



Jurnal Kajian dan Riset Mahasiswa

Vol.3 No.1, (2026) 1740-1755

Available online at: <https://jurnal.perima.or.id/index.php/JRM>

E: ISSN : 3062-7931

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS III DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI MIS RANTAU PANJANG

Afrida Ainun Misna¹, Nurmisda Ramayani², Diyan Yusri³

^{1,2,3}Pendidikan Agama Islam, Institut Jam'iyah Mahmudiyah Langkat, Indonesia

Email : afridaainunmisna00@gmail.com, nurmisda_ramayani@ijm.ac.id, diyan_yusri@ijm.ac.id

DOI:

Received:

Accepted:

Published:

Abstract :

This research is motivated by the low speaking skills of Class III students at MIS Rantau Panjang, characterized by difficulties in expressing ideas, low confidence in speaking in front of the class, and learning processes dominated by conventional methods that limit students' opportunities to practice speaking. The study aims to analyze students' speaking skills before implementing the Role-Playing model, describe the implementation process of the Role-Playing model in Indonesian language learning, and examine improvements in students' speaking skills after its application. The research method used is Classroom Action Research (PTK) conducted in two cycles, with each cycle consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 17 Class III students at MIS Rantau Panjang for the 2025/2026 academic year. Data collection techniques included observation, speaking skills tests, confidence questionnaires, interviews, and documentation. Data were analyzed descriptively, both qualitatively and quantitatively. The research results show that implementing the Role-Playing model significantly improved students' speaking skills. Improvements were evident in aspects such as speaking fluency, confidence in performing in front of the class, clarity of pronunciation and intonation, ability to respond to interlocutors, and creativity in expressing ideas. Students' activity levels and confidence also increased in each learning cycle. Thus, it can be concluded that the Role-Playing model is effective as an alternative for Indonesian language learning to enhance the speaking skills of Class III students at MIS Rantau Panjang

Keywords : *Speaking Skills, Role-Playing Model, Indonesian Language*

Abstrak :

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan berbicara siswa kelas III MIS Rantau Panjang yang ditandai dengan kesulitan menyampaikan gagasan, rendahnya keberanian berbicara di depan kelas, serta pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional sehingga kesempatan siswa untuk berlatih berbicara terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterampilan berbicara siswa sebelum penerapan model *Role Playing*, mendeskripsikan proses penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta mengkaji peningkatan keterampilan berbicara siswa setelah

penerapan model tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 17 siswa kelas III MIS Rantau Panjang Tahun Ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes keterampilan berbicara, angket kepercayaan diri, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara signifikan. Peningkatan terlihat pada aspek kelancaran berbicara, keberanian tampil di depan kelas, kejelasan pengucapan dan intonasi, kemampuan menanggapi lawan bicara, serta kreativitas dalam menyampaikan gagasan. Aktivitas dan kepercayaan diri siswa juga mengalami peningkatan pada setiap siklus pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III MIS Rantau Panjang.

Kata Kunci: Keterampilan Berbicara, Model Role Playing, Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang fundamental untuk pembangunan peradaban bangsa dan negara. Perkembangan Zaman yang semakin pesat menuntut tersedianya sumber daya manusia yang berkualitas, kompeten, dan mampu beradaptasi terhadap perubahan. Oleh karena itu, Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk individu yang berpengetahuan, berkarakter, serta memiliki keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas Bab I Pasal 1 (1) menyatakan pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan, negara.

Secara konseptual, pendidikan dipahami sebagai suatu proses yang bertujuan membentuk karakter dan intelektual individu. Menurut Abdul Kadir, dkk. (2012: 59), "Pendidikan adalah hidup. Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan hidup dan sepanjang hidup. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan hidup." Pandangan ini sejalan dengan pendapat (Sarbaini dan Neneng Lina (2011: 20), yang menyatakan bahwa "pendidikan adalah proses transfer ilmu pengetahuan dan nilai. Dengan demikian, pendidikan harus dirancang secara optimal untuk mencapai tujuan nasional dan pengembangan potensi diri".

Ayat Al-qur'an juga cukup banyak menyinggung tentang pendidikan maupun menuntut ilmu. Ini membuktikan bahwa dalam Islam pendidikan itu sangat penting dan diutamakan, karena tanpa ilmu pengetahuan umat Islam tidak akan bisa beribadah sesuai dengan perintah dan

peraturan dari Allah swt. Firman Allah swt yang berkaitan dengan pendidikan. Allah swt berfirman: Q.S. Al-Alaq ayat 1-5:

اَفَرَأَ يَاسِمَ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلْقٍ (٢) اَفَرَأَ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلِمَ بِالْقَلْمَنْ (٤) عَلِمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmu yang Maha pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”. (Q.S. Al-Alaq [1-5])

Ayat tersebut merupakan wahyu pertama yang diturunkan Allah SWT kepada Nabi Muhammad saw. Menurut Ibn Katsir dalam *Tafsir al-Qur'an al-'Azhim*, perintah “Bacalah” (اَفْرَأَ) mengandung makna yang mendalam mengenai urgensi membaca sebagai sarana memperoleh ilmu pengetahuan. Ibn Katsir menjelaskan bahwa meskipun pada saat itu Rasulullah saw belum dapat membaca dan menulis, Allah tetap memerintahkannya untuk membaca sebagai simbol awal dari proses pencerahan, pendidikan, dan penyebaran ilmu pengetahuan kepada seluruh manusia.

Sejalan dengan ayat tersebut, Rasulullah saw. juga menegaskan pentingnya menuntut ilmu dalam sabdanya:

اطْلُبُوا الْعِلْمَ مِنَ الْمَهْدِ إِلَى الْخِدْ

Artinya: “Tuntutlah ilmu dari buaian sampai ke liang lahat.” (HR. Al-Baihaqi)

Hadis ini menegaskan bahwa kewajiban menuntut ilmu berlangsung sepanjang hayat, sama sebagaimana pesan Al-Qur'an dalam surat Al-'Alaq ayat 1–5 tentang pentingnya membaca, belajar, dan mengembangkan pengetahuan. Oleh karena itu, Pendidikan harus dilaksanakan secara optimal sejak usia dini, termasuk dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Dalam lingkup pendidikan dasar, mata pelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan vital sebagai sarana utama komunikasi, bernalar, dan berpikir. Tujuan utama pembelajaran Bahasa Indonesia adalah membina dan mengembangkan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keempatnya, keterampilan berbicara adalah keterampilan produktif lisan yang paling mendasar dan penting karena menjadi penentu keberhasilan siswa dalam berinteraksi.

Tarigan (2021: 21) mendefinisikan berbicara sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Kemampuan berbicara yang efektif adalah indikator kecakapan siswa dalam mengolah dan menyampaikan ide secara percaya diri.

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang perlu dibelajarkan dengan melakukan praktik langsung sehingga siswa benar-benar bisa mengasah alat ucapnya agar dapat

menyampaikan ejaan yang baik dan benar. Selain itu, keterampilan juga mampu melahirkan generasi masa depan yang cerdas, aktif, kreatif, kritis dan berbudaya.

Berdasarkan hasil observasi, khususnya pada siswa Kelas III MIS Rantau Panjang, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan berbicara. Siswa masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan gagasan atau pikiran mereka karena kurangnya penguasaan kosakata dan kekhawatiran akan kesalahan. Pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah atau penugasan, yang kurang memberikan ruang interaksi lisan sehingga kesempatan siswa untuk berlatih berbicara relative terbatas..

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterampilan berbicara siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk berani berbicara. Salah satu model pembelajaran yang relevan adalah model *Role Playing*.

Isnu Hidayat (2019: 135) menjelaskan bahwa Model *Role Playing* efektif membantu siswa mempraktikkan kemampuan berbahasa mereka dalam konteks nyata yang terstruktur, sehingga berpotensi meningkatkan kelancaran, intonasi, ekspresi, dan kepercayaan diri siswa dalam berbicara.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk menguji dan membuktikan sejauh mana penerapan model *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia, dengan tujuan keterampilan berbicara siswa tercapai secara efektif dan optimal, dengan melihat perbedaan keterampilan berbahasa siswa menggunakan model *role playing* dalam pembelajaran dengan pembelajaran konvensional,

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III MIS Rantau Panjang melalui penggunaan model *role playing*. PTK dilakukan secara bertahap melalui dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum siklus dimulai, peneliti melakukan pra penelitian dengan cara observasi awal dan wawancara dengan guru untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan masalah yang dialami siswa. Hasil dari pra penelitian digunakan sebagai dasar dalam menyusun kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru dan siswa, angket kepercayaan diri, tes keterampilan berbicara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara sederhana melalui perhitungan nilai rata-rata dan persentase untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai bahan refleksi untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus berikutnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih baik dan keterampilan berbicara siswa dapat meningkat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pre Test

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di Mis Rantau Panjang. Fokus penelitian adalah siswa kelas III A sebanyak 17 orang, dengan materi Kewajiban dan Hak Setiap Individu pelajaran bahasa Indonesia yang diajar menggunakan model *role playing*.

Penelitian dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Rantau Panjang yang terletak di Desa Teluk Bakung, Kecamatan Tanjung Pura. Madrasah ini didirikan pertama kali pada tanggal 11 November 1990. Saat ini, MIS Rantau Panjang memiliki enam ruangan yang terdiri dari 1 ruang guru dan 5 ruang kelas. Kepala madrasah adalah Ibu Maimanah, S.Ag. Jumlah tenaga pendidik sebanyak 13 orang, yang terdiri dari 7 guru kelas dan 6 guru mata pelajaran, dengan total siswa mencapai 169 orang.

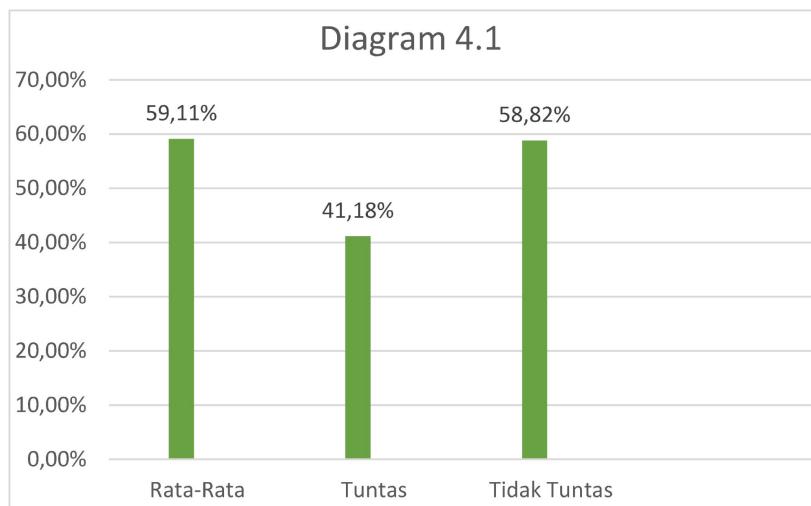
Sebelum memulai penelitian, peneliti mengadakan pertemuan pertama dengan kepala sekolah dan wali kelas III A untuk meminta izin serta menjelaskan tujuan penelitian ini. Setelah mendapat izin, pada tanggal 1 November 2025 peneliti melakukan observasi awal untuk mengamati kemampuan berbicara siswa kelas III A pada pelajaran Bahasa Indonesia, yang dilakukan dengan menggali kemampuan mereka dalam membaca pantun.

Berdasarkan hasil observasi awal, kemampuan berbicara siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kelancaran berbicara yang masih kaku dan kurangnya kontak mata, di mana siswa cenderung melihat ke bawah dan tidak langsung mengungkapkan lawan bicara. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan lebih banyak latihan untuk meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan komunikasinya.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat dilihat bahwa kemampuan siswa dalam berbicara saat membaca pantun masih tergolong rendah. Dari 17 siswa, hanya 7 siswa (41,18%) yang berhasil mencapai nilai di atas 65 dan dinyatakan tuntas, sedangkan 10 siswa lainnya (58,82%) belum mencapai ketuntasan dengan nilai di bawah 65. Rata-rata nilai tes

sebelum penerapan model pembelajaran *role playing* adalah 59,11%, sehingga secara keseluruhan pembelajaran ini dianggap belum tuntas.

Grafik batang berikut menggambarkan hasil tes keterampilan berbicara siswa sebelum melakukan tindakan pembelajaran.



Gambar 1. Diagram Persentase Hasil Tes Awal (Pra-Siklus)

B. Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilakukan melalui penerapan model pembelajaran *role playing* sebagai upaya meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Kegiatan pembelajaran dirancang dalam bentuk bermain peran cerita rakyat untuk melatih siswa berbicara secara terstruktur dan kontekstual.

1. Pertemuan I

a. Perencanaan

Perencanaan dilakukan dengan berdiskusi bersama guru kelas III A MIS Rantau Panjang untuk menyiapkan kegiatan penelitian. Peneliti menyusun modul pembelajaran, media belajar, serta tes materi bermain drama yang akan digunakan pada setiap pertemuan. Semua persiapan ini dibuat berdasarkan hasil observasi awal agar kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia dengan model *role playing* dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

b. Tindakan

Tindakan dilaksanakan pada siklus I pertemuan pertama tanggal 3 November 2025 selama 2×35 menit sesuai modul dan skenario yang telah disusun. Kegiatan diawali dengan doa dan absensi, dilanjutkan dengan penjelasan singkat tentang bermain peran agar siswa memahami tujuan dan cara pelaksanaannya. Siswa dibagi menjadi lima kelompok dengan bantuan Ibu Rosmalina, lalu setiap kelompok

menampilkan cerita rakyat, yaitu Malin Kundang, Sampuraga, Sangkuriang, Timun Mas, serta Bawang Merah dan Bawang Putih. Kegiatan ditutup dengan ringkasan materi, kesempatan bertanya, penjelasan rencana pertemuan berikutnya, dan doa penutup.

c. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan dilakukan langsung oleh peneliti selama kegiatan belajar berlangsung dengan fokus pada keterlibatan siswa dan perkembangan keterampilan berbicara. Siswa diamati saat mendengarkan tujuan pembelajaran, menyimak penjelasan guru, memperhatikan peran, mengikuti latihan pemanasan, serta memainkan peran dengan semangat. Penilaian keterampilan berbicara didasarkan pada empat indikator, yaitu kelancaran berbicara, ketepatan pilihan kata, intonasi dan nada, serta ekspresi dan sikap sesuai peran. Hasil penilaian menunjukkan 9 siswa (52,94%) sudah mencapai ketuntasan, sedangkan 8 siswa (47,06%) belum mencapai ketuntasan dan masih perlu bimbingan.

d. Refleksi

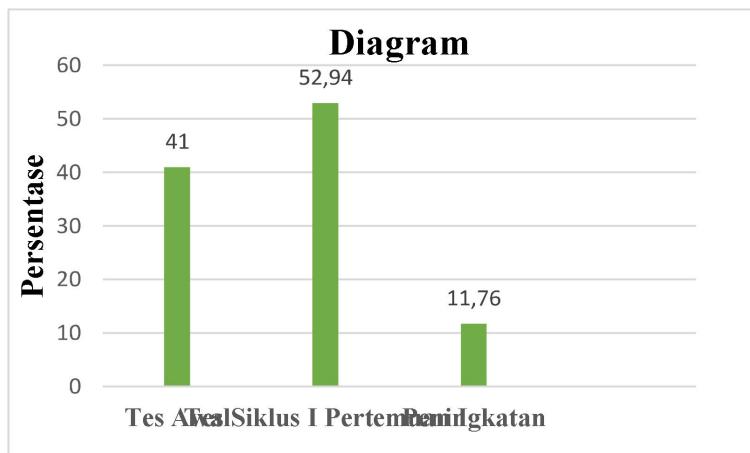
Refleksi menunjukkan sebagian besar siswa antusias mengikuti pembelajaran, meskipun masih ada siswa yang pasif dan beberapa membuat suasana kelas kurang tertib karena baru mengenal cara belajar role playing. Kendala yang muncul meliputi kesulitan memahami materi, kondisi kelas yang kurang tertib, dan pemahaman peran yang belum jelas. Perbaikan direncanakan pada pertemuan berikutnya melalui penjelasan materi yang lebih rinci, penataan kelas sebelum kegiatan dimulai, serta pemberian arahan peran yang lebih jelas kepada setiap siswa agar hasil belajar menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada pertemuan pertama, terlihat adanya peningkatan yang signifikan jika dibandingkan dengan hasil tes awal (pra-siklus). Peningkatan tersebut dapat dilihat secara rinci pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Tes Awal dengan Siklus I Pertemuan I

Hasil Tes Awal	Hasil Tes Siklus I Pertemuan I	Peningkatan
41,18%	52,94%	11,76 %

Berdasarkan tabel di atas terlihat adanya peningkatan sebesar 11,76% antara hasil tes awal (pra-siklus) dan hasil tes pada siklus I pertemuan I. Data ini menunjukkan bahwa model tersebut efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Peningkatan ini juga dijelaskan secara jelas pada diagram berikut:



Gambar 2. Diagram Persentase Peningkatan Hasil Tes Awal (Pra-Tindakan) dengan Siklus I Pertemuan 1

Meskipun terjadi peningkatan keterampilan berbicara siswa pada Siklus I, hasil yang diperoleh belum mencapai ketuntasan klasikal. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya agar peningkatan keterampilan berbicara siswa dapat dicapai secara optimal.

2. Pertemuan II

a. Perencanaan

Perencanaan diawali dengan diskusi antara peneliti dan guru kelas III A MIS Rantau Panjang untuk menyiapkan kegiatan pembelajaran. Peneliti menyusun modul pembelajaran, media pembelajaran, serta tes materi bermain drama yang akan digunakan dalam kegiatan belajar. Semua persiapan ini dilakukan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan siswa lebih mudah mengikuti kegiatan role playing.

b. Tindakan

Tindakan dilakukan dengan membagi siswa menjadi lima kelompok dan setiap kelompok mendapat tugas memainkan satu cerita rakyat, yaitu Malin Kundang, Sampuraga, Sangkuriang, Timun Emas, serta Bawang Merah dan Bawang Putih. Setelah kegiatan bermain peran selesai, peneliti menyampaikan ringkasan materi untuk memperkuat pemahaman siswa. Siswa diberi kesempatan bertanya dan menyampaikan hal yang belum dipahami, kemudian peneliti menjelaskan rencana pembelajaran berikutnya dan menutup kegiatan dengan doa bersama.

c. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan dilakukan langsung oleh peneliti selama pembelajaran berlangsung dengan memperhatikan aktivitas dan keterlibatan siswa saat mengikuti role playing. Data hasil pengamatan dicatat dalam tabel yang menunjukkan jumlah dan persentase keaktifan siswa. Hasil penilaian menunjukkan bahwa 11 siswa (64,71%) telah mencapai ketuntasan, sedangkan 6 siswa (35,29%) belum mencapai ketuntasan. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mencapai hasil yang baik, meskipun masih ada beberapa siswa yang perlu bimbingan lebih lanjut.

d. Refleksi

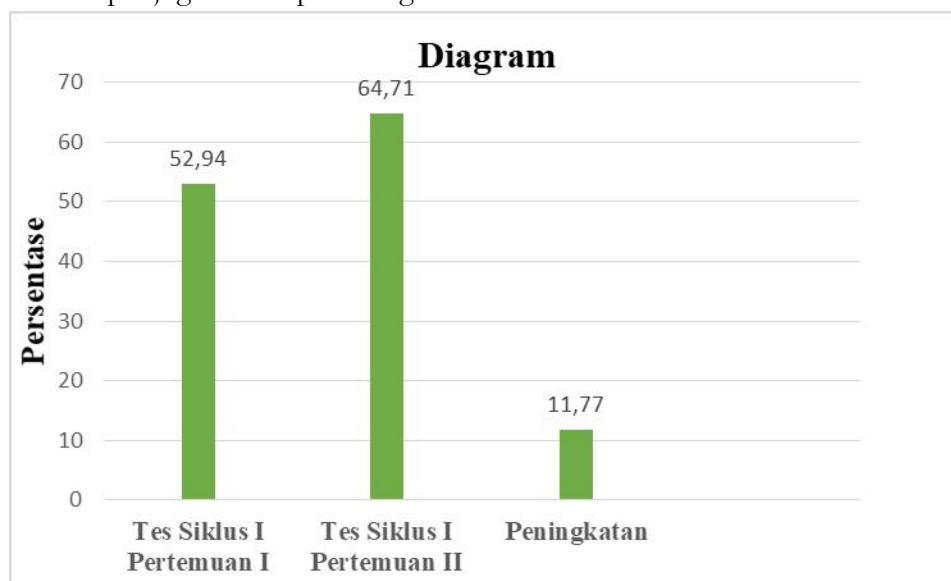
Refleksi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibanding pertemuan sebelumnya, terlihat dari bertambahnya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan. Kendala yang masih ditemukan yaitu kerja sama antar siswa dalam kelompok belum maksimal dan suasana kelas kadang masih ramai. Perbaikan yang dilakukan yaitu memberikan motivasi agar siswa lebih kompak saat bermain peran, menjelaskan tugas peran dengan lebih jelas, serta menjaga suasana kelas tetap tertib sebelum pembelajaran dimulai.

Peningkatan hasil tes pada siklus I pertemuan ke II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Perbandingan Hasil Tes Siklus I Pertemuan I dengan Siklus I Pertemuan II

Hasil Tes Siklus I Pertemuan I	Hasil Tes Siklus I Pertemuan II	Peningkatan
52,94%	64,71%	11,77 %

Untuk melihat peningkatan hasil tes siklus I pertemuan 1 dengan hasil tes siklus II pertemuan 2 dapat juga dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 3. Diagram Persentase Peningkatan Hasil Tes Siklus I Pertemuan 1 dengan Siklus I Pertemuan 2

C. Siklus II

1. Pertemuan I

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus II pertemuan pertama dilakukan dengan melihat hasil refleksi dari siklus I yang menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa. Peneliti tetap melanjutkan penggunaan model role playing dan melakukan perbaikan agar pembelajaran menjadi lebih baik. Peneliti memperbaiki modul pembelajaran, memberikan motivasi secara terus-menerus kepada siswa, melakukan pengamatan terhadap perkembangan keterampilan berbicara, serta menyusun tes untuk mengukur hasil belajar siswa.

b. Tindakan

Kegiatan diawali dengan doa bersama dan pengecekan kehadiran siswa, kemudian peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran serta memberikan motivasi agar suasana belajar tetap tertib. Peneliti menjelaskan materi berbalas pantun secara singkat, lalu siswa diminta mempraktikkan berbalas pantun secara bergantian bersama teman sebangku di depan kelas. Pada akhir pembelajaran, peneliti menyimpulkan materi, memberikan kesempatan bertanya, menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya, dan menutup kegiatan dengan doa.

c. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan dilakukan langsung oleh peneliti dengan fokus pada aktivitas dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mendengarkan tujuan pembelajaran, menyimak penjelasan guru, memperhatikan peran, mengikuti latihan, serta memainkan peran dengan antusias. Berdasarkan hasil yang diperoleh menunjukkan tingkat keaktifan siswa dalam setiap kegiatan, sedangkan hasil tes menunjukkan bahwa 12 siswa (67,94%) telah mencapai ketuntasan dan 5 siswa (29,41%) belum mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mengalami peningkatan keterampilan berbicara, meskipun masih ada beberapa siswa yang perlu dibimbing lebih lanjut.

d. Refleksi

Hasil refleksi menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa pada siklus II pertemuan pertama mengalami peningkatan dibanding pertemuan sebelumnya. Namun, masih ditemukan kendala yaitu beberapa siswa kurang fokus dan sering bercanda saat berbalas pantun dengan teman sebangku. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti melakukan perbaikan pada pertemuan berikutnya dengan cara mengacak

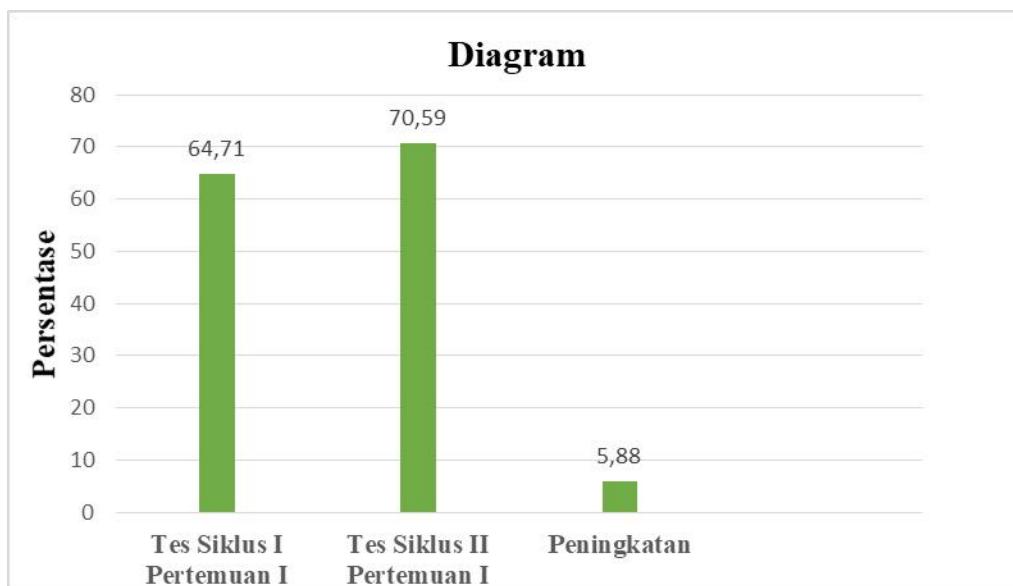
pasangan siswa agar suasana belajar lebih serius dan hasil pembelajaran dapat lebih maksimal.

Peningkatan hasil tes keterampilan berbicara antara siklus II pertemuan 1 dan siklus sebelumnya dapat diamati pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Perbandingan Hasil Tes Siklus I Pertemuan II dengan Siklus II Pertemuan I

Hasil Tes Siklus I Pertemuan II	Hasil Tes Siklus II Pertemuan I	Peningkatan
64,71%	70,59%	5,88 %

Peningkatan ini juga dapat dilihat pada diagram batang dibawah ini :



Gambar 4. Diagram Persentase Peningkatan Hasil Tes Siklus I Pertemuan 2 dengan Siklus II Pertemuan 1

2. Pertemuan II

a. Perencanaan

Pada siklus II pertemuan kedua, peneliti melakukan tindak lanjut dengan beberapa perbaikan agar hasil pembelajaran semakin baik. Peneliti merevisi dan mengembangkan modul pembelajaran, melakukan observasi untuk melihat peningkatan keterampilan berbicara siswa, serta mempersiapkan tes evaluasi sebagai alat ukur hasil belajar. Semua langkah ini dilakukan agar proses pembelajaran berjalan lebih terarah dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

b. Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 10 November 2025 selama 2×35 menit. Pembelajaran diawali dengan doa bersama dan pengecekan kehadiran siswa, kemudian peneliti menyampaikan tujuan

pembelajaran serta memberikan motivasi agar suasana kelas tetap tertib. Peneliti menjelaskan kembali materi tentang berbalas pantun secara singkat, lalu siswa dipasangkan secara acak. Setiap pasangan diberi kesempatan untuk menampilkan berbalas pantun di depan kelas. Pada akhir pembelajaran, peneliti merangkum materi, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, dan menutup kegiatan dengan doa bersama.

c. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan dilakukan langsung oleh peneliti dengan fokus pada aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mulai lebih aktif dalam mendengarkan tujuan pembelajaran, menyimak penjelasan, memperhatikan peran, mengikuti latihan, dan memainkan peran dengan lebih antusias. Data pada tabel 4.11 menunjukkan persentase keaktifan siswa dalam setiap aktivitas, sedangkan hasil tes pada tabel 4.12 menunjukkan bahwa 15 siswa (88,24%) telah mencapai ketuntasan dan hanya 2 siswa (11,76%) yang belum tuntas. Hal ini membuktikan bahwa keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan dibanding pertemuan sebelumnya.

d. Refleksi

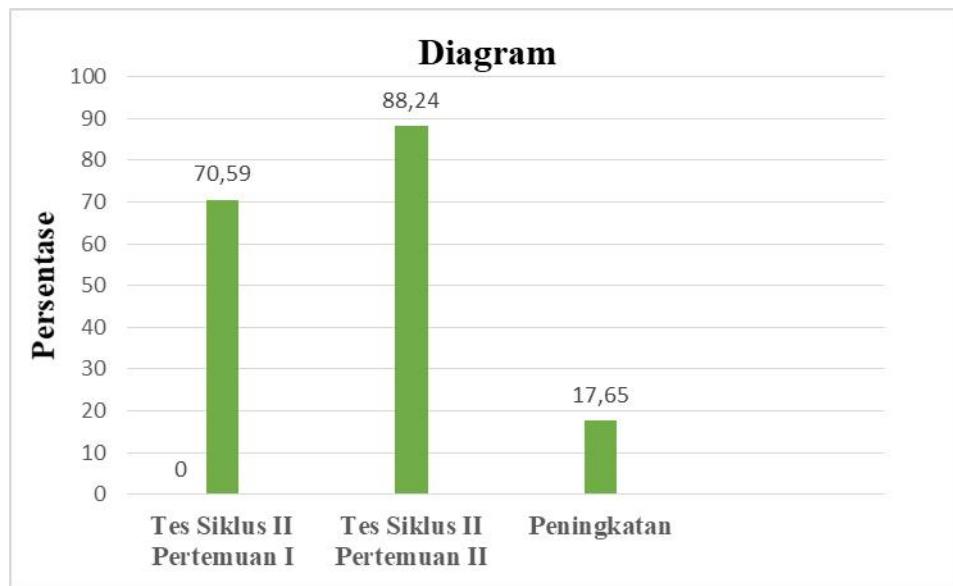
Hasil refleksi menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* pada siklus II pertemuan kedua memberikan dampak positif terhadap keterampilan berbicara siswa. Siswa sudah lebih memahami cara mengikuti pembelajaran, lebih percaya diri, dan lebih aktif saat tampil di depan kelas. Peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan menunjukkan bahwa metode yang digunakan sudah berjalan dengan baik dan mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa secara nyata. Perbandingan hasil tes antara pertemuan pertama dan kedua juga memperlihatkan adanya perkembangan yang jelas, sehingga penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

Untuk mengamati peningkatan hasil tes keterampilan berbicara antara siklus II pertemuan pertama dan pertemuan kedua, data rinci dapat dilihat pada tabel dengan Perbandingan yang menunjukkan perkembangan signifikan dalam kemampuan berbicara siswa setelah penerapan model *role playing*, yang mengindikasikan efektivitas proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Tes Siklus II Pertemuan I dengan Siklus II Pertemuan II

Hasil Tes Siklus II Pertemuan I	Hasil Tes Siklus II Pertemuan II	Peningkatan
70,59%	88,24	17,65 %

Hasil tes ini juga dapat dilihat dalam bentuk diagram di bawah ini:



Gambar 5. Diagram Persentase Peningkatan Hasil Tes Siklus II Pertemuan I dengan Siklus II Pertemuan II

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada setiap pertemuan selama pelaksanaan pembelajaran. Pada pertemuan terakhir, hasil tes keterampilan berbicara menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas mencapai 74,70%, dengan 15 siswa (88,24%) berhasil mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mengonfirmasi adanya peningkatan hasil belajar siswa di setiap siklus yang dilaksanakan. Data perkembangan tersebut dapat dilihat secara rinci pada tabel berikut ini, yang menggambarkan kemajuan konsisten dan keberhasilan strategi pembelajaran yang diterapkan.

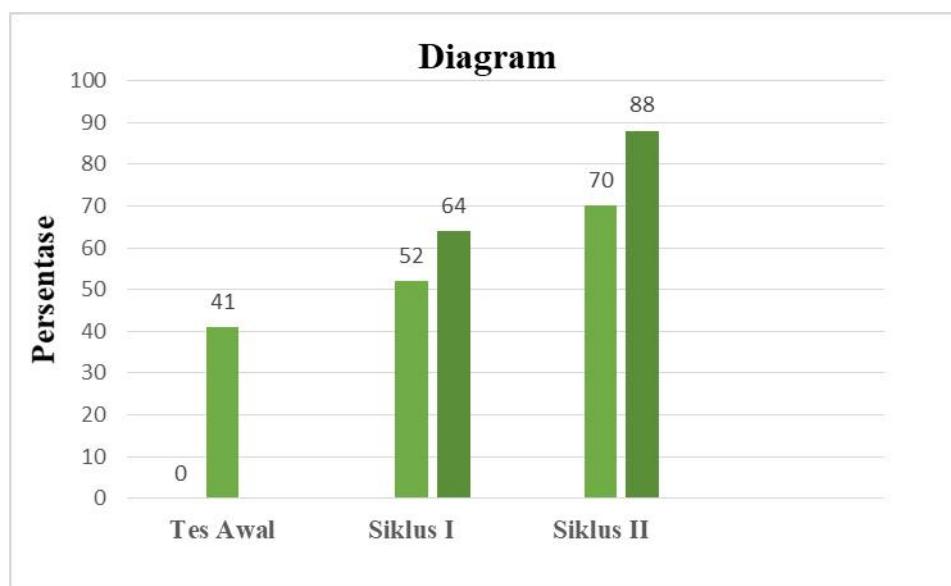
Tabel 5. Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa di Kelas III A MIS Rantau Panjang

Kategori	Rata-Rata Kelas	Jumlah Siswa Yang Tuntas	%
Tes Awal	1.005	7	41%
Siklus I Pert. 1	1.040	9	52%
Siklus I pert.2	1.085	11	64%
Siklus II Pert. 1	1.155	12	70%
Siklus II Pert. 2	1.270	15	88%

Berdasarkan tabel di atas, peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas III A MIS Rantau Panjang terlihat konsisten dan terus membaik pada setiap pertemuan. Pada tes awal (pra-siklus), hanya 7 siswa yang berhasil mencapai ketuntasan, kemudian mengalami

peningkatan menjadi 9 siswa pada siklus I pertemuan pertama. Selanjutnya, jumlah siswa yang tuntas terus bertambah secara bertahap, yaitu 11 siswa pada siklus I pertemuan kedua, 12 siswa pada siklus II pertemuan pertama, dan mencapai 15 siswa pada siklus II pertemuan kedua. Data ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran yang digunakan memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa secara berkelanjutan. Hal ini juga mencerminkan efektivitas strategi pembelajaran yang telah diterapkan dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas III A MIS Rantau Panjang juga dapat diamati melalui diagram batang yang disajikan di bawah ini. Diagram tersebut memperlihatkan perkembangan nilai rata-rata dan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan pada setiap pertemuan, sehingga memberikan gambaran yang lebih jelas dan mudah dipahami mengenai kemajuan belajar siswa selama pelaksanaan siklus pembelajaran.



Gambar 6. Diagram Persentase Peningkatan Hasil Tes Keterampilan Berbicara di Setiap Pertemuan

Hasil tes pada Siklus II Pertemuan II menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Sebanyak 15 siswa (88,24%) telah mencapai ketuntasan belajar. Peningkatan ini terlihat pada aspek kelancaran berbicara, ketepatan pemilihan kata, penggunaan intonasi, serta ekspresi dan sikap siswa saat memainkan peran. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas III MIS Rantau Panjang. Temuan tersebut selaras dengan pendapat Tarigan (2021:21) yang menegaskan bahwa keterampilan

berbicara dapat berkembang secara optimal melalui kegiatan praktik lisan yang bersifat interaktif. Selain itu, Isnu Hidayat (2019:135) juga menyatakan bahwa penerapan *role playing* mampu meningkatkan kelancaran dan ekspresi berbicara siswa karena kegiatan tersebut berlangsung dalam konteks pembelajaran yang nyata dan bermakna.

Model pembelajaran *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain peran yang terstruktur. Keterlibatan langsung ini mendorong siswa untuk berlatih berbicara dalam situasi yang menyerupai konteks nyata, sehingga membantu siswa mengembangkan kepercayaan diri dan keberanian dalam menyampaikan gagasan secara lisan di depan kelas.

Keberhasilan penerapan model pembelajaran *role playing* tidak terlepas dari proses refleksi dan perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada setiap siklus. Perbaikan tersebut meliputi pemberian instruksi peran yang lebih jelas, pengelolaan kelas yang lebih terstruktur, serta pengaturan kelompok belajar yang lebih efektif. Upaya tersebut terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa dan mengurangi hambatan yang muncul selama proses pembelajaran.

Dengan demikian, pembahasan ini menegaskan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar secara terencana, terukur, dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

1. Kondisi awal keterampilan berbicara siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran *role playing* menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar masih rendah. Dari 17 siswa, hanya 7 siswa (41,18%) yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal. Rendahnya keterampilan berbicara tersebut terlihat pada aspek kelancaran berbicara, ketepatan pemilihan kata, penggunaan intonasi, serta ekspresi dan sikap siswa saat berbicara di depan kelas.
2. Proses penerapan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan melalui dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada setiap siklus, siswa diberikan kesempatan untuk berlatih berbicara secara langsung dan kontekstual. Proses refleksi pada akhir siklus digunakan sebagai dasar perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.
3. Penerapan model pembelajaran *role playing* terbukti mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III A MIS Rantau Panjang. Ketuntasan keterampilan berbicara siswa meningkat secara bertahap dari 41,18% pada pra-siklus menjadi 88,24% pada akhir Siklus II, dengan 15 siswa dinyatakan tuntas. Peningkatan tersebut menunjukkan perkembangan

kemampuan siswa pada aspek kelancaran berbicara, ketepatan diksi, penggunaan intonasi, serta ekspresi dan sikap saat memainkan peran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih banyak kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Terimakasih peneliti sampaikan kepada pihak Institut Jam'iyah Mahmudiyah yang telah memberikan kesempatan peneliti melakukan penelitian ini serta terimakasih kepada pihak penerbit jurnal Millia Islamia yang telah menerbitkan jurnal penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Kadir, Abdul dkk. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Al-Baihaqi. (t.t.). *Syu'abul Iman*. Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyah.
- Departemen Agama RI. (2019). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.
- Hidayat, Isnu. (2019). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ibnu Katsir. (2000). *Tafsir Al-Qur'an Al-'Azhim*. Beirut: Dar al-Fikr.
- Lina, Neneng. (2011). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Tarigan, Henry Guntur. (2021). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.