
Artikel Penelitian

Penerapan Strategi *Role Movement Simulation* pada Pembelajaran Teks Deskripsi sebagai Upaya Mengakomodasi Gaya Belajar Kinestetik Kelas VII SMPN 7 Malang**Adel Lia Novita Sari^{1*)}****Machrus Abadi²⁾***Universitas Brawijaya^{1,2}*

*) Penulis Korespondensi: Jl. Veteran No. 10-11, Ketawanggede, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, 65145, Indonesia
Posel: adellianoviita@student.ub.ac.id

Abstrak: Strategi *Role Movement Simulation* memberikan ruang kepada siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik dengan melibatkan gerakan, interaksi, dan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan strategi *Role Movement Simulation* (RMS) dalam pembelajaran teks deskripsi dan menganalisis strategi tersebut dalam mengakomodasi gaya belajar kinestetik kelas VII SMPN 7 Malang. Metode yang digunakan dalam pengkajian ini adalah kualitatif deskriptif dengan peneliti bertindak sebagai guru pelaksana dan guru Bahasa Indonesia berperan sebagai mentor. Sumber data penelitian adalah siswa kelas VII F yang menerapkan strategi RMS. Data tersebut meliputi aktivitas siswa selama proses penerapan strategi, hasil performa penampilan siswa, serta respon siswa terhadap pembelajaran. Analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan penerapan strategi *Role Movement Simulation* pada pembelajaran teks deskripsi dapat menstimulasi partisipasi, motivasi, dan pemahaman siswa terkait penulisan teks. Siswa dengan gaya belajar kinestetik memberikan respon positif terhadap penerapan strategi RMS. Dengan demikian, strategi RMS dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif yang mampu mengakomodasi gaya belajar kinestetik dalam pembelajaran teks deskripsi di SMPN 7 Malang.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran; *Role Movement Simulation*; Teks Deskripsi; Gaya Belajar Kinestetik

Application of Role Movement Simulation Strategy in Teaching Descriptive Texts as an Effort to Accommodate Kinesthetic Learning Styles in Grade VII of SMPN 7 Malang

Abstract: The *Role Movement Simulation* strategy provides space for students with kinesthetic learning styles by involving movement, interaction, and direct experience in the learning process. This study aims to describe the application of the *Role Movement Simulation* (RMS) strategy in teaching descriptive texts and to analyze this strategy in accommodating the kinesthetic learning styles of seventh-grade students at SMPN 7 Malang. The method used in this study was descriptive qualitative, with the researcher acting as the implementing teacher and the Indonesian language teacher acting as a mentor. The research data source was seventh-grade students who applied the RMS strategy. The data included student activities during the strategy implementation process, student performance results, and student responses to learning. Data analysis included data reduction, data presentation, and conclusions. The results showed that the application of the *Role Movement Simulation* strategy in descriptive text learning could stimulate student participation, motivation, and understanding of text writing. Students with a kinesthetic learning style responded positively to the application of the RMS strategy. Thus, the RMS strategy can be used as an innovative learning alternative that can accommodate kinesthetic learning styles in descriptive text learning at SMPN 7 Malang.

Keywords: Learning Strategies; *Role Movement Simulation*; Descriptive Text; Kinesthetic Learning Style

Proses artikel: Dikirim: 19-11-2025; Direvisi: 30-12-2025; Diterima: 31-12-2025; Diterbitkan: 31-12-2025

Gaya sitasi (MLA edisi ke-7): Sari, Adel Lia Novita, and Machrus Abadi. "Penerapan Strategi Role Movement Simulation pada Pembelajaran Teks Deskripsi sebagai Upaya Mengakomodasi Gaya Belajar Kinestetik Kelas VII SMPN 7 Malang." *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 9.2 (2025): 217–230. Print/Online. **Pemegang Hak Cipta:** Adel Lia Novita Sari, Machrus Abadi. **Publikasi Utama:** Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (2025).



Proses ini berada di bawah lisensi *Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License*.

Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses terencana yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam hal memahami dan menghasilkan sebuah teks sesuai dengan tujuannya. Menurut Tarigan (2015), pembelajaran bahasa harus menekankan keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Salah satu keterampilan yang memiliki tingkat kompleksitas yang tinggi adalah menulis. Hal ini karena dalam keterampilan menulis melibatkan kemampuan merencanakan, mengorganisasikan ide, dan memilih kosakata yang sesuai, serta memperhatikan kaidah keahasaannya (Harmer, 2015). Pada Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia berfokus pada pendekatan berbasis teks (*test-based-learning*) yang membantu siswa dalam memahami struktur, ciri kebahasaan, serta konteks sosial berdasarkan jenis teks yang dipelajari (Kemendikbud, 2022). Salah satu jenis teks yang diajarkan pada jenjang SMP adalah teks deskripsi. Pembelajaran teks deskripsi pada tingkat SMP bertujuan untuk melatih siswa dalam mengamati objek dengan seksama dan menuliskannya berdasarkan pancaindra, serta mengembangkan imajinasi dan kosakata siswa. Pada pembelajaran teks deskripsi siswa akan menggambarkan objek secara rinci dan detail sehingga pembaca seolah dapat melihat, mendengarkan, dan merasakan objek yang dideskripsikan (Keraf, 2018; Fadly et al., 2020). Sejalan dengan pendapat tersebut, Kokasih (2018) menyatakan bahwa teks deskripsi berfungsi untuk menghadirkan citra objek ke dalam pikiran pembaca melalui rangkaian bahasa konkret yang menggugah pancaindra. Oleh karena itu, dalam hal ini pembelajaran teks deskripsi juga berkaitan erat dengan tingkat kemampuan berbahasa siswa melalui aktivitas yang melibatkan pengalaman langsung dalam mengembangkan kosakata dan struktur kalimat (Puspitowati, 2019). Dengan demikian, kemampuan menulis teks deskripsi ini menuntut kemampuan pengamatan dan pengolahan pengalaman sistematis yang baik.

Indikator penting dalam menilai ketercapaian kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi tercermin dari penulisan yang sesuai dengan struktur dan penggunaan ciri kebahasaan yang khas. Secara struktural, teks deskripsi memiliki dua bagian utama, yaitu identifikasi dan deskripsi bagian (Justika et al., 2022). Identifikasi berisi pengenalan awal terhadap objek yang akan dideskripsikan, sedangkan deskripsi bagian memuat karakteristik objek secara detail (Kokasih, 2014). Beberapa ahli menambahkan bagian kesimpulan sebagai penutup untuk menegaskan kembali gambaran objek yang telah dideskripsikan (Asyifa et al., 2024). Kemudian, ciri kebahasaan teks deskripsi meliputi penggunaan kata sifat untuk menggambarkan objek, kata benda khusus yang merujuk pada objek, kata kerja indrawi yang berkaitan dengan aktivitas pancaindra, serta penggunaan majas untuk memperkuat daya imajinasi pembaca (Mahsun, 2014). Sementara itu, kalimat perincian digunakan untuk menjelaskan bagian objek secara lebih detail. Sebagai contoh, teks deskripsi tentang lingkungan sekolah tidak hanya sekedar menyebutkan nama tempat, tetapi juga menjelaskan suasana, warna, aroma, dan kondisi fisik lingkungan secara rinci sehingga pembaca dapat memperoleh gambaran yang jelas.

Berdasarkan karakteristik tersebut, keterampilan menulis teks deskripsi menjadi tujuan pembelajaran dalam penelitian ini yang mencakup kemampuan siswa dalam mengidentifikasi objek yang akan dideskripsikan, menyusun struktur teks secara sistematis, menggunakan kosakata dan ciri kebahasaan teks yang tepat, dan menyajikan deskripsi objek secara detail dan logis. Capaian pembelajaran ini sejalan dengan tujuan pembelajaran teks deskripsi di jenjang SMP, yaitu melatih siswa untuk dapat mengamati objek dengan seksama dan menuangkan hasil pengamatan dalam bentuk tulisan serta mengembangkan kemampuan berbahasa tulis melalui pengalaman langsung (Puspitowati, 2019). Namun, pada praktiknya sering kali pembelajaran teks deskripsi masih didominasi dengan metode ceramah dan penugasan tertulis yang tidak sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa. Kondisi ini menyebabkan siswa kesulitan dalam menulis teks deskripsi. Siswa akan kesulitan dalam mengembangkan ide, mengorganisasikan gagasan,

keterbatasan pemilihan kosakata, dan penggunaan kalimat perincian yang lemah. Selain itu, pembelajaran ceramah juga menuntut siswa hanya mengandalkan imajinasi tanpa melibatkan pancaindra sehingga membuat minat dan motivasi menulis siswa menjadi rendah.

Kesulitan siswa dalam menulis teks deskripsi dibuktikan melalui hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia dan diperkuat dari hasil asesmen diagnostik. Asesmen diagnostik disusun secara mandiri oleh penulis sebagai guru praktikan untuk membantu memperoleh gambaran kondisi awal siswa sebelum pembelajaran, baik dari aspek kognitif (kemampuan akademik) dan non kognitif (kondisi emosional, minat, dan gaya belajar). Penyusunan asesmen diagnostik secara mandiri dilakukan dengan mempertimbangkan konteks kelas, karakteristik siswa, serta kebutuhan belajar agar data yang diperoleh lebih akurat. Hasil asesmen diagnostik kognitif menunjukkan bahwa pengetahuan siswa terkait teks deskripsi masih tergolong rendah dengan rata-rata nilai 55,8. Sementara itu, asesmen diagnostik non kognitif dilakukan untuk mengetahui minat dan gaya belajar siswa sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda dalam memahami materi pembelajaran. Menurut Fleming dan Mills (2019), gaya belajar terbagi menjadi tiga jenis, yaitu visual, auditori, dan kinestetik. Hasil asesmen diagnostik non kognitif kelas VII SMPN 7 Malang, 63% siswa menunjukkan kecenderungan gaya belajar kinestetik atau aktivitas gerak. Siswa dengan gaya belajar kinestetik akan lebih mudah memahami materi melalui kegiatan yang melibatkan gerakan fisik, interaksi, dan pengalaman langsung (Wulandari & Wardhani, 2024). Temuan tersebut diperkuat dengan bukti hasil wawancara bersama guru Bahasa Indonesia, yang menyatakan bahwa sebagian siswa di kelas VII F cenderung lebih aktif dan mudah memahami materi dengan melibatkan gerakan fisik dan praktik langsung.

Dominannya gaya belajar kinestetik siswa menjadi permasalahan ketika strategi pembelajaran yang digunakan belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan pendapat Sunarno Alnovgada et al. (2023) bahwa dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, gaya belajar ini sering kali belum terakomodasi dengan baik karena pemilihan metode yang masih didominasi dengan pendekatan konvensional berbasis ceramah dan pemberian tugas. Hasil observasi di SMPN 7 Malang khususnya di kelas VII menunjukkan bahwa proses belajar yang menggunakan metode yang tidak sesuai dengan gaya belajar siswa. Metode yang dipakai guru umumnya hanya ceramah, membaca teks, dan pemberian tugas. Berdasarkan hasil observasi siswa kelas VII di SMPN 7 Malang menunjukkan kecenderungan pasif, kurang antusias, dan cepat merasa bosan ketika pembelajaran bersifat satu arah saja. Pola ini yang membuat siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi karena kegiatan yang monoton (Susanti, et al., 2024). Metode tersebut mungkin sesuai dengan siswa dengan gaya belajar visual dan auditori, tetapi tidak cocok diterapkan pada siswa dengan gaya belajar kinestetik. Padahal, ketika mereka dilibatkan dengan aktivitas fisik, siswa akan lebih menunjukkan partisipasinya dalam memahami materi yang diajarkan (Tyas & Safitri, 2017). Dengan demikian, temuan adanya ketidaksesuaian strategi pembelajaran yang digunakan telah dibuktikan dari munculnya permasalahan nyata yang terjadi di SMPN 7 Malang dan memerlukan solusi pembelajaran yang lebih kontekstual dan partisipatif.

Salah satu inovasi strategi yang dapat diterapkan sebagai solusi masalah ini adalah strategi *Role Movement Simulation* (RMS). Strategi ini menggabungkan antara kegiatan bermain peran (*role*) dengan simulasi yang melibatkan gerakan fisik (*movement*) selama proses pembelajaran. RMS memberikan ruang untuk siswa dapat mengeksplor kemampuan mereka dalam mendeskripsikan objek melalui gerakan dan simulasi situasi yang relevan. Istilah *role movement simulation* merujuk pada kegiatan pembelajaran yang memosisikan siswa sebagai pemeran aktif dan dapat melakukan pergerakan fisik sesuai dengan skenario pembelajaran. Strategi ini berkaitan erat dengan strategi pembelajaran *role play*, yaitu metode pembelajaran yang berfokus pada pemeranan tokoh dalam situasi sosial untuk membantu siswa dalam memahami sebuah konsep melalui pengalaman langsung (Joyce et al., 2016; Uno, 2017). Selain itu, strategi RMS juga selaras dengan teori pembelajaran simulasi Aldrich.

Menurut Aldrich (2005), simulasi merupakan bentuk pembelajaran dengan membuat tiruan lingkungan dari situasi nyata. Dalam penerapannya RMS mengombinasikan prinsip *role play* dan simulasi melalui aktivitas bergerak di dalam kelas. Siswa dapat berlatih bersimulasi, berperan, dan berimajinasi terkait objek yang dideskripsikan. Kegiatan ini dilakukan dengan bermain peran yang diterapkan melalui gerakan tubuh, ekspresi wajah, dan suara sehingga memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. *Role Movement Simulation* membantu siswa mengamati, merasakan, dan mengalami objek yang dideskripsikan secara konkret sebelum menuliskannya. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan menulis teks deskripsi dalam mengembangkan ide, memperkaya kosakata, dan meningkatkan kualitas tulisan siswa kinestetik. Hal ini didukung dengan beberapa penelitian sebelumnya

bahwa aktivitas kinestetik dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa yang signifikan (Hima, 2022; Ikhsan et al., 2025; Daniastuti, 2018). Selain itu, strategi *role play* berdampak positif terhadap gaya belajar kinestetik siswa terlihat dari efektifitasnya dalam mengembangkan kemampuan komunikasi, kreativitas, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa (Daif-Allah & Al-Sultan, 2023; Muslim et al., 2024). Berdasarkan sintesis kajian teoritis dan temuan empiris tersebut, strategi *Role Movement Simulation* dipandang relevan untuk mengakomodasi keterlibatan kognitif, fisik, dan afektif sehingga berpotensi untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran teks deskripsi.

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang membahas mengenai penerapan strategi kinestetik dalam pembelajaran. Putri, et al. (2020) pernah melakukan penelitian berjudul *Pengaruh Role Playing Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap Kemampuan Berbicara kelas II SDN 89 Palembang*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Role Playing Game* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN 89 Palembang dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui keaktifan partisipasi dalam bermain peran. Penelitian selanjutnya, Radhini, et al. (2025) pernah melakukan penelitian yang berjudul *Analisis Pembelajaran Berbasis Kinestetik pada Materi Bangun Ruang terhadap Pemahaman Siswa*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa kinestetik dapat membantu siswa dalam memahami konsep melalui aktivitas fisik. Kegiatan pembelajaran menunjukkan pentingnya kesesuaian pemilihan strategi pembelajaran dengan gaya belajar siswa. Kesesuaian ini dapat dijadikan alternatif agar kegiatan pembelajaran tidak monoton yang membuat siswa bosan dan berdampak pada pemahaman siswa pada materi yang diajarkan. Penelitian serupa lainnya diadakan oleh Isniwati (2022) yang bertajuk *Penerapan Metode Simulasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V SDN 9 Ampenan*. Penelitian ini menyimpulkan mengenai penggunaan metode Simulasi dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa Kelas VB SDN 9 Ampenan dapat dinyatakan berhasil karena telah mencapai target. Terbukti dari hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut: pada siklus I rata-rata kelas mencapai 66,48 dan ketuntasan belajar mencapai 56,67% dan jumlah siswa yang tuntas belajar sebanyak 17 orang. Pada siklus II rata-rata kelas mencapai 77,22 dan ketuntasan belajar mencapai 90% dan jumlah siswa yang tuntas belajar sebanyak 27 orang. Jadi kesimpulannya dengan penerapan metode Simulasi dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa berdasarkan peningkatan rata-rata hasil belajar dan ketuntasan klasikal yang signifikan mulai dari siklus I hingga siklus II.

Penelitian sebelumnya memiliki persamaan yang terlihat pada metode pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa. Ketiga penelitian terdahulu tersebut membuktikan bahwa metode pembelajaran berbasis gerak masih berfokus pada keterampilan berbicara, konsep matematis, dan penerapan pada jenjang sekolah dasar. Hingga saat ini masih terbatas penelitian yang mengintegrasikan strategi *Role Movement Simulation* (RMS) dalam pembelajaran menulis teks deskripsi di jenjang SMP dengan siswa dengan gaya belajar kinestetik. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan strategi *Role Movement Simulation* (RMS) dalam pembelajaran teks deskripsi sebagai upaya mengakomodasi gaya belajar kinestetik siswa SMP. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut: (1) mengidentifikasi penerapan strategi RMS dalam pembelajaran teks deskripsi kelas VII SMPN 7 Malang, (2) menganalisis strategi RMS dalam mengakomodasi gaya belajar kinestetik pada pembelajaran teks deskripsi, (3) menarik kesimpulan mengenai penerapan strategi RMS dalam pada pembelajaran teks deskripsi sebagai upaya mengakomodasi gaya belajar kinestetik siswa kelas VII SMPN 7 Malang. Untuk itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk membahas penerapan strategi RMS pada teks deskripsi sebagai upaya untuk mengakomodasi gaya belajar kinestetik siswa kelas VII SMPN 7 Malang. Oleh karenanya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan inovasi strategi yang cocok diterapkan untuk siswa dengan gaya belajar kinestetik. Strategi ini dianggap cocok karena dapat menstimulasi partisipasi dan motivasi belajar siswa serta memperluas kemampuan siswa dalam menyusun teks deskripsi.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus. Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk menggambarkan fenomena dengan detail di lapangan tanpa ada manipulasi (Moleong, 2017). Pendekatan ini dipilih karena berusaha mendeskripsikan proses penerapan strategi RMS dalam pembelajaran teks deskripsi di kelas. Desain studi kasus digunakan karena fokus penelitian mengarah pada aktivitas satu kelas sebagai satu subjek tunggal sehingga fenomena dapat dianalisis secara mendalam (Creswell, 2013). Dalam konteks penelitian, fenomena yang dikaji berupa penerapan strategi *Role*

Movement Simulation pada pembelajaran teks deskripsi serta bagaimana strategi tersebut dapat menjadi salah satu upaya mengakomodasi gaya belajar kinestetik kelas VII SMPN 7 Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan teori VARK dari Fleming & Mills (2019) mengenai gaya belajar kinestetik dan teori simulasi Aldrich (2005). Teori ini dipilih karena sesuai dengan hasil asesmen diagnostik non kognitif bahwa terdapat 63% siswa kelas VII F memiliki gaya belajar kinestetik yang lebih mudah memahami konsep melalui aktivitas fisik dan pengalaman langsung melalui strategi simulasi bermain peran. Kemudian,

Penelitian dilakukan di SMPN 7 Malang pada bulan Agustus hingga Oktober 2025. Pemilihan lokasi penelitian di SMPN 7 Malang didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara guru Bahasa Indonesia, ditemukan bahwa dalam pembelajaran menulis teks deskripsi kelas VII masih didominasi metode ceramah dan penugasan tertulis sehingga belum sepenuhnya mengakomodasi karakteristik gaya belajar siswa. Kedua, hasil asesmen diagnostik kognitif menunjukkan pengetahuan siswa terkait teks deskripsi yang rendah dengan rata-rata nilai 55,8. Kemudian, hasil asesmen diagnostik non kognitif menemukan bahwa 63% siswa kelas VII F memiliki gaya belajar kinestetik. Ketiga, penulis sebagai guru praktikan memiliki akses langsung terhadap proses pembelajaran kelas sehingga memungkinkan pelaksanaan penelitian yang intensif. Dengan pertimbangan tersebut, SMPN 7 Malang dipandang sebagai lokasi yang cocok untuk penerapan strategi *Role Movement Simulation* dalam pembelajaran teks deskripsi.

Data dalam penelitian ini berupa data kualitatif yang menggambarkan proses penerapan strategi *Role Movement Simulation* dan bentuk akomodasinya terhadap gaya belajar siswa kinestetik dalam pembelajaran teks deskripsi. Data tersebut meliputi aktivitas siswa selama proses penerapan strategi, hasil performa penampilan siswa, serta respon siswa terhadap pembelajaran. Sumber data primer penelitian diperoleh dari informan siswa kelas VII F berjumlah 30 orang; 18 laki-laki dan 12 perempuan yang memberikan data aktivitas, performa, dan respon kuesioner. Pemilihan informan penelitian berdasarkan hasil asesmen diagnostik non kognitif dan wawancara guru bahwa 63% siswa kelas VII F memiliki gaya belajar kinestetik. Sumber data sekunder berupa dokumen pendukung seperti RPP, hasil teks deskripsi siswa, dan dokumentasi.

Pengumpulan data dilakukan dengan observasi partisipatif, penilaian performa, dan kuesioner terbuka melalui tahapan berikut: (1) mengamati aktivitas belajar selama penerapan strategi RMS menggunakan lembar observasi, (2) Penilaian performa saat penerapan strategi RMS pada materi menulis teks deskripsi kepada siswa, (3) Pembagian kuesioner terbuka dengan siswa setelah penerapan strategi, (5) menganalisis data menggunakan teori gaya belajar kinestetik Fleming & Mills (2019) dan teori simulasi Aldrich (2005) sesuai dengan tujuan penelitian. Pengambilan data kepada informan dibantu menggunakan lembar observasi, penilaian performa siswa, dan lembar angket responden. Lembar observasi digunakan untuk mencatat pelaksanaan strategi RMS baik dari aspek aktivitas guru dan siswa. Selanjutnya, lembar penilaian performa untuk meningkat tingkat partisipasi aktif siswa selama penerapan RMS melalui simulasi dan bermain peran. Lembar angket responden berisi pertanyaan untuk mengetahui respon siswa. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk observasi, penilaian performa, dan kuesioner untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, sebagai berikut.

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Observasi

Aspek Utama	Indikator	Deskriptor Perilaku	Teknik	Skala
Keaktifan belajar	Mengikuti instruksi	Memperhatikan dan melaksanakan instruksi guru dari awal hingga akhir	Observasi	1-5
Keterlibatan peran	Menjalankan peran	Memainkan peran sesuai pembagian (pemeran, pengamat, penulis)	Observasi	1-5
Interaksi sosial	Kerja sama	Berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok	Observasi	1-5
Komunikasi	Mengemukakan pendapat	Menyampaikan ide dan tanggapan selama kegiatan	Observasi	1-5
Konsentrasi	Fokus belajar	Tidak mengganggu teman dan tetap memperhatikan kegiatan	Observasi	1-5
Sikap afektif	Antusiasme	Menunjukkan semangat dan minat mengikuti pembelajaran	Observasi	1-5
Kepatuhan strategi	Mematuhi alur RMS	Mengikuti tahapan bermain peran sesuai aturan	Observasi	1-5
Tanggung jawab	Menyelesaikan tugas	Menyelesaikan tugas peran sesuai instruksi	Observasi	1-5

Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Penilaian Performa Penampilan

Aspek Utama	Indikator	Deskriptor	Teknik	Skala
Psikomotor	Aktivitas gerak	Aktif bergerak dan berpartisipasi	Observasi	1-5
Kepercayaan diri	Tampil berperan	Berani memainkan peran	Observasi	1-5
Ekspresi deskriptif	Representasi objek	Menggunakan gerak, ekspresi, dan interaksi	Observasi	1-5
Kolaborasi	Kerja kelompok	Bekerja sama dengan teman	Observasi	1-5
Afektif	Antusiasme	Menunjukkan semangat belajar	Observasi	1-5
Kognitif	Keterkaitan pengalaman	Mengaitkan simulasi dengan isi teks	Observasi	1-5
Reflektif	Refleksi	Memberikan tanggapan setelah kegiatan	Observasi	1-5

Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Kuesioner Terbuka Siswa

Aspek	Indikator	Fokus Pertanyaan	Teknik
Persepsi umum	Pandangan siswa	Pendapat tentang RMS	Angket terbuka
Manfaat belajar	Pemahaman materi	Membantu menulis teks deskripsi	Angket terbuka
Kendala	Kesulitan belajar	Hambatan selama RMS	Angket terbuka
Evaluasi	Saran perbaikan	Masukan untuk pembelajaran	Angket terbuka
Gaya belajar	Kesesuaian strategi	Kecocokan RMS dengan gaya belajar	Angket terbuka

Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan beberapa teknik triangulasi. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara membandingkan data dari observasi partisipatif, hasil penilaian performa siswa, dan kuesioner terbuka untuk mengetahui konsistensi dan kesesuaian informasi. Kemudian, triangulasi teori diterapkan untuk menunjukkan bahwa penelitian ini diterapkan dengan merujuk pada teori gaya belajar kinestetik Fleming & Mills (2019) dan teori simulasi Aldrich (2005) agar interpretasi data sesuai dengan landasan teori yang digunakan. Selain itu, penelitian juga menggunakan *audit trail* melalui dokumentasi seluruh proses pengumpulan data, lembar observasi, lembar penilaian performa, kuesioner, foto kegiatan, dan dokumen pendukung. Hal ini perlu dilakukan sehingga dapat ditelusuri ulang oleh pihak lain. Selanjutnya, triangulasi metode dilakukan dengan memadukan observasi, penilaian performa, dan kuesioner untuk melihat secara keseluruhan dari berbagai perspektif. Dengan penerapan teknik ini, penelitian diharapkan memiliki validasi internal dan data yang diperoleh dapat dipercaya untuk menjawab fokus penelitian, yaitu penerapan strategi *Role Movement Simulation* pada pembelajaran teks deskripsi sebagai upaya mengakomodasi gaya belajar kinestetik siswa kelas VII SMPN 7 Malang.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan pendekatan teori gaya belajar kinestetik Fleming & Mills (2019) dan teori simulasi Aldrich (2005). Analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan melalui beberapa tahapan (1) Menyeleksi data yang relevan dengan fokus penelitian lalu menyederhanakannya dalam bentuk tabel, (2) Menganalisis data observasi dengan mengidentifikasi keterlibatan siswa selama penerapan strategi RMS, (3) Analisis nilai performa siswa dengan mengolah hasil penilaian berdasarkan ketercapaian aspek, (4) Analisis angket dengan menafsirkan sejauh mana strategi RMS dalam mendukung teks deskripsi dan mengakomodasi gaya belajar siswa, (5) Penyajian data dengan menampilkan hasil analisis dalam bentuk tabel dan uraian naratif serta menghubungkan penerapan, partisipasi, dan akomodasi gaya belajar siswa, (6) Menarik kesimpulan mengenai penerapan strategi RMS dalam pada pembelajaran teks deskripsi sebagai upaya mengakomodasi gaya belajar kinestetik siswa kelas VII SMPN 7 Malang.

Hasil dan Diskusi

Penerapan Strategi Role Movement Simulation dalam Pembelajaran Teks Deskripsi

Berdasarkan hasil observasi partisipatif di kelas VII F SMPN 7 Malang, penerapan strategi RMS bertujuan untuk membantu siswa dalam mendeskripsikan objek melalui kegiatan simulasi dan bermain peran secara langsung. Menurut Aldrich (2005), pembelajaran berbasis simulasi adalah salah satu bentuk *experiential learning* dalam proses pembelajaran yang memposisikan siswa sebagai pelaku aktif dalam pengalaman yang menyerupai situasi nyata. Dalam strategi RMS siswa akan belajar melalui pengalaman langsung refleksi, dan penerapan kembali dengan konteks baru. Strategi ini merupakan inovasi yang diterapkan untuk membantu siswa ketika menulis teks deskripsi. Diantara siswa kelas VII F masih merasa kesulitan dalam mendeskripsikan objek hanya melalui imajinasi. Dengan adanya simulasi dan bermain peran siswa akan terlibat langsung dalam situasi konkret dengan memanfaatkan pancaindra dalam mendeskripsikan sebuah objek. Teks deskripsi sendiri adalah suatu teks yang bertujuan untuk menjelaskan objek secara detail dengan memanfaatkan panca indera sehingga pembaca seolah melihat, mendengar, dan merasakan apa yang dideskripsikan.



Gambar 1 Penerapan Strategi RMS

Hasil observasi menunjukkan menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini dibuktikan dari partisipasi siswa saat simulasi bermain peran. Mereka terlihat menggunakan gerakan tubuh, ekspresi wajah, dan suara menirukan objek yang mereka deskripsikan. Aktivitas ini secara tidak langsung akan memberikan pemahaman terkait detail objek yang dideskripsikan dan dituangkan dalam tulisan. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia. Beliau menyatakan bahwa, "Siswa lebih mudah menuliskan sebuah teks deskripsi karena mereka sudah melihat, mendengar, dan merasakan langsung melalui aktivitas bermain peran." Pernyataan ini diperkuat dengan teori simulasi Aldrich (2005) yang menjelaskan bahwa simulasi adalah bentuk pembelajaran berbasis pengalaman langsung dan refleksi atas tindakan yang telah dilakukan. Bukti penggunaan teori Aldrich digunakan secara menyeluruh terlihat pada ciri utama pembelajaran simulasi dalam strategi RMS Aldrich, sebagai berikut:

Tabel 4 Indikator Pembelajaran Simulasi (Aldrich, 2005)

Indikator Simulasi	Deskripsi Kontekstual	Implementasi dalam Strategi RMS pada Pembelajaran Teks Deskripsi
Representasi Dunia Nyata (<i>Realistic Representation</i>)	Simulasi dengan meniru kenyataan sehingga siswa dapat mengalami konteks belajar secara konkret	Dalam strategi RMS memberikan situasi "penggambaran objek nyata" seperti orang, hewan peliharaan, makanan.
Peran aktif peserta (<i>Active Role Engagement</i>)	Siswa berpartisipasi aktif dalam melakukan tindakan	Siswa memerankan objek deskripsi sesuai dengan imajinasi dan teman lainnya bertindak sebagai pengamat sehingga siswa aktif secara fisik dan mental
Pengalaman langsung dan refleksi (<i>Experiential and Reflective Process</i>)	Belajar melalui pengalaman langsung dan melakukan refleksi untuk memahami makna dari pengalaman yang telah dilakukan	Setelah simulasi, guru melakukan diskusi reflektif dengan siswa untuk menuliskan hasil pengamatan dalam bentuk teks deskripsi.
Tujuan pembelajaran spesifik (<i>Goal-Oriented Simulation</i>)	Simulasi dirancang untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran melalui pengalaman	Tujuan RMS adalah untuk membantu siswa dalam menulis teks deskripsi sesuai dengan objek yang dideskripsikan pada saat simulasi bermain peran, unsur kebahasaan, dan struktur teksnya.

Berdasarkan Tabel 4 di atas dapat diketahui bahwa penerapan strategi *Role Movement Simulation* memenuhi ciri utama simulasi menurut teori Aldrich (2005) yang meliputi representasi dunia nyata, peran aktif peserta, pengalaman langsung dan refleksi serta tujuan pembelajaran yang spesifik. Indikator representasi dunia nyata ditunjukkan dengan penerapan strategi RMS memberikan situasi "penggambaran objek nyata" seperti orang, hewan peliharaan, makanan. Siswa memerankan objek dengan gerak, ekspresi, dan suara seperti keadaan sebenarnya sehingga mereka mengalami pengalaman secara langsung. Indikator peran aktif peserta terlihat dari siswa yang memerankan objek deskripsi sesuai dengan imajinasi dan teman lainnya bertindak sebagai pengamat sehingga siswa aktif secara fisik dan mental. Indikator pengalaman langsung, guru melakukan diskusi reflektif dengan siswa untuk menuliskan hasil pengamatan dalam bentuk teks deskripsi. Dalam proses ini akan melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Indikator tujuan pembelajaran spesifik terlihat dari tujuan RMS yang jelas untuk membantu siswa dalam menulis teks deskripsi sesuai dengan objek yang dideskripsikan pada saat simulasi bermain peran, unsur kebahasaan, dan struktur teksnya. Melalui kegiatan simulasi bermain peran, siswa menirukan kondisi nyata sebuah objek yang mereka deskripsikan. Peniruan ini melibatkan gerakan tubuh, ekspresi, dan suara sesuai dengan imajinasi siswa yang setelahnya terdapat refleksi. Dalam pelaksanaan RMS pada pembelajaran teks deskripsi, indikator tersebut terlihat melalui tahapan kegiatan awal, inti, dan penutup, sebagai berikut.

1. Kegiatan Awal

Kegiatan awal dibuka oleh guru dengan ucapan salam, doa bersama, dan sapaan untuk menciptakan suasana positif. Guru juga memberikan pertanyaan pemantik yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran saat pembelajaran berlangsung yaitu menulis teks deskripsi berdasarkan pengamatan objek melalui simulasi bermain peran. Kegiatan awal ini berkaitan dengan indikator tujuan pembelajaran yang spesifik. Hal tersebut terlihat saat guru menyampaikan tujuan dari kegiatan simulasi bermain peran bertujuan untuk menulis teks deskripsi yang memperhatikan struktur dan unsur kebahasaannya.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti terdiri dari beberapa tahapan pelaksanaan. Setiap tahapan berkaitan dengan indikator teori pembelajaran simulasi Aldrich (2005), yang terbukti dalam tabel berikut.

Tabel 5 Keterkaitan Kegiatan Inti dengan Indikator Pembelajaran Simulasi

Langkah	Deskripsi Kegiatan (RMS)	Indikator Teori Aldrich yang Muncul
1	Guru memberikan pemahaman awal dengan menampilkan contoh teks deskripsi yang lengkap dengan unsur kebahasaan dan strukturnya.	Tujuan pembelajaran spesifik
2	Guru menjelaskan prosedur atau aturan bermain dalam strategi RMS	Peran aktif peserta
3	Guru memberikan contoh simulasi bermain peran	Representasi dunia nyata
4	Guru membagi siswa menjadi kelompok dengan anggota (5 orang)	Peran aktif peserta
5	Peserta didik memilih undian kertas untuk menentukan topik atau tema teks deskripsi.	Representasi dunia nyata
6	Setiap anggota secara bergiliran memerankan objek dengan gerakan, ekspresi, dan suara, sementara teman lainnya mengamati	Peran aktif peserta & pengalaman langsung
7	Kegiatan peran diulang hingga semua anggota berperan	Peran aktif peserta
8	Siswa menuliskan hasil pengamatan sebagai kerangka teks deskripsi	Pengalaman langsung & refleksi
9	Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil dan guru memberi umpan balik dan klarifikasi	Pengalaman langsung & tujuan pembelajaran spesifik

Pada Tabel 5 membuktikan bahwa setiap tahapan dalam kegiatan inti berkaitan dengan indikator pembelajaran simulasi Aldrich. Langkah 1, indikator yang muncul adalah tujuan pembelajaran spesifik. Guru menegaskan bahwa tujuan akhir kegiatan akan siswa akan menghasilkan teks deskripsi yang jelas, runtut, dan konkret sesuai dengan struktur dan unsur kebahasaannya. Langkah 2 memunculkan indikator peran aktif peserta terlihat ketika siswa dipersiapkan untuk melakukan peran langsung, bukan hanya sebagai pengamat. Langkah 3 menunjukkan representasi dunia nyata yang terbukti saat guru memberikan contoh memeragakan objek nyata sehingga membangun konteks situasi yang akan ditiru siswa. Peran aktif peserta juga terlihat pada langkah 4 yaitu kelompok yang memberi ruang keterlibatan sosial dan koordinasi antar siswa saat memainkan peran. Kemudian, langkah 5 menunjukkan representasi dunia nyata berupa topik dan kata kunci yang berasal dari objek nyata (ayam, burung, kucing, makanan, keluarga, tempat wisata, dan lainnya). Langkah 6 memperlihatkan dua indikator yaitu peran aktif peserta dan pengalaman langsung. Hal tersebut tampak pada saat siswa menggunakan tubuh, suaram dan imajinasinya dalam menghadirkan objek nyata. Selanjutnya, langkah 7 berkaitan dengan peran aktif peserta yang tampak saat semua siswa mengalami aktivitas bermain peran. Langkah 8, siswa melakukan refleksi pengalaman melalui kegiatan menulis berdasarkan apa yang mereka lihat dan alami. Hal tersebut berhubungan dengan indikator pengalaman langsung dan refleksi. Terakhir, pada langkah 9 berupa pembelajaran yang diarahkan untuk menyempurnakan pemahaman konsep dan struktur teks yang berhubungan dengan pengalaman langsung dan tujuan pembelajaran spesifik

3. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup terdiri dari refleksi dan apresiasi. Siswa dan guru melakukan refleksi setelah pembelajaran selesai untuk dapat mengevaluasi kegiatan yang sudah dilakukan. Kegiatan ini dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan pembelajaran yang dilakukan sehingga dapat mengevaluasi dan menyempurnakan kekurangan pada pembelajaran selanjutnya. Kemudian, guru juga memberikan apresiasi atas partisipasi siswa sehingga dapat membangun motivasi dan rasa percaya diri siswa. Kegiatan penutup tersebut berkaitan dengan indikator teori pembelajaran simulasi Aldrich yaitu pada indikator pengalaman langsung dan refleksi serta tujuan pembelajaran spesifik. Pengalaman langsung dan refleksi terlihat pada

saat siswa menyadari apa yang sudah dipelajari melalui pengalaman fisik dan penulisan teks dari kegiatan refleksi. Selanjutnya, indikator tujuan pembelajaran spesifik terlihat ketika guru memberikan penguatan kembali terkait capaian pembelajaran (menulis teks deskripsi) yang tepat.

Berdasarkan keseluruhan tahapan pelaksanaan RMS, indikator pembelajaran simulasi teori Aldrich yang paling menonjol adalah peran aktif peserta dan pengalaman langsung refleksi. Hal ini dikarenakan siswa memerankan objek secara langsung di depan kelompoknya. Siswa melibatkan anggota tubuh, suara, ekspresi sebagai media untuk menyampaikan deskripsi suatu objek. Maka, dalam hal ini siswa mengamati objek secara fisik dan mengubahnya ke dalam bentuk tulisan teks. Dengan kata lain, siswa mengalami proses belajar berbasis pengalaman (*experiential learning*). Peran aktif peserta menjadi indikator. Dengan demikian, strategi RMS termasuk dalam kategori strategi simulasi berbasis pengalaman langsung. Strategi ini bukan sekedar metode bermain, tetapi model pembelajaran yang memfasilitasi pengalaman nyata siswa dalam pembentukan pemahaman mereka.

Strategi *Role Movement Simulation* dalam Mengakomodasi Gaya Belajar Kinestetik

Fleming dan Mills (2019) mengklasifikasikan gaya belajar kinestetik sebagai tipe belajar yang mengandalkan gerakan, pengalaman langsung, dan keterlibatan fisik untuk memahami informasi. Gaya belajar kinestetik berbeda dengan gaya belajar lainnya. Pembelajaran tidak akan optimal jika hanya menggunakan metode ceramah tanpa adanya kesempatan untuk bergerak. Dalam penelitian ini, indikator gaya kinestetik terimplementasi dalam penerapan strategi RMS, sebagai berikut.

Tabel 6 Indikator Gaya Belajar Kinestetik (Fleming & Mills, 2019)

Indikator Gaya Belajar Kinestetik	Deskripsi Teoritis	Implementasi dalam Strategi RMS pada Pembelajaran Teks Deskripsi
Gerakan (<i>Movement</i>)	Siswa dapat belajar lebih efektif melalui gerakan, berpindah tempat, dan aktivitas fisik	Terlihat pada tahapan inti (<i>role movement</i>) langkah 6, siswa bersimulasi menirukan gerakan, suara, bahkan ekspresi objek yang dideskripsikan. Misalkan objek hewan peliharaan ayam, siswa dapat menirukan ayam dengan meletakkan tangan di pinggang dan berkokok.
Pengalaman Langsung (<i>Hand-on Experience</i>)	Siswa memahami sebuah konsep melalui keterlibatan langsung	Terlihat pada tahapan inti langkah 7 dan 8, strategi RMS memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Sebelum menulis siswa akan mengalami proses menjadi objek dan mengamati objek secara langsung melalui kegiatan simulasi bermain peran. Kemudian siswa menuliskan kerangka teks deskripsi berdasarkan pengamatan.
Keterlibatan fisik (<i>Physical Engagement</i>)	Belajar dapat optimal ketika siswa dapat menggunakan fisiknya untuk bereksplorasi dan berinteraksi dengan lingkungan.	Terlihat pada langkah 4 dan 9. Pada saat guru membagi kelompok siswa secara acak yang memberi ruang keterlibatan sosial dan koordinasi antar siswa saat memainkan peran. Selanjutnya, pada kegiatan presentasi, diskusi, dan umpan balik. Siswa akan terlibat aktif secara fisik, sosial, dan emosional dalam pembelajaran.

Tabel 6 menunjukkan bahwa penerapan strategi *Role Movement Simulation* dalam pembelajaran teks deskripsi memenuhi indikator gaya belajar kinestetik siswa menurut Fleming & Mills (2019). Penerapan strategi ini dirancang untuk mengakomodasi tiga ranah Hal tersebut terlihat hasil belajar, meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik mengacu pada taksonomi Bloom (1956) dan revisi Anderson & Krathwohl (2002). Dalam ranah kognitif, siswa tidak hanya mengingat dan memahami, tetapi juga mengolah pengalaman melalui kegiatan simulasi untuk mengidentifikasi karakteristik objek, mengorganisasikan ide, dan mengembangkan teks deskripsi ke dalam bentuk tulisan teks yang terstruktur. Ranah afektif tercermin dari sikap antusias, semangat, kepercayaan diri serta partisipasi siswa selama kegiatan bermain peran menggunakan strategi RMS. Sementara itu, ranah psikomotorik tercermin melalui aktivitas gerak, saat memainkan peran, menggunakan ekspresi tubuh untuk menggambarkan objek yang dideskripsikan. Dengan demikian, indikator strategi RMS saling berkaitan untuk mendukung proses pembelajaran yang sistematis dan bermakna bagi siswa kinestetik.

1. Gerakan (*Movement*)

Siswa belajar melalui aktivitas gerak, berpindah posisi, dan penggunaan tubuh. Dalam penerapan strategi RMS, gerakan terlihat jelas pada kegiatan inti pada langkah 6 berupa *role movement*. Bentuk kegiatan, siswa menirukan objek sesuai dengan pembagian melalui gerakan tubuh, ekspresi, suara maupun *gesture*. Misalnya, saat siswa mendeskripsikan ayam. Maka, siswa akan meletakkan tangan di pinggang sehingga menyerupai sayap. Selain itu, siswa dapat menggerakkan kaki seperti sedang mengais tanah dan mengeluarkan suara berkokok kukuruyuk. Adapun kegiatan pendukung berupa guru memberi contoh gerakan dasar sebagai stimulus visual, Siswa dapat secara bebas mengekspresikan gerakan di dalam kelas.

Indikator gerakan terpenuhi karena siswa belajar berbasis gerakan tubuh sesuai dengan ranah psikomotorik. Ranah psikomotorik berfokus pada kemampuan siswa menggerakkan tubuh selama kegiatan pembelajaran dalam memahami karakter objek (Zainudin et al., 2023). Hal ini terbukti dari kata kerja yang dipakai, seperti menirukan, memeragakan, menggerakkan, memperagakan. Kata kerja tersebut menunjukkan adanya koordinasi gerak dan kontrol motorik siswa. Strategi RMS mengharuskan siswa memanfaatkan tubuh mereka untuk media belajar, bukan sebatas mendengar dan mencatat sebuah materi. Hal tersebut menunjukkan kesesuaian penggunaan strategi dengan gaya belajar kinestetik siswa melalui aktivitas fisik.

2. Pengalaman Langsung (Hand-on Experience)

Siswa memahami konsep melalui keterlibatan langsung fisik dan sensori terhadap objek (Kolb, 2015). Sebelum menulis teks deskripsi, siswa memiliki pengalaman langsung terhadap proses menjadi objek dan mengamati objek melalui pancaindra. Strategi RMS bukan seperti pembelajaran yang biasanya, siswa hanya duduk mendengarkan dan mengerjakan soal. Saat penerapan strategi RMS memberi ruang keterlibatan sosial dan koordinasi antar siswa saat memainkan peran. Dalam hal ini, indikator pengalaman langsung terlihat pada tahapan inti langkah 7 dan 8. Kegiatan ini berupa simulasi bermain peran individu dalam kelompok. Siswa mengalami proses menjadi objek yang merasakan bagaimana objek berperilaku dan bergerak sesuai dengan objek di kehidupan nyata. Siswa akan mencoba menirukan perilaku objek semirip mungkin dengan kenyataannya. Kemudian, siswa lainnya akan berdiskusi karakteristik objek yang dideskripsikan melalui bermain peran. Proses ini akan membantu siswa mengobservasi objek secara sensori melalui mata, telinga, dan gerakan. Selanjutnya hasil deskripsi dituangkan dalam bentuk tulisan kerangka teks deskripsi, mulai bagian identifikasi, deskripsi bagian, dan penutup.

Indikator pengalaman langsung terpenuhi karena siswa membangun pemahaman melalui observasi dan pengalaman langsung sesuai dengan ranah kognitif. Ranah kognitif berfokus pada pemahaman dan pengolahan informasi berdasarkan pengamatan sebuah pengalaman. Pemenuhan indikator pengalaman langsung terbukti dari kata kerja kognitif yang muncul, seperti mengidentifikasi, mengamati, memahami, dan menyimpulkan (Bloom, 1956; Anderson & Krathwohl, 2001). Kata kerja tersebut menunjukkan adanya proses pengelolaan pemahaman melalui pengalaman nyata siswa. Siswa belajar melalui praktik langsung yang membantu mengonversi pengalaman menjadi deskripsi objek rinci dengan tahap penulisan yang tepat. Aktivitas ini dapat menstimulasi motivasi belajar dengan mengasah kemampuan konsentrasi, memori, dan rasa percaya diri saat menulis teks deskripsi.

3. Keterlibatan Fisik (Physical Engagement)

Strategi RMS mewajibkan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran akan berjalan lebih optimal ketika siswa berpartisipasi aktif secara sosial dan emosional (Ormrod, 2017). Indikator keterlibatan langsung terlihat dalam kegiatan inti langkah 4 dan 9. Bentuk kegiatan ini dimulai dari pembagian kelompok. Siswa berpindah posisi, berkolaborasi, dan berkoordinasi menentukan cara memainkan peran. Interaksi antar siswa menunjukkan keterlibatan sosial dan emosional. Kemudian, kegiatan inti ditutup dengan presentasi perwakilan kelompok memperagakan hasil simulasi dan deskripsi. Kelompok lainnya memberikan tanggapan dan evaluasi. Guru memberikan umpan balik terkait kesesuaian gerakan dengan karakter objek sesungguhnya. Bentuk kegiatan pendukung berupa sesi refleksi untuk mengungkapkan perasaan, kesulitan dan pemahaman yang telah diperoleh melalui penerapan strategi RMS.

Indikator keterlibatan fisik terpenuhi karena siswa terlibat aktif secara fisik dan emosional sesuai dengan ranah afektif. Ranah afektif berhubungan dengan motivasi, antusiasme, rasa percaya diri, dan partisipasi (Krathwohl, 2002). Pemenuhan indikator keterlibatan langsung terbukti dari kata kerja afektif yang muncul, seperti berpartisipasi, merespon, bekerja sama, dan menghargai. Kata kerja tersebut menggambarkan keterlibatan emosional dan sosial siswa dalam pembelajaran. Keterlibatan fisik selama bermain peran ini dapat menstimulasi motivasi belajar dengan mengasah kemampuan konsentrasi, memori, dan rasa percaya diri saat menulis teks deskripsi.

Ketiga indikator gaya belajar kinestetik terpenuhi dalam penerapan strategi RMS. Namun, terdapat indikator yang paling menonjol adalah indikator gerakan. Hal ini karena inti pembelajaran terletak pada kegiatan *Role Movement* yang memanfaatkan anggota tubuh sebagai media utama untuk memahami objek deskripsi. Hal ini menunjukkan bahwa strategi RMS dapat mengakomodasi gaya belajar siswa kinestetik.

Untuk membuktikan hal tersebut, perlu adanya konsistensi seluruh hasil observasi partisipatif, penilaian performa, dan angket responden.

Tabel 4 Konsistensi Hasil Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian	Aspek yang Diamati atau Diukur	Deskripsi Temuan Utama
Observasi Partisipatif	<ul style="list-style-type: none"> - Keterlibatan dan antusias - Aktivitas fisik - Mengaitkan simulasi dengan materi - Refleksi 	85% siswa menunjukkan partisipasi tinggi saat simulasi bermain peran. Mereka melakukan gerakan, bersuara, dan mengekspresikan objek yang dideskripsikan berdasarkan imajinasi mereka serta saling memberikan tanggapan
Penilaian performa siswa	<ul style="list-style-type: none"> - Keaktifan dan partisipasi - Percaya diri - Mampu mendeskripsikan objek melalui gerakan, suara, ekspresi - Antusias dan semangat - Mengaitkan pengalaman dengan isi teks 	Hasil <i>checklist</i> menunjukkan seluruh siswa aktif bergerak dan menampilkan gestur sesuai dengan objek yang diperankan dan menuangkannya dalam tulisan. Siswa terlihat antusias dan percaya diri.
Angket respon siswa	Persepsi siswa terhadap penerapan strategi RMS dalam mengakomodasi gaya belajar kinestetik	83% siswa menyatakan pembelajaran dengan strategi ini lebih menarik dan menyenangkan. Siswa mudah memahami materi dengan cara bergerak serta berperan langsung. Siswa lebih cepat memahami ciri objek sebelum menulis teks deskripsi.

Berdasarkan tabel 4, seluruh instrumen penelitian menunjukkan konsistensi penerapan strategi *Role Movement Simulation* dapat mengakomodasi dengan baik siswa kelas VII yang memiliki gaya belajar kinestetik khususnya pada materi menulis teks deskripsi. Hasil observasi memperlihatkan 85% siswa menunjukkan aktivitas fisik yang tinggi, tampak dari antusias dan keterlibatan mereka dalam bergerak dan berinteraksi selama simulasi berperan. Kegiatan ini efektif menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa kinestetik. Strategi ini merupakan inovasi yang menarik dan membantu siswa memahami konteks teks deskripsi melalui gerakan dan pengalaman langsung. Siswa tidak terbatas hanya membayangkan objek, tetapi juga memerankan dan merasakan karakteristiknya. Temuan ini diperkuat dengan data hasil penilaian performa dan angket respon kuesioner siswa yang menunjukkan keaktifan, partisipasi, percaya diri, kemampuan mendeskripsikan objek melalui aktivitas fisik, dan mengaitkan pengalaman dengan isi teks. Siswa yang awalnya kesulitan menulis teks deskripsi mulai dapat menulis dengan struktur yang runtut dan sesuai dengan karakteristik objek karena memiliki pengalaman langsung mengenai objek. Hasil angket responden juga menunjukkan bahwa siswa merasa lebih mudah memahami dan terbantu dalam menulis teks deskripsi melalui aktivitas gerak dan bermain peran secara langsung. Selama simulasi bermain peran, siswa secara nyata bergerak, berinteraksi, dan menggunakan anggota tubuh untuk mendeskripsikan objek sehingga proses pembelajaran akan lebih konkret dan menyenangkan.

Secara umum, seluruh data mendukung temuan strategi RMS. Pertama, menstimulasi keterlibatan fisik melalui aktivitas bermain peran yang menuntut mereka menggerakkan tubuh untuk mendeskripsikan objek. Kedua, memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa sehingga dapat membantu memahami karakteristik objek yang nantinya akan dituangkan ke tulisan. Ketiga, memperkuat kemampuan mendeskripsikan objek melalui pengalaman konkret terumatom bagi siswa dengan gaya belajar kinestetik. Hasil keempat, instrumen penelitian selaras dengan indikator gaya belajar kinestetik Fleming & Mills (2019) yakni *movement*, *direct experience*, dan *physical engagement*. Penerapan strategi RMS bukan hanya dapat mengakomodasi gaya belajar kinestetik, tetapi juga dapat menstimulasi partisipasi dan motivasi belajar siswa dalam menulis teks deskripsi dengan cara yang menyenangkan. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Wulandari & Wardhani (2024) yang menyatakan bahwa siswa dengan gaya belajar kinestetik lebih mudah memahami materi melalui aktivitas yang melibatkan gerakan dan pengalaman langsung. Kesamaan temuan ini juga terlihat dari penelitian yang menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis gerakan dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, keterlibatan juga dapat berpengaruh pada produk tulisan, yaitu kemampuan menulis teks deskripsi dengan struktur yang lebih runtut dan sesuai dengan karakteristik objek. Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Daniastuti (2018) yang menegaskan bahwa strategi simulasi dan bermain peran mampu meningkatkan kepercayaan diri dan partisipasi siswa pembelajaran bahasa. Pada penelitian ini, siswa yang sebelumnya pasif dan mengalami kesulitan dalam penulisan teks menunjukkan perubahan sikap menjadi lebih berani dan aktif berpartisipasi dalam menuangkan pengalamannya dalam bentuk tulisan. Hal ini menunjukkan bahwa

penerapan strategi RMS dapat menghubungkan antara pengalaman fisik dengan keterampilan berbahasa secara bermakna.

Namun, penelitian ini tidak sepenuhnya sejalan dengan penelitian Sunarno Alnovgada et al., (2023) yang menyatakan bahwa metode ceramah masih efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia apabila pengelolaan kelas dan materi yang baik. Berbeda dengan pendapat tersebut, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional kurang mampu mengakomodasi siswa dengan gaya belajar kinestetik dalam pembelajaran deskripsi. Siswa justru menunjukkan peningkatan motivasi dan partisipasi belajar ketika pembelajaran dilakukan melalui aktivitas gerak dan simulasi bermain peran. Perbedaan pendapat juga terlihat pada penelitian. Sementara itu, penelitian ini menemukan bahwa strategi pembelajaran RMS dapat berperan signifikan dalam membangkitkan minat, motivasi, dan partisipasi siswa melalui gerakan dan pengalaman langsung sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa kinestetik. Dengan demikian, strategi pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari upaya meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

Berdasarkan perbandingan di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi *Role Movement Simulation* secara empiris efektif dalam mengakomodasi gaya belajar kinestetik dibandingkan pendekatan pembelajaran konvensional. Temuan tersebut diperkuat adanya penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis gerak fisik dan pengalaman langsung yang berbeda dengan penelitian berfokus pada metode ceramah. Dengan mengintegrasikan gerakan, interaksi, dan pengalaman nyata, strategi RMS mampu meningkatkan keterlibatan fisik, motivasi belajar, serta kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi. Oleh karena itu, RMS dapat diposisikan sebagai strategi pembelajaran inovatif yang relevan untuk mengakomodasi gaya belajar kinestetik siswa kelas VII di jenjang SMP.

Simpulan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan dalam pembelajaran teks deskripsi di kelas VII SMPN 7 Malang yang belum sepenuhnya mengakomodasi karakteristik gaya belajar siswa, khususnya kinestetik. Pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah dan penugasan tertulis yang mengakibatkan siswa kurang terlibat secara aktif sehingga siswa menarasa kesulitan dalam mengembangkan ide, mengorganisasikan gagasan, serta menuangkan pengalaman dalam bentuk tulisan. Kondisi tersebut mendorong perlunya penerapan strategi yang melibatkan aktivitas bergerak dan pengalaman langsung agar sesuai dengan karakteristik siswa kinestetik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam penerapan strategi *Role Movement Simulation* mampu mengakomodasi gaya belajar kinestetik kelas VII lebih efektif. Hal ini terlihat dari peningkatan keterlibatan fisik, motivasi, dan kepercayaan diri selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa dapat mengaitkan pengalaman langsung dengan keterampilan menulis sehingga menghasilkan teks deskripsi yang sesuai dengan struktur dan ciri kebahasaannya. Dengan demikian, strategi RMS terbukti dapat mengintegrasikan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam pembelajaran teks deskripsi.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah informan yang terbatas sehingga temuan belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penelitian ini berfokus pada deskripsi penerapan strategi RMS dan respon siswa tanpa membandingkan dengan kelas kontrol atau strategi lain. Durasi penerapan strategi yang relatif singkat, sehingga dampak jangka panjang terhadap kemampuan menulis belum dapat diketahui secara mendalam. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan informan dan konteks yang lebih luas agar hasil penelitian komprehensif. Penelitian lanjutan juga dapat menggunakan desain penelitian eksperimen atau metode campuran untuk menguji efektivitas strategi RMS secara lebih mendalam dan valid. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menerapkan strategi RMS pada teks lain dan mengintegrasikan dengan media pembelajaran digital untuk memperkaya pengalaman belajar siswa kinestetik.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SMPN 7 Malang yang telah memberikan izin penelitian ini, serta kepada Guru Bahasa Indonesia yang telah membantu peneliti selama proses penerapan strategi RMS di kelas VII. Penghargaan sebesar-besarnya juga disampaikan kepada seluruh siswa yang menjadi subjek penelitian atas antusiasme dan kerjasamanya.

Daftar Rujukan

- Anderson, Lorin W., dan David R. Krathwohl. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing*. Longman, 2001.
- Asyifa, N., P. Azizah, dan V. Tania. “Keterampilan Menulis Teks Deskripsi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar.” *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa, dan Budaya* 2.3 (2024): 244–252. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.851>
- Bloom, Benjamin S. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain*. McKay, 1956.
- Creswell, John W. *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. 3rd ed., SAGE Publications, 2013.
- Daif-Allah, Ahmed S., dan Abdullah Al-Sultan. “The Effect of Role-Play on the Development of Dialogue Skills among Learners of Arabic as a Second Language.” *Education Sciences* 13.1 (2023): 50. <https://doi.org/10.3390/educsci13010050>
- Daniastuti, M. A. “The Effectiveness of Simulation and Role Play Technique to Teach Speaking for High and Low Motivation Students.” *Leksika: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya* 12.1 (2018): 30–36. <https://doi.org/10.30595/lks.v12i1.2323>
- Fadly, A., et al. “Analisis Unsur Kebahasaan Teks Deskripsi.” *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2020: 1–8.
- Fleming, Neil D., dan Colleen Mills. *VARK Learning Styles Model (Visual, Auditory, Read/Write, Kinesthetic)*. VARK-Learn Limited, 2019.
- Harmer, Jeremy. *The Practice of English Language Teaching*. Pearson, 2015.
- Hima, F. “Model Pembelajaran Kinestetik dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4.3 (2022): 1067–1078. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4695>
- Ikhsan, A. N., Jumrodah, dan A. I. Sulkarnain. “Implementasi Kinestetik dalam Pendidikan Agama Islam: Solusi Efektif untuk Pembelajaran Praktik.” *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial, dan Sains* 14.1 (2025): 1–12. <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v14i1.27657>
- Isiniwati. “Penerapan Metode Simulasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V SDN 9 Ampenan.” *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 7.2 (2022): 1706–1717. <https://doi.org/10.33394/realita.v7i2.5909>
- Joyce, Bruce, et al. *Models of Teaching*. 9th ed., Pearson Education, 2016.
- Justika, et al. “Kemampuan Menganalisis Struktur Bahasa pada Teks Deskripsi Kelas VII SMPN 10 Barru.” *Deiktis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 2.2 (2022): 129–136. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v2i2.252>
- Kemendikbud. *Kurikulum Merdeka: Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP*. Kemendikbudristek, 2022.
- Keraf, Gorys. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Gramedia Pustaka Utama, 2018.
- Kosasih, E. *Jenis-Jenis Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yrama Widya, 2014.
- Kosasih, E. *Pembelajaran Berbasis Teks*. Yrama Widya, 2018.
- Kolb, David A. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Pearson Education, 2015.
- Krathwohl, David R. “A Revision of Bloom’s Taxonomy: An Overview.” *Theory Into Practice* 41.4 (2002): 212–218.
- Mahsun. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Rajawali Pers, 2014.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Muslim, A., et al. “Impact of Virtual Reality-Assisted Role-Play on Learning Styles and English Performance.” *Journal of Technology and Education* 19.2 (2024): 141–152. <https://doi.org/10.21009/jtp.v26i1.49848>
- Ormrod, Jeanne E. *Human Learning*. Pearson, 2017.
- Puspitowati, P. “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Experiential Learning) dalam Pembelajaran Menulis Karangan Deskripsi.” *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya* 3.2 (2019): 120–132. <https://doi.org/10.25273/linguista.v3i2.5734>

- Putri, A. A., et al. "Pengaruh Role Playing Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap Kemampuan Berbicara Kelas II SDN 89 Palembang." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10.3 (2025): 233–240. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.28720>
- Radhini, N., et al. "Analisis Pembelajaran Berbasis Kinestetik pada Materi Bangun Ruang terhadap Pemahaman Siswa." *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati* 6.1 (2025): 12–16. <https://doi.org/10.55943/jipmukjt.v6i1.332>
- Sunarno Alnovgada, V. R., et al. "The Effectiveness of Visualization, Auditory, and Kinesthetic Learning Styles on Students' Writing Skills." *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 10.2 (2023). <https://doi.org/10.22219/kembara.v10i2.30376>
- Susanti, S., et al. "Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset* 2.2 (2024): 86–93.
- Tarigan, Henry Guntur. *Praktik Bahasa: Membaca, Menulis, Berbicara, Mendengar*. Angkasa, 2015.
- Tyas, P. A., dan M. Safitri. "Kinesthetic Learning Style Preferences: A Survey of Indonesian EFL Learners by Gender." *JEES (Journal of English Educators Society)* 2.1 (2017): 53–64. <https://doi.org/10.21070/jees.v2i1.688>
- Uno, Hamzah B. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bumi Aksara, 2017.
- Wulandari, O. A., dan I. S. Wardhani. "Media dan Gaya Belajar Siswa: Strategi dalam Pembelajaran Efektif." *Jurnal Media Akademik* 2.11 (2024). <https://doi.org/10.62281/v2i11.1021>
- Zainudin, Z., dan U. Ubabuddin. "Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik." *ILJ: Jurnal Pembelajaran Islam* 1.3 (2023): 915–931.