



Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan

P-ISSN 2252-6676 E-ISSN 2746-184X, Volume 13, No. 2, Oktober 2025

doi: <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol13issue2page489-498>

<https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagogika>

email: jurnalpedagogika@gmail.com

PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA PADA MATERI DONGENG KELAS IV SDN KOTABARU

Sri Rahayu^{1*}, Riga Zahara Nurani², Hatma Heris Mahendra³

^{1*,2,3}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Perjuangan Tasikmalaya, Kota Tasikmalaya,
Indonesia

Email: 2101020024@unper.ac.id

Submitted: 3 September 2025

Accepted: 11 Oktober 2025

Abstrak: Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya di jenjang sekolah dasar. Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan berbicara di kelas IV SDN Kotabaru masih tergolong rendah, dimana sebagian siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui penggunaan model pembelajaran *role playing* pada materi dongeng. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc. Taggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam penelitian ini, subjek penelitiannya adalah siswa kelas IV sebanyak 31 orang. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, dokumentasi, dan tes unjuk kerja. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa, dari (45,16%) pada pratindakan, naik menjadi (64,52%) di siklus pertama, dan meningkat lagi menjadi (87,10%) di siklus kedua. Perkembangan tersebut terlihat pada aspek pelafalan, intonasi, kelancaran, ekspresi, serta ketepatan isi pembicaraan. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *role playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada materi dongeng.

Kata Kunci : Model *Role Playing*, Keterampilan Berbicara, Dongeng.

THE USE OF ROLE PLAYING LEARNING MODEL TO IMPROVE STUDENTS' SPEAKING SKILLS ON FAIRY TALE MATERIAL GRADE IV SDN KOTABARU

Abstract: Speaking skills are one of the important aspects in learning Indonesian, especially at the elementary school level. However, the reality in the field shows that speaking skills in grade IV SDN Kotabaru are still relatively low, where some students have not met the Minimum Completeness Criteria (MCC). This study aims to improve students' speaking skills through the use of Role-playing learning models on fairy tale material. The method used is the Classroom Action Research (CAR) model Kemmis and The Taggart model, which was carried out in two cycles through the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. In this study, the research subjects were 31 fourth grade students. Data collection techniques included observation, documentation, and performance tests. The results showed an increase in students' speaking skills, from (45.16%) in the pre-action, rose to (64.52%) in the first cycle, and increased again to (87.10%) in the second cycle. This development can be seen in the aspects of pronunciation, intonation, fluency, expression, and accuracy of the content of the conversation. Based on these data, it can be concluded that the use of Role-playing models is effective in improving students' speaking skills on fairy tale material.

Keywords: Role-Playing Model, Speaking Skills, Fairytale.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya mengajarkan siswa bagaimana menggunakan bahasa yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Fokus utama pembelajaran bahasa Indonesia adalah pada empat keterampilan berbahasa yaitu, berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Keterampilan-keterampilan ini saling terkait dan membantu siswa mengembangkan kemampuan komunikasi mereka. Penguasaan keempat aspek ini penting bagi siswa karena membantu mereka berkomunikasi dengan baik dalam berbagai situasi, baik secara lisan maupun tulisan (Wahyuni & Herlinda, 2021).

Pembelajaran berbicara di sekolah dasar bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berkomunikasi. Dalam hal ini, guru berperan sebagai pembimbing yang membantu siswa berbicara dengan jelas, efektif, dan sesuai konteks. Selain itu, interaksi antara guru dan siswa merupakan faktor utama keberhasilan pembelajaran ini. Bukan hanya meningkatkan keterampilan berbahasa, pembelajaran berbicara juga menumbuhkan rasa percaya diri dan keterampilan berpikir kritis. Menurut Wijayanti dkk., (2021) keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang dalam menangkap dan memahami ide atau pesan yang dilontarkan secara verbal oleh orang lain. Sementara itu Linguis dalam Hesti & Mappapoleonro (2019) mengatakan bahwa "*speaking is language*". Dalam perkembangan anak, keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang muncul setelah keterampilan menyimak.

Mengingat pentingnya keterampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia maupun kehidupan sehari-hari, diperlukan adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang mendorong siswa aktif untuk berlatih dan menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Keterampilan ini hanya dapat diperoleh dengan praktek dan banyak berlatih. Selain itu, keterampilan ini akan berkembang lebih optimal jika siswa memiliki kesempatan untuk berkomunikasi dengan orang lain dalam suasana yang santai dan alami.

Materi yang ada dalam kurikulum merdeka pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV adalah teks narasi. Menurut Alimah & Indihadi (2022), teks narasi adalah bentuk cerita atau uraian tentang suatu kejadian, peristiwa, atau keadaan dari sudut pandang dan waktu tertentu. Salah satu jenis materinya adalah dongeng, yang dimana didalam kurikulum dongeng sering dimanfaatkan dalam mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia untuk menstimulus siswa seperti salah satunya pada aspek keterampilan berbicaranya melalui kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa seperti dengan membaca dan memahami isi dari bacaan tersebut, kemudian menyimak, mendengarkan dan berbicara yang nantinya siswa mampu berimajinasi dan menceritakan ulang secara runtut dan ekspresif sesuai dengan peran yang dipelajari. Hal tersebut secara tidak langsung mampu melatih siswa dalam berbagai aspek pembelajaran salah satunya berbicara yang menjadi suatu sorotan dalam penelitian ini.

Menurut Nurani dkk., (2018) dongeng adalah cerita rekaan yang menggambarkan peristiwa yang tidak benar-benar terjadi. Jadi dongeng tidak hanya menyajikan konflik antara kebaikan dan keburukan, tetapi juga berfungsi sebagai media pendidikan moral. Tokoh yang digambarkan dapat berupa manusia atau makhluk lain seperti, binatang dan makhluk halus.

Berdasarkan fakta dilapangan yang peneliti temukan pada saat melakukan observasi awal dengan wali kelas, sebagian siswa nilai rata-rata pada kompetensi keterampilan berbicaranya itu masih dibawah KKM dengan nilai yang seharusnya adalah ≥ 75 , yang dimana

dari jumlah 31 siswa di kelas IV SDN Kotabaru terdapat 17 atau (54,84%) siswa yang tergolong kurang dalam keterampilan berbicaranya sedangkan sebanyak 14 atau (45,16%) siswa yang tuntas. Siswa yang mempunyai hambatan keterampilan berbicara itu disebabkan karena dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, siswa ditugaskan hanya membaca kemudian menulis dan siswa jarang ditugaskan untuk menceritakan kembali apa yang siswa pelajari dalam buku materi baik itu sebuah teks cerita pendek, dongeng maupun teks lainnya. Oleh karena itu siswa kurang percaya diri sehingga kesulitan dalam mengungkapkan ide dengan bahasa sendiri dan cenderung menggunakan kalimat yang kurang jelas atau ragu-ragu, siswa juga kurang mampu dalam menceritakan kembali suatu informasi yang di dapat.

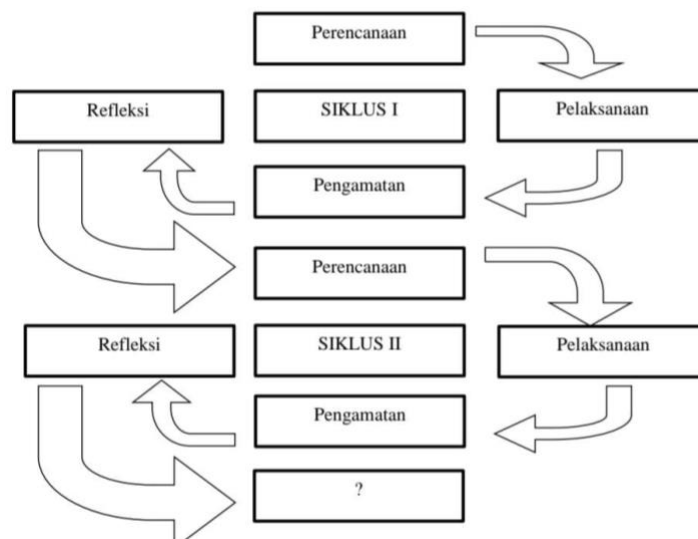
Permasalahan didalam kelas tersebut, jika tidak segera diatasi dan lingkungan pembelajaran tidak peka terhadap kebutuhan siswanya, akan menjadi penghambat proses pembelajaran kedepannya. Sebagai seorang pendidik, penguasaan berbagai pendekatan serta model pembelajaran menjadi hal yang penting, sebab setiap materi membutuhkan model yang sesuai. Dengan menerapkan variasi model pembelajaran, proses belajar menjadi lebih menarik sehingga siswa tidak cepat merasa jenuh. Hal ini juga akan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya (Hutabarat dkk., 2022). Untuk itu, salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat mendukung siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara melalui materi dongeng adalah dengan penggunaan model pembelajaran *role playing*. Model ini memiliki kelebihan, seperti melatih siswa berbicara dengan cara yang menyenangkan, tidak terkesan monoton, meningkatkan keterampilan komunikasi dan siswa juga mampu mengeskpresikan diri sesuai perannya secara leluasa. Bukti efektivitas model *role playing* ini juga didukung dengan berdasarkan penelitian relevan yang dilakukan Said (2019) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan” penelitian ini menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan keterampilan berbicara yang lebih baik.

Model *role playing* adalah model pembelajaran menggunakan permainan peran untuk membantu siswa berlatih berbicara melalui kegiatan yang menirukan keadaan dunia nyata (Khoerunnisa & Aqwal, 2020). Dengan menumbuhkan kreativitas dan apresiasi siswa, model ini bertujuan untuk membantu siswa menguasai materi. Hal ini dicapai siswa melalui pemeranan tokoh nyata atau benda mati (Basri, 2017). Dari penjelasan tersebut, bisa disimpulkan bahwa model pembelajaran salah satunya seperti model *role playing* merupakan model yang melakukan pengaplikasian materi secara langsung pada saat pembelajaran. Siswa juga dilatih berbicara dan mengungkapkan sesuatu sesuai imajinasi mereka. Jadi, peneliti melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui model pembelajaran *role playing* pada materi dongeng, bahkan disampaikan Hutabat, Panjaitan, & Sitio, (2022); Noya dkk, (2021) bahwa penerapan model *role playing* berhasil meningkatkan kemampuan belajar bahasa indonesia, itu berarti tidak hanya kemampuan berbicara namun kemampuan berbahasa lainnya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini berbentuk siklus karena merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut model PTK yang dikemukakan oleh Stephen Kemmis dan Mc.Taggart, proses pelaksanaannya terdiri dari beberapa tahap, yaitu : tahap pertama perencanaan (*plan*), tahap kedua tindakan (*action*), tahap ketiga pengamatan (*observation*) dan tahap keempat refleksi (*reflection*), sebagaimana yang terdapat pada gambar dibawah ini adalah sebagai berikut :

Gambar 1.



Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc.Taggart

Adapun uraian tahapan mengenai siklus pada gambar tersebut yaitu :

- 1) Perencanaan
- 2) Pelaksanaan Tindakan
- 3) Pengamatan
- 4) Refleksi

Subjeknya penelitiannya adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 31 orang yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan dengan latar belakang dan kemampuan siswa yang berbeda-beda. Objek yang dikaji adalah penggunaan model *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan deskriptif kualitatif yang digunakan untuk menganalisis hasil observasi dan dokumentasi kemudian menjelaskan fenomena permasalahan yang ada. Dan kuantitatif yang hasilnya berupa angka yang diambil dari evaluasi setelah kegiatan pembelajaran selesai dan hasil analisisnya mencakup hasil tes unjuk kerja. Untuk menghitung presentase skor yang di peroleh tiap siswa maka akan di gunakan rumus presentase ketuntasan hasil belajar:

$$NA = \frac{\text{Jumlah Skor Yang di Peroleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Selanjutnya untuk dapat memperoleh nilai akhir, maka nilai presentase siswa tersebut di bawah kedalam standar penilaian yang telah di tentukan dengan mengacu kepada Kriteria Ketuntasan Minimal sehingga dapat di lakukan penilaian akhir sesuai KKM di SDN Kotabaru, yaitu 75.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Proses analisis data ini akan di buat sesuai dengan tahapan analisis data sampai dengan perolehan nilai akhir siswa dari siklus 1 dan siklus 2. Analisis data meliputi, data aktifitas guru dan perencanaan pembelajaran (modul ajar) pada siklus I dan siklus II, data hasil tes unjuk kerja siklus I dan siklus II.

Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar dengan memperhatikan sintaks model pembelajaran *role playing*, menyiapkan materi dongeng dan skenario, menyiapkan LKPD, menyusun lembar penilaian observasi, serta melakukan koordinasi dengan walikelas. Perencanaan ini mendukung pelaksanaan tindakan yang dimana bisa dilihat pada tabel dibawah ditunjukkan dengan adanya peningkatan dari siklus ke siklus.

Adapun hasil rekap data pada siklus I dan II adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Rekapitulasi Penilaian Perencanaan

Tindakan	Skor yang diperoleh	Rata-rata	Presentase
Siklus I	88	3,82	95,65%
Siklus II	89	3,87	96,74%

Berdasarkan dari data tersebut, penilaian terhadap keterlaksanaan modul ajar dilakukan pada setiap siklus sebagai bagian dari evaluasi pelaksanaan pembelajaran. Pada siklus I, skor total yang diperoleh adalah 88 dengan rata-rata nilai 3,82 dan presentase sebesar (95,65%). Hasil ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah sangat baik, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan. Sementara itu pada siklus II setelah dilakukan penyempurnaan dan penyesuaian pada beberapa komponen modul ajar, total skor yang diperoleh meningkat menjadi 89 dengan rata-rata nilai 3,87 dan presentase sebesar (96,74%), yang dimana termasuk dalam kategori sangat baik.

Pelaksanaan Tindakan

Untuk mengetahui pelaksanaan tindakan pembelajaran dan keterlibatan guru dalam menerapkan model pembelajaran *role playing*, dilakukan observasi aktivitas guru dan siswa pada setiap siklus. Hasil observasi tersebut dijabarkan dalam bentuk rekapitulasi seperti pada tabel dibawah ini :

Tabel 2. Rekapitulasi Penilaian Aktifitas Guru dan Siswa

Tindakan	Skor yang diperoleh	Rata-rata	Presentase
Siklus I	111	3,83	95,69%
Siklus II	114	3,93	98,27%

Berdasarkan dari data tersebut, observasi aktifitas guru dan siswa pada saat melaksanakan proses belajar mengajar, hasil penilaian siklus I memperoleh skor 111 dengan rata-rata 3,83 dan presentase (95,69%). Sementara pada siklus II peneliti memperbaiki apa yang menjadi kekurangan dari siklus sebelumnya, kemudian hasil siklus II menunjukkan peningkatan yang baik dimana memperoleh skor 114 dengan rata-rata 3,93 dan presentase (98,27%). Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi dan refleksi dari siklus sebelumnya telah berhasil memperbaiki, sehingga pelaksanaan pada siklus kedua berada dalam kategori sangat baik yang dimana termasuk dalam kategori sangat baik.

Peningkatan Keterampilan Berbicara

Selain melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan keterlaksanaan modul ajar, poin penting dari setiap siklus juga adalah untuk melakukan penilaian terhadap keterampilan berbicara siswa melalui tes unjuk kerja yang dilakukan. Tes ini untuk mengetahui sejauh mana peningkatan keterampilan berbicara setelah diterapkan model pembelajaran *role playing* pada materi dongeng. Penilaian keterampilan berbicara dilakukan berdasarkan indikator yaitu, pelafalan, intonasi, kelancaran, ekspresi dan ketepatan isi pembicaraan.

Adapun hasil rekap tes keterampilan berbicara siswa pada siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut :

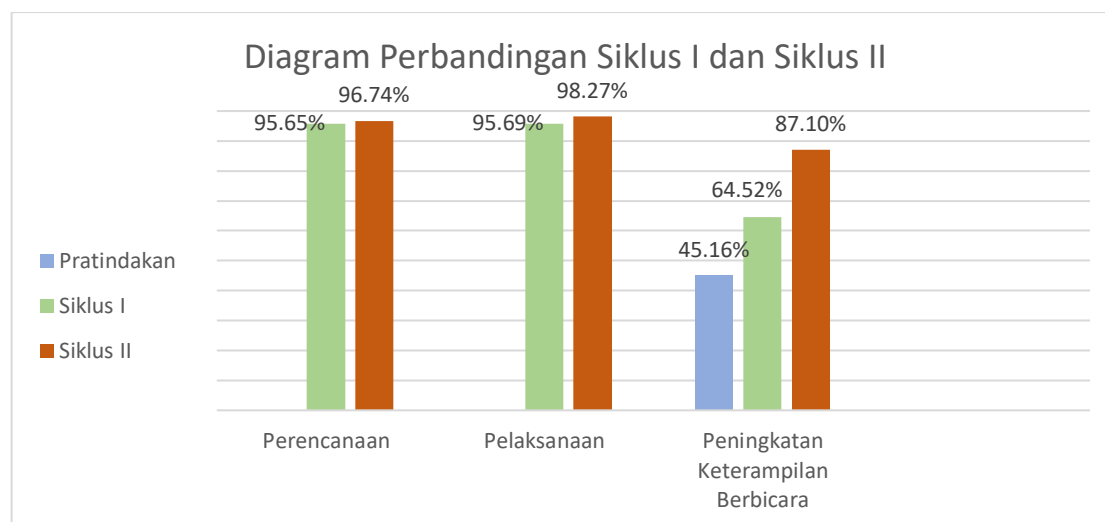
Tabel 3. Rekapitulasi Penilaian Tes Unjuk Kerja Keterampilan Berbicara

Tindakan	Nilai Rata-rata	Siswa Tuntas	Presentase Ketuntasan
Pratindakan	68,25	14 dari 31 siswa	45,16%
Siklus I	72,25	20 dari 31 siswa	64,52%
Siklus II	81,03	27 dari 31 siswa	87,10%

Berdasarkan hasil tes keterampilan berbicara siswa, terlihat adanya peningkatan yang baik dari siklus ke siklus. Pada kondisi awal (pratindakan), jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 14 orang dengan presentase (45,16%), yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kurang dalam keterampilan berbicaranya. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 20 orang dengan presentase (64,52%). Peningkatan ini menunjukkan bahwa model yang digunakan mulai memberikan dampak positif, meskipun masih terdapat beberapa kelemahan yang dialami oleh siswa. Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan, peneliti akan melakukan perbaikan pada siklus II dalam pelaksanaan pembelajaran dengan pemberian contoh konkret, latihan yang lebih intensif, penambahan properti, dan memberikan arahan untuk menetapkan aturan belajar agar lebih kondusif.

Hasil dari pelaksanaan tindakan siklus II, jumlah siswa yang tuntas mengalami peningkatan menjadi 27 orang dengan presentase (87,10%). Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* telah memberikan dampak positif terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV dan mengalami peningkatan pada siklus II dibanding kondisi sebelumnya yaitu siklus I. Untuk itu, pelaksanaan siklus II dinyatakan berhasil dan dihentikan karena telah memenuhi KKM dan melampaui pencapaian tujuan peneliti sebesar 80%.

Adapun diagram perbandingan perencanaan, pelaksanaan dan peningkatan keterampilan berbicara siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 2. Diagram Perbandingan

Berdasarkan gambar diagram diatas menunjukkan adanya perbandingan yang baik yaitu dimana hasil perencanaan pembelajaran (modul ajar) pada siklus I memperoleh nilai presentase (95,65%), dan siklus II memperoleh nilai (96,74%) yang dimana perencanaan pembelajaran dari siklus I ke siklus II memperoleh peningkatan 1,09%. Kemudian pada pelaksanaan pembelajaran siklus I memperoleh nilai presentase (95,69%), dan siklus II memperoleh nilai presentase (98,27%), maka pelaksanaan pembelajaran dari siklus I ke siklus II memperoleh peningkatan 2,58%. Selanjutnya peningkatan hasil tes unjuk kerja keterampilan berbicara siswa pada pratindakan, siswa yang tuntas nilai presentasenya (45,16%) siklus I memperoleh nilai presentase (64,52%) dan siklus II memperoleh nilai presentase 87,10%, maka pelaksanaan pembelajaran tes unjuk kerja siswa dari siklus I ke siklus II memperoleh peningkatan 22,58%.

PEMBAHASAN

Perencanaan

Tahapan awal dalam proses penelitian ini adalah perencanaan pembelajaran, yang dimana merupakan suatu pendekatan metodis untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang dimaksudkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut pendapat Simbolon dkk., (2025), perencanaan pembelajaran merupakan suatu langkah yang disusun secara sistematis guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Perencanaan yang baik diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang maksimal kepada peserta didik, yang sesuai dengan minat, kemampuan, serta kebutuhan mereka. Dalam penelitian ini, perencanaan dirancang supaya siswa mampu terlibat aktif selama proses pembelajaran *role playing* melalui cerita dongeng. Pada tahap ini, proses yang dilakukan oleh peneliti dalam siklus I yaitu, menyusun modul ajar terlebih dahulu untuk jalannya aktivitas pembelajaran yang dimana memuat tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, dan refleksi. Kemudian menyiapkan skenario dan penilaian tes unjuk kerja, menyusun penilaian aktivitas guru, dan modul ajar yang nantinya akan dijadikan bahan penilaian oleh guru wali kelas. Pada siklus II peneliti melakukan perencanaan yang disesuaikan dengan berdasarkan hasil refleksi guna memperbaiki yang menjadi kekurangan pada siklus sebelumnya.

Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan melalui II siklus. Pada pelaksanaan *role playing* siklus I masih terdapat beberapa kendala yang mempengaruhi proses dan hasil siswa. Beberapa siswa masih kesulitan memerankan peran dan mengingat peran temannya, masih malu, intonasi dan ekspresi yang dilakukan belum sesuai dengan tokoh yang diperankan, dan guru kesulitan mengkondisikan kelas. Kondisi ini menunjukkan bahwa interaksi antara siswa dan lingkungan belajar belum berjalan secara efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Lisa dkk., (2019) bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi antara siswa dengan lingkungan sekitarnya dan bertujuan menciptakan perubahan perilaku ke arah yang lebih positif. Selain itu, keberhasilan kegiatan belajar sangat dipengaruhi oleh keterlibatan setiap komponen yang saling berhubungan dan berinteraksi. Dalam kaitannya dengan hal tersebut, model *role playing* dipandang relevan karena memungkinkan siswa terlibat aktif, tidak hanya dalam mendengarkan, tetapi juga dalam berbicara, bergerak, dan menampilkan ekspresi sesuai peran yang dimainkan (Kaury dkk, 2015). Oleh karena itu, pada pelaksanaan siklus II dilakukan perbaikan dengan memberikan contoh konkret melalui media audiovisual dan menekankan tentang apa yang dimaksud dengan bermain peran secara jelas supaya siswa bisa memaksimalkan bermain peran pada siklus selanjutnya. Kegiatan ini berfokus pada proses bermain peran dan juga refleksi/evaluasi terhadap hasil pertunjukannya untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada setiap siklusnya.

Peningkatan

Penerapan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi dongeng fabel menunjukkan adanya peningkatan yang baik dalam keterampilan berbicara siswa kelas. Peningkatan ini sejalan dengan pendapat Dumaini & Ardhiani (2023) bahwa pengalaman belajar yang diciptakan melalui *role playing* bersifat menyenangkan dan melibatkan interaksi dialogis, yang dapat melatih siswa dalam keterampilan berbicara secara menyeluruh, termasuk pengucapan, penyampaian gagasan, serta ekspresi emosi. Selain itu, hasil penelitian ini juga memperkuat teori dari Tarigan (2016) dalam Naldi dkk., (2024) yang menyatakan bahwa *role playing* termasuk ke dalam model pembelajaran sosial yang mengarahkan siswa untuk memerankan tokoh dalam cerita sederhana, sehingga mereka terdorong untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar dan membangun keterampilan berkomunikasi secara lisan. Berdasarkan dari penjelasan tersebut bisa disimpulkan bahwa model ini efektif dan berhasil diterapkan dalam pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk berkomunikasi lisan lewat dialog yang diperankan yang dapat dilihat dari adanya peningkatan setiap siklus.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada materi dongeng kelas IV SDN Kotabaru. Pada tahap perencanaan, pembelajaran berjalan semakin baik dari siklus I ke siklus II. Rata-rata nilai perencanaan meningkat dari 3,82 (95,65%) menjadi 3,87 (96,74%). Pelaksanaan pembelajaran juga menunjukkan perkembangan, dari rata-rata 3,83 (95,69%) pada siklus I menjadi 3,93 (98,27%) pada siklus II. Hasil tes keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Pada tahap pratindakan, hanya 14 siswa (45,16%) yang mencapai KKM. Setelah tindakan pada siklus I,

jumlah tersebut naik menjadi 20 siswa (64,52%), dan pada siklus II meningkat menjadi 27 siswa (87,10%). Peningkatan ini menunjukkan bahwa model *role playing* efektif dalam membantu siswa lebih percaya diri dan terampil dalam berbicara. Dengan pencapaian ketuntasan belajar di atas 80% pada siklus II, pembelajaran dinyatakan berhasil dan dihentikan pada siklus tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimah, M., & Indihadi, D. (2022). Analisis Teks Narasi Implementasi Strategi Mind Mapping Peserta Didik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 5512–5519. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3245>
- Basri, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas SDN 032 KUALU KECAMATAN TAMBANG. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 1(1), 38. <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4368>
- Dumaini, N. K. D., & Ardhiani, G. A. N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia. *Lampuhyang*, 14(2), 160–176. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v14i2.356>
- Hesti, S., & Mappapoleonro, A. M. (2019). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara melalui Metode Mendongeng*.
- Hutabarat, V., Panjaitan, M. B., & Sitio, H. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD NEGERI 125138 Pematangsiantar. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 10(2), 230–238. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol10issue2page230-238>
- Kauy, A., & Arience Lesnussa, E. Mahananingtyas. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas V SD Inpres 5 Dobo. *Jurnal: Kamboti of Journal Education Research and Development*, 3, 49-58.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *FONDATIA*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Lisa, J. L., Ariesta, R., & Purwadi, A. J. (2019). Analisis Interaksi Guru dan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas VII SMP NEGERI 15 KOTA BENGKULU. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 2(3), 270–282. <https://doi.org/10.33369/jik.v2i3.6782>
- Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>
- Noya, H., Sahetapy, S., Alerbitu, N., & Maipauw, M. M. (2021). Peningkatan Keterampilan Mendongeng Dengan Menggunakan Pendekatan Paired Storytelling Pada Siswa Kelas III SD Negeri 7 Ambon. *Primary Didactic: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 1-10.
- Nurani, R. Z., Nugraha, F., & Sidik, G. S. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Menyimak Dongeng Di Era Digital. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 10(2), 78. <https://doi.org/10.17509/eh.v10i2.10867>

- Said, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.24176/jino.v2i1.3437>
- Simbolon, N. R. M., Arika, S., Nurfitriana, S., & Puspita, S. W. (2025). *Perencanaan Pembelajaran*. 2(2).
- Wahyuni, F., & Herlinda, H. (2021). Paradigma Pembelajaran Efektif Bahasa dan Sastra Indonesia. *Gurindam: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 1(2), 40. <https://doi.org/10.24014/gjbs.v1i2.12786>
- Wijayanti, T., Suhartono, S., & Juhana, J. (2021). Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Kemandirian Belajar terhadap Keterampilan Berbicara Siswa di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 1953–1961. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1048>