membutuhkan contoh yang lebih konkret mengenai cara melakukan analisis sesuai perspektif peran yang dijalankan.

Berdasarkan temuan tersebut, dirumuskan beberapa langkah perbaikan yang akan diterapkan pada Siklus II. Perbaikan tersebut meliputi pemberian penjelasan yang lebih rinci mengenai tugas dan fungsi setiap kartu peran, peningkatan pendampingan guru selama kegiatan diskusi kelompok, serta penyediaan contoh hasil analisis yang dapat dijadikan referensi oleh murid dalam menyusun teks tanggapan. Perbaikan tersebut diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mendorong keterlibatan seluruh murid secara lebih optimal pada siklus berikutnya.

3. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

a. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan pada Siklus II disusun berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi yang dilakukan pada akhir Siklus I. Berbagai kendala yang masih ditemukan pada siklus sebelumnya menjadi dasar dalam merancang tindakan lanjutan. Upaya perbaikan difokuskan pada penguatan pemahaman murid mengenai fungsi dan tanggung jawab setiap kartu peran serta peningkatan keterlibatan seluruh anggota kelompok dalam proses pembelajaran. Untuk mendukung tujuan tersebut, peneliti melakukan penyempurnaan perangkat pembelajaran, memperjelas instruksi kegiatan, dan menyiapkan contoh analisis sesuai karakteristik masing-masing peran agar lebih mudah dipahami oleh murid.

b. Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II tetap mengadopsi strategi kartu peran (*role cards*) sebagaimana yang diterapkan pada siklus sebelumnya. Namun, terdapat beberapa penyesuaian untuk mengatasi hambatan yang ditemukan pada Siklus I. Guru memberikan pendampingan yang lebih intensif selama proses pembelajaran serta menjelaskan kembali tugas setiap peran secara lebih rinci sebelum kegiatan diskusi dimulai. Selain itu, murid juga diberikan contoh hasil analisis sebagai referensi dalam melaksanakan tugas sesuai peran yang diterima.

Perbaikan tersebut memberikan dampak positif terhadap kesiapan murid dalam mengikuti pembelajaran. Dibandingkan dengan siklus sebelumnya, murid tampak lebih memahami tanggung jawab masing-masing sehingga proses diskusi berlangsung lebih terarah dan produktif. Setiap anggota kelompok mulai aktif menyampaikan pendapat, memberikan alasan yang mendukung argumen, serta berkontribusi dalam penyusunan teks tanggapan secara bersama-sama. Interaksi

yang terjadi selama kegiatan diskusi menunjukkan bahwa murid semakin terbiasa bekerja sama dan mengembangkan gagasan secara kolaboratif.

c. Observasi (*Observing*)

Berdasarkan hasil pengamatan selama pelaksanaan Siklus II, terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar yang cukup signifikan dibandingkan dengan Siklus I. Sebagian besar murid mampu menjalankan tugas sesuai peran yang diberikan dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok. Diskusi berlangsung lebih dinamis karena setiap anggota memiliki tanggung jawab yang jelas dalam proses pengumpulan dan pengolahan informasi yang diperlukan untuk menyusun teks tanggapan.

Kepercayaan diri murid dalam menyampaikan pendapat juga mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari keberanian mereka dalam mengemukakan argumentasi, menanggapi pendapat teman, serta menyampaikan hasil analisis pada saat presentasi maupun kegiatan gallery walk. Selain itu, ketergantungan terhadap anggota kelompok tertentu mulai berkurang karena setiap murid telah memahami tugas yang harus diselesaikan sesuai peran masing-masing.

Peningkatan aktivitas tersebut menunjukkan bahwa strategi Kartu Peran mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kolaboratif dan partisipatif. Pembagian tugas yang terstruktur membantu murid mengembangkan ide secara sistematis, memahami objek tanggapan dari berbagai perspektif, serta mempermudah proses penyusunan teks tanggapan yang lebih terarah.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Hasil refleksi pada akhir Siklus II menunjukkan bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan berhasil mengatasi sebagian besar kendala yang muncul pada siklus sebelumnya. Murid tidak hanya menunjukkan peningkatan dalam aspek keaktifan belajar, tetapi juga mengalami perkembangan dalam kemampuan berpikir kritis, mengembangkan gagasan, serta menyusun argumen yang logis dan relevan.

Temuan tersebut mengindikasikan bahwa strategi kartu peran (*role cards*) efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks tanggapan. Melalui pembagian peran yang jelas dan terstruktur, murid memperoleh kesempatan untuk membangun pemahaman secara bersama-sama melalui kegiatan analisis, diskusi, dan refleksi sebelum menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan. Dengan demikian, penerapan strategi ini tidak hanya meningkatkan kemampuan menulis teks tanggapan murid, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada murid.

Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Tanggapan Melalui Strategi Role Cards

Setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus I dan Siklus II selesai dilakukan, tahap berikutnya adalah menganalisis pengaruh penerapan strategi Kartu Peran terhadap kemampuan menulis teks tanggapan murid kelas VII-H SMP Negeri 2 Banjarmasin. Pengukuran kemampuan menulis dilakukan melalui tes yang diberikan pada tahap prasiklus, Siklus I, dan Siklus II. Penilaian dilakukan menggunakan rubrik yang mencakup empat aspek utama, yaitu konteks, deskripsi, penilaian, dan kaidah kebahasaan.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kemampuan menulis teks tanggapan murid mengalami peningkatan pada setiap tahap penelitian. Peningkatan tersebut terlihat baik pada kualitas tulisan maupun pada jumlah murid yang berhasil mencapai kriteria ketuntasan belajar. Perkembangan kemampuan murid dari tahap prasiklus hingga Siklus II disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Tanggapan Murid Kelas VII-H

Tahap Penelitian	Jumlah Murid Tuntas	Jumlah Murid Belum Tuntas	Rata-rata Nilai	Ketuntasan Klasikal
Prasiklus	7	22	58,45	24%
Siklus 1	8	21	61,42	28%
Siklus 2	29	0	87,07	100%

Berdasarkan data pada Tabel 1, kemampuan menulis teks tanggapan murid menunjukkan perkembangan yang konsisten pada setiap tahapan penelitian. Pada kondisi awal (prasiklus), rata-rata nilai yang diperoleh murid berada pada angka 58,45 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 24,13%. Dari 29 murid yang mengikuti pembelajaran, hanya tujuh murid yang berhasil mencapai nilai sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan mayoritas murid lainnya masih belum memenuhi standar yang ditetapkan. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan awal murid dalam menulis teks tanggapan masih relatif rendah. Berbagai kelemahan tampak pada kemampuan murid dalam mengembangkan gagasan, menyusun struktur teks secara sistematis, serta menyampaikan penilaian yang didukung alasan yang logis dan relevan. Di samping itu, penggunaan unsur kebahasaan yang kurang tepat turut memengaruhi kualitas tulisan yang dihasilkan.

Penerapan strategi *role cards* pada Siklus I mulai menunjukkan dampak positif terhadap kemampuan menulis murid. Nilai rata-rata meningkat menjadi 61,42, sedangkan ketuntasan klasikal naik menjadi 27,58%. Meskipun peningkatan yang terjadi belum signifikan, hasil tersebut menunjukkan bahwa strategi yang diterapkan mulai membantu murid dalam proses memahami dan mengembangkan isi tanggapan. Melalui pembagian peran sebagai detektif, psikolog, sosiolog, dan hakim, murid memperoleh kesempatan untuk mengamati objek tanggapan dari berbagai perspektif sehingga proses penggalian ide menjadi lebih terarah. Belum optimalnya hasil pada Siklus I dapat dipahami karena murid masih berada pada tahap penyesuaian terhadap model pembelajaran yang baru diterapkan. Sebagian murid masih mengalami kesulitan dalam memahami fungsi dan tanggung jawab sesuai kartu peran yang diterima. Akibatnya, diskusi kelompok belum berjalan secara maksimal dan kontribusi setiap anggota kelompok masih belum merata. Selain itu, beberapa murid masih menunjukkan keraguan dalam menyampaikan hasil analisis kepada teman sekelompoknya. Kondisi tersebut berdampak pada kualitas teks tanggapan yang dihasilkan sehingga tingkat ketuntasan belajar belum mengalami peningkatan yang berarti.

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, sejumlah perbaikan diterapkan pada Siklus II. Guru memberikan penjelasan yang lebih terstruktur mengenai tugas setiap peran, memperkuat pendampingan selama diskusi kelompok, serta menyediakan contoh analisis yang dapat dijadikan referensi oleh murid. Selain itu, seluruh anggota kelompok diwajibkan mempresentasikan hasil analisis sesuai peran masing-masing sebelum menyusun teks tanggapan secara individu. Langkah-

langkah tersebut dipersiapkan untuk meningkatkan partisipasi murid sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Perbaikan yang dilakukan pada Siklus II memberikan hasil yang sangat menggembirakan. Nilai rata-rata murid meningkat secara signifikan menjadi 87,07 dan persentase ketuntasan klasikal mencapai 100%. Seluruh murid berhasil memperoleh nilai di atas KKM yang telah ditetapkan. Capaian tersebut menunjukkan bahwa strategi *role cards* mampu membantu murid memahami objek tanggapan secara lebih komprehensif sebelum menuangkan hasil analisis ke dalam bentuk tulisan. Melalui pembagian peran yang jelas, murid menjadi lebih aktif dalam menggali informasi, bertukar gagasan, dan mengembangkan argumentasi yang mendukung isi tanggapan. Keberhasilan strategi *role cards* tidak luput dari karakteristiknya yang memosisikan murid sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Setiap peran memiliki fungsi yang saling melengkapi. Peran detektif membantu murid mengidentifikasi isi dan tema karya yang diamati, psikolog berfokus pada analisis karakter serta perilaku tokoh, sosiolog menelaah nilai-nilai sosial dan pesan yang terkandung dalam karya, sedangkan hakim bertugas memberikan evaluasi terhadap kelebihan maupun kekurangan objek yang ditanggapi. Pembagian tugas tersebut memungkinkan proses pengumpulan informasi berlangsung secara sistematis sehingga murid memiliki bahan yang cukup untuk menyusun teks tanggapan yang lebih lengkap dan argumentatif. Selain berdampak pada peningkatan kemampuan menulis, strategi *role cards* juga memberikan dampak positif terhadap aktivitas pembelajaran. Selama Siklus II, murid lebih aktif terlibat dalam diskusi kelompok, lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat, serta mampu bekerja sama secara efektif dengan anggota kelompok lainnya. Kegiatan gallery walk yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran turut memperkaya pengalaman belajar murid karena mereka dapat mengamati hasil kerja kelompok lain, memberikan masukan, serta menerima umpan balik terhadap hasil tulisannya sendiri. Aktivitas tersebut menjadikan suasana pembelajaran yang lebih adaptif sekaligus mendorong murid untuk menghasilkan tulisan yang lebih berkualitas.

Temuan ini menunjukkan bahwa strategi *role cards* berfungsi sebagai bentuk scaffolding yang membantu murid membangun pemahaman sebelum memasuki tahap penulisan. Melalui pembagian peran yang terstruktur, proses pengumpulan dan pengolahan informasi menjadi lebih terarah karena setiap murid bertanggung jawab terhadap aspek analisis tertentu. Situasi ini memungkinkan murid memperoleh gagasan yang lebih kaya untuk dikembangkan menjadi teks tanggapan yang utuh dan bermakna. Hasil tersebut sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menitikberatkan bahwa pengetahuan dapat diwujudkan melalui keterlibatan aktif murid dalam pengalaman belajar dan interaksi sosial.

Peningkatan yang terjadi tidak hanya ditunjukkan pada kualitas tulisan, tetapi juga pada kemajuan kemampuan berpikir kritis murid dalam pembelajaran. Pada Siklus II, murid tampak lebih berani mengemukakan pendapat, mampu mempertahankan argumen yang disampaikan, serta menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengevaluasi suatu objek berdasarkan alasan yang logis. Melalui kegiatan gallery walk, murid juga memperoleh kesempatan untuk melakukan refleksi terhadap hasil kerja yang telah dibuat sehingga mereka dapat memahami kelebihan dan kekurangan tulisannya secara lebih objektif. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan menulis tidak hanya berperan sebagai sarana menghasilkan teks, tetapi juga sebagai media peningkatan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi akademik.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis peran dapat meningkatkan partisipasi dan kemampuan berpikir murid dalam pembelajaran bahasa. Namun, penelitian ini menawarkan karakteristik yang berbeda melalui penggunaan peran detektif, psikolog, sosiolog, dan hakim secara khusus dalam pembelajaran menulis teks tanggapan. Kombinasi peran tersebut memungkinkan murid melakukan analisis dari berbagai sudut pandang sehingga teks yang dihasilkan menjadi lebih mendalam, sistematis, dan argumentatif. Dengan demikian, peningkatan kemampuan menulis yang terjadi tidak semata-mata dipengaruhi oleh aktivitas diskusi kelompok, tetapi juga oleh proses analisis multidimensional yang difasilitasi melalui strategi *role cards*.

Berdasarkan seluruh temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa strategi *role cards* efektif diterapkan dalam pembelajaran menulis teks tanggapan. Strategi ini mampu membantu murid memahami objek yang dianalisis secara lebih mendalam, mengembangkan argumentasi yang logis, serta menyusun tulisan secara lebih terstruktur. Selain itu, strategi *role cards* juga terbukti meningkatkan partisipasi murid dan menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, serta berorientasi pada murid. Oleh karena itu, strategi ini dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya dalam pengembangan keterampilan literasi dan kemampuan berpikir kritis murid.

PENUTUP

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi *role cards* (kartu peran) mampu meningkatkan aktivitas dan kemampuan menulis murid kelas VII-H SMP Negeri 2 Banjarmasin pada pembelajaran menulis teks tanggapan. Strategi ini mendorong keterlibatan murid melalui pembagian tugas yang terstruktur, diskusi kelompok, kegiatan gallery walk, serta pemberian umpan balik antarmurid. Berbagai aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada murid untuk berkolaborasi, berpikir kritis, menyampaikan pendapat dengan lebih percaya diri, serta berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran. Kondisi pembelajaran yang sebelumnya cenderung berpusat pada guru bertransformasi menjadi lebih interaktif dan berorientasi pada aktivitas murid. Penerapan strategi *role cards* juga berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan menulis teks tanggapan. Hal tersebut terlihat dari peningkatan nilai rata-rata murid pada setiap tahap penelitian. Nilai rata-rata yang semula berada pada angka 58,45 pada tahap prasiklus meningkat menjadi 61,42 pada Siklus I dan mencapai 87,07 pada Siklus II. Peningkatan serupa juga terlihat pada persentase ketuntasan klasikal yang berkembang dari 24,13% pada prasiklus hingga mencapai 100% pada Siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa strategi *role cards* efektif dalam membantu murid memahami objek yang ditanggapi, mengembangkan argumentasi secara logis, serta menyusun teks tanggapan secara lebih sistematis dan komprehensif.

Berdasarkan hasil penelitian, strategi *role cards* (kartu peran) dapat direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi yang menuntut kemampuan berpikir kritis, berargumentasi, dan keterampilan menulis. Strategi ini terbukti mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, serta kemampuan menulis murid melalui pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada murid. Oleh karena itu, guru perlu mengoptimalkan penerapan strategi ini dengan memberikan pendampingan secara bertahap sesuai kebutuhan murid serta merancang kegiatan yang mendorong keterlibatan seluruh murid dalam diskusi dan kerja kelompok. Selain itu, sekolah diharapkan mendukung pelaksanaan pembelajaran

inovatif melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai serta fasilitasi pengembangan profesional guru, termasuk pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Dalman. *Keterampilan Menulis*. Rajawali Pers, 2021.

Ganeswara, M. G., and Atih. "Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Persuasi Berbasis Canva." *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, vol. 14, no. 1, 2025, pp. 55–64. https://doi.org/10.35194/alinea.v14i1.4971.

Juniarti, L., F. N. A. Rahman, S. R. Rusdianti, and T. F. Pupitawati. "Photovoice as Project Based Learning to Foster Students' Viewing and Writing Skills." *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, vol. 11, no. 2, 2022, pp. 132–142. https://doi.org/10.35194/alinea.v11i2.2610.

Kemendikbudristek. *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2022.

Kemmis, Stephen, Robin McTaggart, and Rhonda Nixon. *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer, 2014. https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2.

Kolb, David A. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. 2nd ed., Pearson Education, 2015.

Nugraha, Via, and Ratih Sapdiani. "Implementasi Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Prosedur pada Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP)." *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol. 2, no. 1, 2019, pp. 111–118.

Nurgiyantoro, Burhan. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. BPFE, 2021.

Pradana, M. F. A., An Nur Zahro, and Didin Widyartono. "Desain Pembelajaran Model ASSURE dalam Pembelajaran Menulis Kreatif Berbasis Media Plotagon di Era Merdeka Belajar." *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, vol. 12, no. 1, 2023, pp. 13–30. https://doi.org/10.35194/alinea.v12i1.2852.

Rinaldi, Ifan Mustika. "Peningkatan Kemampuan Menulis Dialog Sederhana Sesuai Unggah-Ungguh Bahasa Jawa dengan Menggunakan Metode Role Playing." *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, vol. 6, no. 2, 2020, pp. 98–105. https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n2.p98-105.

Rodhiah. "Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Argumentasi Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek." *Jurnal Inovasi Ilmu Humaniora*, vol. 1, no. 4, 2023, pp. 211–220. https://doi.org/10.61116/jiih.v1i4.409.

Rokhayah, S. "Pengembangan Modul Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Project Based Learning." *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, vol. 11, no. 1, 2022, pp. 56–66. https://doi.org/10.35194/alinea.v11i1.1871.

Slavin, Robert E. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. 12th ed., Pearson Education, 2018.

Tarigan, Henry Guntur. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa, 2018.

Vygotsky, Lev S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Edited by Michael Cole, Vera John-Steiner, Sylvia Scribner, and Ellen Souberman, Harvard University Press, 1978.

Wakhid, Sahari Nor. "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*, vol. 6, no. 2, 2023, pp. 182–190. https://doi.org/10.33503/alfabeta.v6i2.1173.