

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS IV SDN 0212 AEK TUNJANG**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

NUR AISAH
NIM. 21 205 00205

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS IV SDN 0212 AEK TUNJANG**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

NUR AISAH
NIM. 21 205 00205

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS IV SDN 0212 AEK TUNJANG**



SKRIPSI

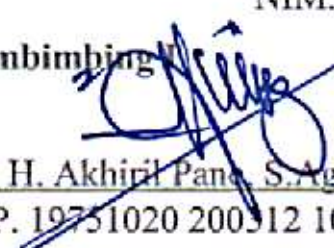
*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

NUR AISAH

NIM. 21 205 00205

Pembimbing I


Dr. H. Akhiril Pane, S.Ag., M.Pd
NIP. 19751020 200512 1003

Pembimbing II


Dr. Erna Ikawati, M.Pd
NIP. 19791205 200801 2012

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Nur Aisah

Padangsidempuan, Oktober 2025
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidempuan
di-
Padangsidempuan

Lampiran :

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n. Nur Aisah yang berjudul: "*Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 0212 Aek Tunjang*", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang ilmu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka Saudari tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi ini. Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih

PEMBIMBING I



Dr. H. Akhriil Pane, S.Ag, M.Pd.
NIP 197510202003121003

PEMBIMBING II



Dr. Erna Ikawati, M.Pd.
NIP197912052008012012

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Aisah
NIM : 21 205 00205
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : **Penerapan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 0212 Aek Tunjang.**

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah Menyusun Skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 4 Tahun 2014.

Penyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 4 Tahun 2014 tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, September 2025

Saya yang Menyatakan,


Nur Aisah
NIM. 21 205 00205

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nur Aisah
NIM : 21 205 00205
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **"Penerapan Model *Role playing* untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 0212 Aek Tunjang"**. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya

Dibuat di : Padangsidimpuan

Pada Tanggal : September 2025

Saya yang Menyatakan,


Nur Aisah
NIM. 21 205 00205



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidimpuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Nur Aisah
NIM : 2120500205
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model *Role playing* untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 0212 Aek Tunjang

Ketua

Dr. Erna Ikawati, M.Pd.
NIP. 19791205200801 2 012

Sekretaris

Dr. Nashran Azizan, M.Pd.
NIPPPK. 19941111202321 2 040

Anggota

Dr. Erna Ikawati, M.Pd.
NIP. 19791205200801 2 012

Dr. Nashran Azizan, M.Pd.
NIPPPK. 19941111202321 2 040

Dr. Maulana Arafat Lubis, M.Pd.
NIP. 19910903202321 1 023

Wilda Rizkiyahmur Nasution, M.Pd
NIP. 19910610202203 2 002

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang Sidang Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : Rabu, 10 Desember 2025
Pukul : 15.00 WIB s.d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/84,25 (A)
Indesk Prediksi Kumulatif : 3.73
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi
Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 0212 Aek Tunjang.
Nama : Nur Aisah
NIM : 2120500205
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).



Padangsidempuan, Oktober 2025
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 197201202000032002

ABSTRAK

Nama : Nur Aisah
NIM : 2120500205
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Penerapan Model *Role playing* untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 0212 Aek Tunjang
Tahun : 2025

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan komunikasi siswa akibat pembelajaran yang cenderung pasif dan lebih menekankan aspek kognitif seperti penguasaan tata bahasa, daripada praktik lisan. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah penerapan model *role playing* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas IV SD Negeri 0212 Aek Tunjang pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan mengetahui peningkatan kemampuan komunikasi siswa kelas IV SD Negeri 0212 Aek Tunjang pada mata pelajaran bahasa Indonesia melalui penerapan model *role playing*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) model Kurt Lewin yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada prasiklus, siswa yang tuntas hanya 1 orang (7%) dengan rata-rata nilai 52,2; pada siklus I pertemuan 1 meningkat menjadi 3 siswa (21%) dengan rata-rata 64,2; pada siklus I pertemuan 2 meningkat menjadi 5 siswa (36%) dengan rata-rata 70,3; dan pada Siklus II pertemuan 1 meningkat menjadi 10 siswa (71%) dengan rata-rata 75,5 ; pada siklus II pertemuan 2 menjadi 13 siswa (93%) dengan rata-rata 84,5. Pencapaian ini telah melebihi indikator keberhasilan, yaitu minimal 75% siswa mencapai KKM 70. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas IV SD Negeri Aek Tunjang.

Kata Kunci: Model *Role playing*, Kemampuan Komunikasi, Bahasa Indonesia.

ABSTRACT

Name : Nur Aisah
Student ID : 2120500205
Study Program : Primary School Teacher Education (PGMI)
Title : *The Application of the Role-Playing Model to Improve Students' Communication Skills in the Indonesian Language Subject for Fourth Graders of Sdn 0212 Aek Tunjang*
Year : 2025

This research was backgrounded by the low communication skills of students, resulting from passive learning methods that tend to emphasize cognitive aspects, such as grammar mastery, rather than oral practice. The problem statement of this research is whether the application of the role-playing model can improve the communication skills of fourth-grade students at SD Negeri 0212 Aek Tunjang in the Indonesian language subject. This research aims to determine the improvement in the communication skills of fourth-grade students at SD Negeri 0212 Aek Tunjang in the Indonesian language subject through the application of the role-playing model. The research method used is Classroom Action Research (CAR) based on the Kurt Lewin model, which includes planning, acting, observing, and reflecting stages. The research results showed a significant improvement: in the pre-cycle, only 1 student (7%) achieved mastery with an average score of 52.2. In cycle I, meeting 1, this increased to 3 students (21%) with an average of 64.2; in cycle I, meeting 2, it increased to 5 students (36%) with an average of 70.3. In cycle II, meeting 1, it increased to 10 students (71%) with an average of 75.5; and in cycle II, meeting 2, it reached 13 students (93%) with an average of 84.5. This achievement surpassed the indicator of success, which required a minimum of 75% of students to achieve the Minimum Mastery Criteria (KKM) score of 70. Based on these results, it can be concluded that the application of the role-playing learning model can improve the communication skills of fourth-grade students at SD Negeri Aek Tunjang.

Keywords: *Role playing Model, Communication Skills, Indonesian Language*

الملخص

الاسم	: نور عايشة
الرقم الجامعي	: ٢١٢٠٥٠٠٢٠٥
البرنامج الدراسي	: تعليم معلمي المدارس الابتدائية الإسلامية (تربية معلمي المدارس الابتدائية الإسلامية)
العنوان	: تطبيق نموذج لعب الأدوار لتحسين مهارات التواصل لدى التلاميذ في مادة اللغة الإندونيسية للصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم ٢١٢ "آيك تونجنانج"
السنة	: ٢٠٢٥ م

خلفية هذا البحث هي انخفاض مهارات التواصل لدى الطلاب، نتيجة لأساليب التعلم السلبية التي تميل إلى التركيز على الجوانب المعرفية، مثل إتقان القواعد، بدلاً من الممارسة الشفوية. تمثلت مشكلة هذا البحث في: هل يمكن لتطبيق نموذج لعب الأدوار أن يحسن مهارات التواصل لدى طلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية ٢١٢. آيك تونجنانج في مادة اللغة الإندونيسية؟ يهدف هذا البحث إلى معرفة مدى تحسن مهارات التواصل لدى طلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية ٢١٢. آيك تونجنانج في مادة اللغة الإندونيسية من خلال تطبيق نموذج لعب الأدوار. منهج البحث المستخدم هو البحث الإجرائي الصفي (CAR) القائم على نموذج كيرت لوين، والذي يتضمن مراحل التخطيط، والتنفيذ، والملاحظة، والتأمل. أظهرت نتائج البحث تحسناً ملحوظاً: في الدورة التمهيديّة، لم يحقق سوى طالب واحد (١) (٧٪) درجة الإتقان بمتوسط ٥٢.٢. وفي الدورة الأولى، اللقاء الأول، ارتفع العدد إلى ٣ طلاب (٢١٪) بمتوسط ٦٤.٢؛ وفي اللقاء الثاني من الدورة الأولى، ارتفع إلى ٥ طلاب (٣٦٪) بمتوسط ٧٠.٣. وفي الدورة الثانية، اللقاء الأول، ارتفع إلى ١٠ طلاب (٧١٪) بمتوسط ٧٥.٥؛ وفي اللقاء الثاني من الدورة الثانية، وصل العدد إلى ١٣ طالباً (٩٣٪) بمتوسط ٨٤.٥. هذا الإنجاز قد تجاوز مؤشر النجاح، الذي كان يتطلب تحقيق ٧٥٪ كحد أدنى من الطلاب لمعايير الإتقان الأدنى (KKM) وهي ٧٠ درجة. بناءً على هذه النتائج، يمكن الاستنتاج أن تطبيق نموذج التعلم بلعب الأدوار يمكن أن يحسن مهارات التواصل لدى طلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية آيك تونجنانج.

نموذج لعب الأدوار، مهارات التواصل، اللغة الإندونيسية: لكلمات المفتاحية التنفيذ

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Robbil 'alamin, tidak ada kata atau ungkapan yang sanggup mewakili perasaan peneliti selain rasa syukur yang peneliti panjatkan kehadirat Allah *Subhanahu Wata'ala* yang telah memberikan rahmat dan melimpahkan segala nikmat-Nya yang tidak terhitung seperti nikmat sehat, kesabaran hati, kejernihan pikiran, serta rasa sabar yang luar biasa sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Penerapan Model Role playing untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 0216 Aek Tunjang**”. Sholawat dan salam peneliti hadiahkan kepada ruh junjungan nabi besar Muhammad *Shallallahu Alaihi Wassalam* yang berlafalkan *Allahumma Solli 'ala Sayyidina Muhammad Wa 'ala Ali Sayyidina Muhammad*, mudah-mudahan dengan memperbanyak sholawat kepada beliau akan mendapatkan syafaat di Yaumul Mahsyar kelak.

Penelitian skripsi ini merupakan tugas yang harus diselesaikan guna mengakhiri tugas perkuliahan agar memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Penyusunan skripsi ini tidaklah mudah seperti membalikkan telapak tangan, proses penyusunan ini diwarnai oleh berbagai hambatan dan kendala bagi peneliti. Namun, berkat kegigihan, kerja keras, doa serta uluran tangan dan arahan dari dosen pembimbing, dukungan tulus yang tidak henti dari keluarga, serta semangat kebersamaan dari rekan seperjuangan, baik bersifat finansial maupun moral sehingga skripsi ini

terselesaikan. Oleh sebab itu, peneliti mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Bapak Dr. H. Akhiril Pane, S.Ag., M.Pd., selaku pembimbing I dan Ibu Dr. Erna Ikawati, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah bersedia memberikan arahan serta meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan pada peneliti sampai akhir penyelesaian skripsi ini.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan serta Prof. Dr. Erawadi, M.Ag., Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Dr. Anhar, M.A., Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag., Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan Alumni dan Kerjasama.
3. Dr. Lelya Hilda, M.Si, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A., Wakil Dekan Bidang Akademik Dan Pengembangan Lembaga, Bapak Ali Asrun, S.Ag. M.Pd., Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum dan Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. Hamdan Hasibuan, S.Pd.I., M.Pd., Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

4. Terkhusus dan teristimewa peneliti mengucapkan terima kasih serta penghargaan yang sebesar-besarnya untuk ayahanda tersayang Dahmit Gultom, yang tidak pandai berkata cinta, tapi merelakan segalanya, yang diam-diam menua tanpa sempat kutatap lelah dimatanya, yang selalu berkata “tidak apa,” meski hatinya mungkin pecah berkali-kali. Yang menahan keinginannya di dunia agar anaknya bisa bahagia, yang tidak pernah menangis di depan kami, tapi berkali-kali menunduk dalam sepi saat tidak ada yang peduli. Sehatkanlah badan ayahku ya Rabb, ringankan kakinya yang dulu sigap demi menggendong masa depanku, dan beri aku kesempatan untuk mencium tangannya lebih sering, memeluk tubuh ringkihnya lebih lama, sebelum engkau panggil siapapun di antara kami pulang dalam sunyi yang tidak bisa lagi ditebus. Hidup lebih lama ya yah, ILY.

5. Ibunda tercinta dan terkasih Ati Kesuma Harahap yang telah senantiasa memberikan cinta kasih sayang yang tulus, merawat, membesarkan, memberikan nasehat serta doa yang tidak henti-hentinya mendoakan peneliti demi meraih kesuksesan ini. Dalam setiap langkah yang ditempuh, peneliti menyadari bahwa keberhasilan ini bukanlah hasil dari usaha peneliti semata, melainkan buah dari doa yang Ayah dan Ibu tersayang panjatkan. Peneliti ucapkan dari lubuk yang paling dalam terimakasih sebanyak-banyaknya karena selalu memberikan semangat dan harapan di saat peneliti merasa ragu dan lelah, serta senantiasa membimbing, memberikan nasihat bijak dengan penuh kesabaran dan mencurahkan

perhatian tanpa meminta balasan. Dan untuk Ibu ya Rabb, yang mengalah beribu ribu kali demi anak-anaknya, serta banyaknya orang jahat yang hadir di hidupnya dan hebatnya ibu bisa selalu kuat dan ikhlas menghadapi semuanya, maka hadiahkan kebahagiaan dan surga yang kau janjikan itu ya Rabb. Hidup lebih lama dan sehat ya bu, rumah terasa hampa bila ibu tidak di rumah sehari saja. Terimakasih buat perjuangan yang tangguh meskipun ayah dan ibu tidak pernah duduk di bangku kuliah, namun mereka berhasil membuat anak-anaknya menempuh pendidikan sampai sarjana. Setiap tetesan keringat, kerja keras, pengorbanan bentuk kasih sayang ayahanda dan ibunda tidak akan pernah terbalas sepenuhnya, bahkan tinta penapun belum tentu cukup untuk menuliskan jasanya. Tanpa beliau peneliti tidak akan sampai dititik ini yang akan merasakan betapa manisnya perjuangan dan arti dari pencapaian.

6. Terima kasih sebesar-besarnya peneliti ucapkan kepada Saudara-saudara kesayangan peneliti yakni Irwan Hanafi, S.P., dan Riski Ananda, terima kasih sudah menjadi garda terdepan dan selalu mengusahakan yang terbaik untuk adik kecilmu ini, dan terima kasih sudah menjadi abang terbaik. Terima kasih atas segala dukungannya serta menjadi salah satu donatur peneliti dalam menjalani masa perkuliahan hingga saat ini. Maaf jika hanya bisa mengucapkan terimakasih, hidup lebih lama ya abang, bahagia selalu. Tetaplah sehat seperti sekarang ya bang, tunggu adikmu ini menjadi orang yang sukses.

7. Adikku tersayang, Ahmad Fajar Zailani dan Fauzan Azhari. Terimakasih juga atas doa dan dukungan yang begitu luar biasa, terimakasih sudah menjadi pendengar yang baik dalam penyelesaian skripsi ini. Karena kalianlah kakakmu ini lebih semangat dalam menempuh sarjana. Maaf jika aku bersikap keras kepadamu, dan mungkin menyakiti hatimu, percayalah aku tidak membencimu melainkan mempertahankan ketegasan dalam mendidikmu yang mungkin aku lihat dari kepemimpinan seorang ayah dalam mendidik anaknya. Jika nanti kamu berdua lebih sukses, lebih bahagia dari kakakmu ini, nikmatilah masa-masa itu. Namun jika duniamu hancur dan kamu terjatuh, terpuruk dan tidak ada satu pun yang peduli padamu, kamu harus ingat bahwa kakak selalu ada di sini.
8. Terimakasih untuk keluarga besar Gultom, yang memberikan dukungan serta doa yang dipanjatkan untuk peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Peneliti persembahkan skripsi ini spesial untuk orang yang selalu bertanya “kapan kamu wisuda?” dan “kapan skripsimu selesai?”. Wisuda hanyalah bentuk seremonial akhir setelah melewati beberapa proses akhir, terlambat lulus atau tidak lulus tepat waktu bukanlah suatu kejahatan dan bukanlah sebuah aib. Alangkah kerdilnya jika kecerdasan seseorang diukur dari siapa yang paling cepat wisuda. Bukankah sebaik-baiknya skripsi adalah skripsi yang diselesaikan, entah itu tepat waktu maupun tidak.
10. Calon suami saya di masa depan yang senantiasa sabar menanti peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir dengan baik.

11. *Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for doing all this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting. I wanna thank me for always being a giver and trying to give more than I receive. I wanna thank me for trying to do more right than wrong. I wanna thank me for just being me at all times.*

Semoga kebaikan dari semua pihak mendapat imbalan dari Allah *Subhanahu Wata'ala*, atas bantuan, dorongan, dan bimbingan dari semua pihak, sekali lagi terima kasih. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan juga pembaca. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna di dalamnya, peneliti mengharapkan saran atau kritik yang bersifat membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi semua pihak, khususnya peneliti sendiri.

Padangsidempuan, 02 September 2025
Peneliti

NUR AISAH
2120500205

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

A. KONSONAN

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak di lambangkan	Tidak di lambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	s'a	s'	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ha	h	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	z'al	z'	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	ṣad	ṣ	s (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	ʿain	ʿ	Komaterbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	.. ' ..	Apostrof

ي	Ya	Y	Ye
---	----	---	----

B. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

1. Vokal Tunggal adalah vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
— /	fathah	A	A
— \	Kasrah	I	I
— ُ	ḍommah	U	U

2. Vokal rangkap adalah vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf.

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan	Nama
...ي	fathah dan ya	Ai	a dan i
و.....	fathah dan wau	Au	a dan u

3. Maddah adalah vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda.

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ي...ا.....	fathah dan alif atau ya	ā	A dengan garis atas
ي...ِ..	Kasrah dan ya	ī	I dengan garis di Bawah
و...ُ..	ḍommah dan wau	ū	u dengan garis di atas

C. *Ta Marbutah*

Transliterasi untuk *Ta Marbutah* ada dua:

1. *Ta Marbutah* hidup yaitu *Ta Marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dummah, transliterasinya adalah /t/.
2. *Ta Marbutah* mati yaitu *Ta Marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya *Ta Marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *Ta Marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

D. *Syaddah (Tasydid)*

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

E. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu: ٓ. Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*.

1. Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf *qamariah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

F. Hamzah

Dinyatakan didepan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan di akhir kata. Bila hamzah itu diletakkan di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

G. Penelitian Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim*, mau pun *huruf*, ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penelitiannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penelitian kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah perkata dan bisa pula dirangkaikan

H. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penelitian itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harkat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

I. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tidakterpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu keresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	
HALAMAN JUDUL	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
HALAMAN PENGESAHAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	x
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah.....	11
D. Batasan Istilah	11
E. Rumusan Masalah	12
F. Tujuan Penelitian	13
G. Manfaat Penelitian	13
H. Indikator Tindakan.....	14

BAB II LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori	
1. Model <i>Role playing</i>	15
a. Pengertian Model <i>Role playing</i>	15
b. Langkah-langkah Model <i>Role playing</i>	18
c. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Role playing</i>	19
2. Kemampuan Komunikasi.....	20
a. Pengertian Komunikasi	20
b. Penyampaian Komunikasi	24
c. Indikator dan Instrumen Kemampuan Komunikasi siswa	25
d. Kemampuan Komunikasi bagi Siswa	27
e. Hubungan Kemampuan Komunikasi dengan <i>Role playing</i>	29
f. Teori Belajar Vygotsky.....	29
3. Bahasa Indonesia.....	30
B. Penelitian yang Relevan.....	33
C. Hipotesis Tindakan	35

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian	36
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	36
C. Latar dan Subjek Penelitian	37

D. Instrumen Pengumpulan Data	38
E. Langkah-langkah Prosedur Penelitian.....	41
F. Teknik Analisis Data.....	46

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Temuan Umum.....	48
B. Temuan Khusus.....	49
1. Deskripsi Data Pra-siklus	49
2. Siklus I	52
a. Siklus I Pertemuan 1	53
b. Siklus I Pertemuan 2	59
3. Siklus II	66
a. Siklus II Pertemuan 1	66
b. Siklus II Pertemuan 2	72
C. Pembahasan Hasil Penelitian	78
D. Keterbatasan Penelitian.....	83

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	84
B. Implikasi Hasil Penelitian	84
C. Saran.....	85

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Penilaian untuk Mengucapkan Kata-Kata Panjang	39
Tabel 3.2 Instrumen Penilaian untuk Memahami Permasalahan Tokoh Cerita.....	40
Tabel 3.3 Penilaian Kemampuan Komunikasi dalam Berbicara	40
Tabel 3.4 Rubrik Penilaian Hasil Kerja	41
Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Keberhasilan.....	47
Tabel 4.1 Data GTK SDN 0212 Aek Tunjang.....	49
Tabel 4.2 Hasil Pra-Siklus.....	51
Tabel 4.3 Hasil Kemampuan Komunikasi Siswa Siklus I Pertemuan 1	57
Tabel 4.4 Hasil Kemampuan Komunikasi Siswa Siklus I Pertemuan 2	62
Tabel 4.5 Peningkatan Hasil Tes Siklus I Pertemuan 1 terhadap Siklus I Pertemuan 2.....	64
Tabel 4.6 Hasil Kemampuan Komunikasi Siswa Siklus II Pertemuan 1.....	70
Tabel 4.7 Hasil Kemampuan Komunikasi Siswa Siklus II Pertemuan 2.....	75
Tabel 4.8 Peningkatan Hasil dari Kegiatan Prasiklus, Siklus I dan Siklus II	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 PTK Model Kurt Lewin.....	37
Gambar. 3.2 PTK Model Kurt Lewin	42
Gambar 4.1 Hasil Tes Komunikasi Siswa Siklus I Pertemuan 1.....	58
Gambar 4.2 Hasil Tes Komunikasi Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	63
Gambar 4.3 Hasil Tes Komunikasi Siswa Siklus I Pertemuan 1 dengan Siklus I Pertemuan 2	64
Gambar 4.4 Hasil Tes Komunikasi Siswa Siklus II Pertemuan 1	71
Gambar 4.5 Hasil Tes Komunikasi Siswa Siklus II Pertemuan 2	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut bapak pelopor pendidikan Indonesia yakni Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah usaha memajukan budi pekerti anak untuk mempunyai kebebasan dalam berpikir serta mengembangkan minatnya, dan pendidikan yang baik adalah mendukung perkembangan anak.¹ Pendidikan mempunyai peranan penting di dalam kehidupan manusia, melalui pendidikan akan mencetak generasi yang cakap dalam suatu bangsa dan oleh sebab itu manusia membutuhkan pendidikan sepanjang hayat tanpa memandang usia, latar belakang dan dimana ia berada. Pendidikan memiliki maksud untuk membangun bangsa yang berpengetahuan luas, oleh karena itu tanpa pendidikan maka manusia akan mengalami kendala dalam mengembangkan diri dan bahkan akan stagnan.

SD Negeri 0212 Aek Tunjang adalah salah satu lembaga pendidikan dasar yang terletak di Desa Aek Tunjang, Kecamatan Barumon Tengah, Kabupaten Padang Lawas, Provinsi Sumatera Utara. SD Negeri 0212 Aek Tunjang memiliki peserta didik sebanyak 72 siswa berdasarkan data pokok pendidikan dasar dan menengah Kecamatan Barumon Tengah atau Dapodikdasmen. Melalui hasil survei observasi yang dilakukan oleh peneliti, peserta didik pada SD Negeri 0212 Aek Tunjang berasal dari desa Aek Tunjang, sebatas dua atau tiga lebih peserta didik yang berasal dari desa lain.

¹ Nurul Istiq'faroh, "Relevansi Filosofi Ki Hajar Dewantara Sebagai Dasar Kebijakan Pendidikan Nasional Merdeka Belajar Di Indonesia," *Jurnal Pendidikan* 3, no. 2 (2020): 1–10. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/jls/article/view/266>

Hal ini berdasarkan hasil survey secara langsung dan data tersebut bisa diakses di Desa².

Dalam dunia Pendidikan, Sekolah Dasar adalah salah satu proses penting untuk mengembangkan ketrampilan komunikasi siswa. Pengembangan kemampuan komunikasi pada siswa tidak hanya penting untuk keberhasilan akademik maupun kehidupan sehari-hari mereka, melainkan dikerjakan pun ketrampilan ini sangat dibutuhkan. Kemampuan komunikasi yang baik memungkinkan siswa untuk bergaul baik bagi keluarga, di sekolah, maupun masyarakat di sekitarnya, oleh karena itu pengembangan sejak dini pada sekolah dasar sangat dibutuhkan.

Istilah pendidikan berasal dari kata “didik” yang artinya mengajar, mengarahkan, melatih, dan membimbing seseorang agar mempunyai pengetahuan, berakhlak dan terampil. Sedangkan pendidikan adalah salah satu sarana mengembangkan potensi seorang anak secara kognitif, afektif dan psikomotorik. Perkembangan, pertumbuhan dan kemajuan suatu bangsa sangat bergantung pada pendidikan sebagai sarana pendukungnya. UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) pada akhir tahun 1990-an, merencanakan kerangka kerja pendidikan untuk abad ke-21 yakni dikenal dengan empat pilar pendidikan, pilar ini dibuat untuk menghadapi perubahan zaman sekarang maupun mendatang. Pilar tersebut adalah: 1. Learning to know (belajar untuk mengetahui), 2. Learning to do

² Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah “Data Pokok Pendidikan (DAPODIK)”. <https://dapo.dikdasmen.go.id>, (diakses tanggal 11 desember 2024 pukul 15.44 WIB).

(belajar untuk melakukan), 3. Learning to be (belajar untuk menjadi diri sendiri), 4. Learning to live together (belajar untuk hidup bersama).³

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang mempunyai peranan penting sekaligus sering dijumpai pada dunia pendidikan, tidak hanya jenjang sekolah dasar bahkan di kampus pun pembelajaran bahasa Indonesia ada. Hal ini sangat penting untuk dipelajari karena bahasa Indonesia adalah alat komunikasi bahasa persatuan dan bahasa nasional yang memungkinkan siapa saja untuk berkomunikasi dengan beragam suku, bahasa dan dari sabang sampai merauke. Bahasa juga alat komunikasi yang secara lisan maupun tulisan yang mudah untuk menyampaikan ide, perasaan dan tujuan dalam menjalin sebuah hubungan. Bahasa dan komunikasi adalah dua sisi yang memiliki keterkaitan, bahasa berperan sebagai alat atau media untuk berinteraksi dengan manusia, sedangkan komunikasi memerlukan bahasa sebagai alat untuk penyampainya. Buku ketrampilan bahasa Indonesia menyebutkan bahwa ada empat komponen ketrampilan berbahasa, yakni Berbicara (*Speaking*), Menyimak (*Listening*), Menulis (*Writing*), Dan Membaca (*Reading*).⁴

Perkembangan teknologi pada era globalisasi dan informasi yang serba cepat ini, menjadikan kemampuan komunikasi yang baik menjadi semakin penting mengingat seiring dengan kebutuhan zaman. Sejalan dengan

³ Priscilla, Cindy, and Deddy Yusuf Yudhyarta. "Implementasi pilar-pilar pendidikan UNESCO." *Asatiza: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2021): 64-76. <https://ejournal.staitbh.ac.id/asatiza/article/view/258>

⁴Agustinus Gereda. *Keterampilan Berbahasa Indonesia: menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar*. Jawa Barat: Edu Publisher, 2020. Hlm. 19

penelitian Topan et al. (2022) tentang komunikasi krisis⁵ di era *digital* diperlukan sebuah strategi agar dapat menjalin sebuah hubungan yang baik. Siswa diharuskan agar mampu beradaptasi dengan beragam situasi komunikasi, seperti berkomunikasi dengan bahasa formal maupun santai, serta mampu menyampaikan pendapat secara jelas dan bijak. Oleh karena itu, penerapan kemampuan komunikasi siswa sejak dini, terutama pada jenjang sekolah dasar (SD), yang menjadikan prioritas dalam sistem pendidikan bahasa Indonesia.

Fondasi utama dalam berinteraksi sosial ialah komunikasi, ketrampilan ini dibutuhkan bagi siswa tidak hanya dilingkungan sekolah, melainkan dikehidupan bermasyarakat yang akan mendatang. Melalui komunikasi yang baik, memungkinkan siswa untuk ikut aktif dalam menyampaikan perasaan, pendapat, ide, pertanyaan, diskusi dengan teman sebaya dan memudahkan siswa untuk memahami Pelajaran secara lebih mendalam. Selain itu, guru juga memiliki peranan penting sebagai sosok yang membimbing siswa agar tumbuh menjadi komunikator yang percaya diri atau pede dan mahir.

Namun, observasi awal di kelas IV SDN 0212 Aek Tunjang menunjukkan bahwa guru lebih sering mengajak siswa untuk mencatat dan membaca buku. Hal ini membuat ketertarikan dan motivasi belajar siswa rendah yang mengakibatkan kemampuan komunikasi siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia pada pembelajaran bahasa Indonesia belum cukup maksimal. Oleh karena itu, apabila pembelajaran ingin berhasil maka akan banyak

⁵ Setiawan, T., Kurniawati, Y., & Saputro, E. "Komunikasi krisis di era digital." (*Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora* 1). no. 02 (2019): 50-61. <https://www.jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/26>

pertimbangan komponen mengajar yang saling terhubung dengan satu sama lain. Komponen ini mempunyai tiga kategori utama seperti pendidik, materi pembelajaran dan peserta didik, interaksi timbal balik antara ketiga komponen utama diwujudkan melalui pemanfaatan berbagai unsur. Agar tujuan tercapai, komponen tersebut harus bekerjasama, ini dilakukan dengan memakai alat-alat, cara mengajar, media dan mengatur lingkungan belajar. Tujuannya adalah guna menciptakan suasana kondusif, sehingga sasaran pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal.

Adapun yang menjadikan penyebab situasi seperti ini ialah pembelajaran bahasa Indonesia seringkali berfokus pada aspek kognitif seperti penguasaan tata bahasa dan materi, sedangkan praktik berbahasa terutama komunikasi lisan kurang mendapatkan perhatian yang menjadikan anak menjadi pasif karena mencatat, duduk serta mendengar yang diulangi setiap hari. Selain itu, latar belakang budaya dan sosial juga mampu mempengaruhi tingkat kemampuan komunikasi siswa, seperti penggunaan bahasa daerah baik di sekolah maupun dilingkungan masyarakat. Kejadian serupa juga bisa terjadi karena berbagai alasan seperti, takut dikritik, tidak adanya pengalaman, perubahan emosi, berubahnya minat dan tingkah laku bahkan tidak yakin dengan perasaannya.

Pada pendidikan dasar khususnya pada jenjang kelas IV, pengembangan kemampuan komunikasi siswa menjadi sangat penting dikarenakan pada umur ini siswa mulai bergaul di luar lingkungan keluarga dan belajar menyampaikan pendapat pada teman seusia maupun guru. Namun

banyaknya generasi muda terutama anak-anak masih kesulitan menjadi percaya diri ketika berkomunikasi. Akibat dari fase ini siswa kemungkinan akan menunjukkan beberapa kelemahan, seperti kurangnya rasa percaya diri sebab perubahan emosi yang siswa alami, menjadikan siswa tidak yakin dalam mengambil keputusan, sehingga siswa kurang mampu menunjukkan kemampuan mereka sebenarnya. Jika hal ini terus dibiarkan, maka bakat dan minat mereka akan terhalang dan mereka cenderung lamban dalam pembelajaran.

Penerapan ini menghadirkan sejumlah tantangan, terutama dalam kesiapan guru untuk memfasilitasi kegiatan bermain. Ketersediaan fasilitas yang mendukung seperti ruang yang lebih luas serta pemahaman siswa mengenai manfaat model ini. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Chadijah⁶ pada judul Upaya guru meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui penerapan metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia juga menegaskan persiapan strategi pembelajaran diperlukan untuk memudahkan proses belajar mengajar. Selain itu, kekhasan SD Negeri Aek Tunjang juga memiliki aspek tersendiri yang bisa berdampak pada keberhasilan penerapan model bermain peran seperti latar belakang masyarakat Aek Tunjang yang mungkin memengaruhi keterlibatan siswa terhadap inovasi pembelajaran.

⁶ Siti Chadijah. "Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode *Role playing* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." (*Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* 4), no. 2 (2023): 161-174.
<https://scholar.google.com/citations?user=GoEjA44AAAAJ&hl=en&scioq=upaya+guru+meningkatkan+kemampuan+berbicara+siswa&oi=sra>.

Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013⁷ mengungkapkan bahwa standar isi Pendidikan dasar dan menengah ialah rasa ingin tahu. Hal ini berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 angka 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha atau proses untuk menciptakan suasana dan kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk mengembangkan bakat para siswa. Bakat ini diartikan sebagai kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, budi pekerti yang baik, mampu mengendalikan diri, serta berguna untuk diri siswa, masyarakat, bangsa dan negara.⁸ Oleh karena itu, kegiatan belajar mengajar di sekolah dilaksanakan secara menarik, menyenangkan, memberikan peluang berkreaitivitas siswa sesuai bakat, minat dan psikologis serta pertumbuhan fisik mereka.

Memahami akan pentingnya kemampuan komunikasi karena pertumbuhan berbicara anak hingga dewasa serta tantangan yang akan dihadapi siswa di masa mendatang, maka akan membutuhkan sebuah ide atau inovasi dalam pendekatan dan strategi yang diperlukan pada pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satu model pembelajaran yang dipercaya mampu dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa adalah model *role playing* atau bermain peran. Alasan peneliti ingin menggunakan model *role play* adalah *Educational Games*, yakni sebuah permainan yang menyenangkan

⁷ Agus Yulianto et al., "Pengaruh Model *Role playing* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP," (*Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 3). no. 1 (2020): 97–102.

<http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1795456&val=15686&title=Pengaruh%20Model%20Role%20Playing%20Terhadap%20Kepercayaan%20Diri%20Siswa%20Pada%20Pembelajaran%20Matematika%20SMP>

⁸ Zainal Abidin "Permendikbud No.65 Tahun 2013 ttg standar proses." https://www.academia.edu/5416716/Permendikbud_No_65_th_2013_ttg_Standar_Proses, (diakses tanggal 13 Desember 2024 pukul 22:01 WIB).

dengan mendidik anak seperti memerankan sebuah karakter tokoh dari yang dilakoninya. Oleh sebab itu peneliti ingin memecahkan masalah yang terjadi ini dengan menggunakan model bermain.

Model *role playing* merupakan salah satu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memerankan karakter atau situasi tertentu. Pada permainan ini siswa diberikan kesempatan langsung untuk memperagakan berbagai peran, mempraktikkan kemampuan berbicara, berinteraksi dalam sebuah situasi seperti memerankan tokoh-tokoh yang akan diperagakan. Bermain peran dilakukan siswa pada umumnya dilakukan lebih dari seorang, meskipun berkelompok namun masih dalam batas skenario yang telah ditetapkan dan tergantung tentang apa yang siswa perankan. Bermain peran adalah salah satu teknik stimulasi untuk pendekatan pengajaran yang dinamis, sehingga berpotensi menjadi solusi yang ampuh. Stimulasi ini dimaknai dengan memerankan karakter yang telah ditetapkan yang bertujuan agar menghidupkan suasana historis kembali. Contohnya mengekspresikan kembali perjuangan para leluhur, atau legenda di masa lampau.

Bermain peran juga mengajak siswa untuk menjadi orang lain, mereka bisa menirukan cara bicara, gerak-gerik, dan perasaan tokoh yang mereka perankan. Dengan begitu, apabila siswa tampil di depan kelas maka siswa akan lebih percaya diri dalam berkomunikasi serta mampu memberikan pendapat tentang penampilan teman-temannya⁹. Penerapan model ini pada

⁹ Nurgiansah, T. Heru, Hendri, Cep Miftah Khoerudin, “*Role playing* dalam pendidikan”, jurnal kewarganegaraan, Vol.18 No.1 (Maret 2021). <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2332238&val=22417&title=Role%20Playing%20dalam%20Pembelajaran%20Pendidikan%20Pancasila%20Dan%20Kewarganegaraan>.

pembelajaran bahasa Indonesia dipercaya mempunyai banyak manfaat dalam meningkatkan komunikasi siswa.

Adapun manfaatnya yakni model ini memberikan kesempatan pada siswa untuk mencoba berinteraksi dengan berbicara dalam proses pembelajaran seperti bermain peran. Kedua, dengan menerapkan model ini siswa dapat meningkatkan kepercayaan diri dengan bermain peran, dengan siswa bermain peran siswa akan membangun keberanian serta mengatasi rasa takut atau malu ketika berbicara di depan umum.

Penelitian serupa yang dilakukan Asep dan Ghea yang berjudul Pengaruh model pembelajaran *Role playing* terhadap ketrampilan berbicara siswa kelas IV SD pada pembelajaran bahasa Indonesia dan hasil dari penelitian tersebut efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa seperti belajar ketrampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia.¹⁰ Selain itu, saat bermain peran yang berbeda-beda maka siswa akan belajar melihat suatu kejadian dari sisi yang lain, serta mengerti kenapa orang lain melakukan dan siswa akan mengerti apa yang mereka rasakan. Penelitian yang dilakukan oleh Elen dengan judul Penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Inpres Moningsidi, Elen menyebutkan bahwa kemampuan berbicara siswa mulai siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan sebesar 96%. Pembuktian ini menggunakan model *role playing* melalui siklus I sebesar

¹⁰ Priatna, Asep, and Ghea Setyarini. "Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2019): 147-159. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/2139>

40% dan dilanjutkan siklus II sebesar 96%. Dengan menggunakan model *Role playing* diharapkan kemampuan komunikasi siswa akan meningkat, sebab itu peneliti akan menggunakan bermain peran pada penelitian tindakan kelas guna menciptakan kemampuan komunikasi yang baik.

Dengan demikian, latar belakang ini menunjukkan betapa pentingnya meningkatkan kemampuan komunikasi siswa di SD Negeri 0212 Aek Tunjang menjadi lebih baik, dengan melihat bagaimana model *role playing* menjadi solusi yang baik dan menarik. Kemudian penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pendidik, dan pihak-pihak lain yang terlibat agar kualitas pendidikan bahasa Indonesia menyiapkan generasi muda yang komunikatif dan mampu bersaing di masa depan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi bahwa faktor yang menyebabkan beberapa masalah yang ingin diteliti yaitu:

1. Siswa kelas IV Aek Tunjang memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah, terutama dalam hal berkomunikasi di depan umum atau berinteraksi dengan orang lain. Hal ini bisa menghambat kemampuan komunikasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya kemampuan komunikasi siswa dikarenakan kurangnya latihan berbicara, hal ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor seperti guru lebih sering mengajak siswa untuk membaca buku dan mencatat.
3. Pembelajaran bahasa Indonesia yang selama ini diterapkan mungkin kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa, hal ini

bisa disebabkan pembelajaran yang berfokus pada aspek kognitif seperti penguasaan materi, sehingga membuat siswa merasa bosan pada proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan oleh peneliti, karena adanya keterbatasan, lokasi, waktu dan juga dana yang dimiliki oleh peneliti, maka peneliti memfokuskan penelitian ini adalah Penerapan Model *Role playing* Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 0212 Aek Tunjang.

D. Batasan Istilah

Mengingat luasnya cakupan masalah serta keterbatasan peneliti, penelitian ini dibatasi pada Penerapan Model *Role playing* Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa.

1. Model *role playing* adalah sebuah asumsi yang dikembangkan oleh Fannie Shaftel dan George Shaftel (1967). Dalam model ini peserta secara aktif terlibat dalam sebuah situasi yang disimulasikan untuk menyelesaikan masalah atau memahami peran sosial tertentu dengan tujuan mengembangkan kemampuan komunikasi dan empati.¹¹
2. Komunikasi adalah salah satu pemberian dari tuhan untuk berinteraksi pada makhluk hidup, karena komunikasi itu sendiri adalah inti dari semua interaksi sosial. Hampir semua orang membutuhkan hubungan sosial, oleh sebab itu komunikasi adalah salah satu media jembatan agar

¹¹ M. Sobry Sutikno, *Metode dan Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holictica, Mei 2019. hlm. 65

saling terhubung satu sama lain, tanpa komunikasi manusia akan terisolasi.¹² Jenis dari komunikasi itu sendiri ada 2, yakni verbal dan non-verbal.¹³ Verbal adalah kemampuan komunikasi yang menggunakan lisan ataupun tertulis, sebaliknya non-verbal menggunakan gerakan tubuh atau bahasa isyarat. Peneliti akan membatasi pada kemampuan komunikasi ini dengan komunikasi verbal untuk memudahkan analisis data pada peserta didik.

3. Siswa adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui jalur pembelajaran melalui proses, jenjang, dan jenjang tertentu, pengertian ini diambil menurut ketentuan UU RI No 1 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional.¹⁴
4. Bahasa Indonesia adalah sebagai mata pelajaran wajib¹⁵ yang diajarkan pada sekolah dasar, yang secara khusus dirancang untuk mengembangkan ketrampilan berbahasa, berbicara, membaca, menulis serta meningkatkan kemampuan komunikasi dan mengajarkan siswa untuk bangga dalam menggunakan bahasa Indonesia.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan peneliti sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah

¹² Ahmad Sihabudin. *Komunikasi Antarbudaya Satu Persektif Multidimensi*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013. hlm.14

¹³ Pohan, Desi Damayani, and Ulfi Sayyidatul Fitria. "Jenis jenis komunikasi." (*Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*). (2021): 29-37. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss/article/view/158>

¹⁴ Pusat Asesmen Pendidikan, Depdiknas, <https://pusmendik.kemdikbud.go.id/pdf/file-154>, (diakses tanggal 8 September 2025 pukul 11. 28 WIB).

¹⁵ Nina Nurhasanah. "Peranan Bahasa Sebagai Mata Pelajaran Wajib di Indonesia." (*Eduscience: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2), no. 2 (2017): 87-93. <https://www.academia.edu/download/83638519/1644.pdf>

penerapan model *role playing* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas IV SD Negeri 0212 Aek Tunjang pada mata pelajaran bahasa Indonesia?”

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model *role playing* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas IV SD Negeri 0212 Aek Tunjang pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

G. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, diharapkan adanya keuntungan yang dapat dirasakan baik secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memperbaiki kecakapan komunikasi siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas IV sekolah dasar melalui penerapan model bermain.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat kepada semua pihak yang bersangkutan seperti:

a. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan bagi peneliti, khususnya Penerapan Model *Role playing* Untuk Kemampuan Komunikasi Siswa di Kelas IV.

b. Bagi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Ad-Dary
Padangsidempuan adalah:

Menambah koleksi buku bacaan, khususnya di perpustakaan.

c. Bagi pihak sekolah dan guru:

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi bacaan yang bermanfaat sekaligus untuk memperluas wawasan bagi pihak kepala sekolah dan guru dalam menerapkan model *role playing* serta membantu guru memahami lebih dalam tentang gaya belajar, minat dan potensi siswa. Informasi ini dapat digunakan untuk menyesuaikan strategi pembelajaran menuju generasi emas.

d. Peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan untuk melengkapi penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan penelitian ini.

H. Indikator KeberhasilanTindakan

Indikator keberhasilan tindakan yaitu ketika penerapan model pembelajaran *Role playing* akan dinyatakan berhasil apabila hasil belajar siswa mencapai nilai rata-rata minimum (KKM). Oleh sebab itu maka penelitian ini siswa dinyatakan berhasil apabila 75% dari jumlah siswa mencapai skor sebesar 70 nilai Kriteria Ketuntasan Minimal.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Model *Role playing*

a. Pengertian Model *Role playing*

Model *Role playing* adalah sebuah asumsi yang dipelopori oleh Fannie Shaftel dan George Shaftel. Bermain peran ialah salah satu model pembelajaran yang dimana peserta didik akan melakukan permainan tertentu yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari atau memecahkan permasalahan dengan sebuah *action* (tindakan).¹⁶ Tujuannya bukan sekadar bermain drama, tetapi untuk melatih keterampilan komunikasi, kerja sama, dan pemahaman konsep melalui pengalaman langsung. Narasumber mengasumsikan ketika siswa bermain peran maka siswa terdorong untuk mengekspresikan ke dalam situasi yang terjadi di kehidupan nyata. Prinsipnya bermain peran ini mengajarkan dengan memperlihatkan berbagai peran yang ada di kehidupan nyata ke dalam suatu bentuk cerita sederhana yang di pertunjukkan di dalam kelas.

Bermain peran ini mempunyai proses pelaksanaan yang melalui tahapan seperti, mengidentifikasi suatu masalah, diuraikan, diperankan, dan terakhir didiskusikan. Hal itu membuat siswa akan terlibat aktif dengan orang lain dalam alur tertentu sesuai dengan tema yang akan diperankan. Kemudian siswa akan berinteraksi dengan

¹⁶ M. Sobry Sutikno, *Metode dan Model-Model Pembelajaran* (Lombok: Holictica, Mei 2019), hlm. 65

peran masing masing sesuai tokoh atau karakter yang berbeda beda dengan menyesuaikan skenario yang telah ditentukan.¹⁷ Bermain peran di sini seperti kemampuan menghayati kesedihan, emosi, kesenangan bahkan kesukaan yang siswa perankan dari tokoh, baik mimik wajah, intonasi suara, dan gerakan yang bertujuan untuk memahami orang lain, baik perasaan, cara berpikir dan sudut pandang seperti menghayalkan diri tapi dengan keadaan orang lain.¹⁸ Sebab itu, siswa harus berperan aktif, karena tanpa adanya aktivitas siswa maka kegiatan pembelajaran tidak akan bisa dilakukan.¹⁹

Model ini bisa menyesuaikan dengan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan mempermudah proses belajar, selain itu bermain peran membantu siswa untuk simulasi bersikap dalam memecahkan masalah yang berkesinambungan dengan hubungan antar manusia atau *Interpersonal Relationship*, terpenting yang menyangkut kehidupan sehari hari, kehidupan sekolah dan keluarga yang berada disekitar siswa. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang bisa membuat suasana yang aktif dan menyenangkan oleh karena itu siswa akan termotivasi untuk berpartisipasi dalam belajar.²⁰ Bukan cuma aktif di fisik saja,

¹⁷ M. Sobry Sutikno, *Metode dan Model-Model Pembelajaran* (Lombok: Holictica, Mei 2019), hlm. 66

¹⁸ Inoeng Nurkhayati, *MEMBUMIKAN MODEL ROLE PLAYING: Implementasi Model Pembelajaran di Sekolah yang Lebih Praktis, Menyenangkan, dan Manusiawi* (Bandung Timur: Edwrite Publishing, 2019), hlm.61

¹⁹ Yulianto et al., “Pengaruh Model *Role playing* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP.”

²⁰ Aswadin Aswadin, Nikman Azmin, and Bakhtiar Bakhtiar, “Keefektifan Penerapan Metode Simulasi Pada Konsep Sistem Peredaran Darah Manusia Di Kelas VIII SMPN 8 Satap

melainkan aktif secara mental juga yang berkegiatan menjawab pertanyaan, bertanya, menanggapi bahkan berpendapat sehingga anak tidak bosan dengan model ceramah.²¹

Menurut Joyce dan Weil tujuan dari model *role playing* ialah menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap nilai-nilai pribadi dan sosial, rasa penasaran ini muncul dari perilaku yang mereka miliki sendiri. Melalui model ini, peserta didik mengembangkan kemampuan kerjasama, berkomunikasi dan memahami suatu kejadian.²²

Maka bisa disimpulkan bahwa model bermain peran ini ialah pembelajaran yang mempertunjukkan perilaku seorang siswa yang menirukan atau menjadi aktor pada seorang tokoh hidup atau benda mati. Contohnya bisa menjadi seorang santri, pahlawan, tukang kebun, ibu rumah tangga, atau guru. Hal ini sejalan dengan penelitian Nurhasanah tentang penerapan model *role playing* tentang menunjukkan *role playing* adalah salah satu pelajaran untuk mengembangkan imajinasi anak yang secara aktif ikut terlibat dalam situasi permasalahan yang terjadi dilapangan.

Dalam bermain peran guru mengajak siswa untuk memahami pentingnya interaksi sosial, lalu mengarahkan anak untuk

Soromandi Tahun Pelajaran 2021/2022,” (*Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)* 2), no. 2 (2021): 6–10. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/JP-IPA/article/view/71>

²¹ Ramiana Putri Siboro, Lisbet N. Sihombing, and Eva Pasaribu, “Hubungan Metode *Role playing* Dengan Rasa Percaya Diri Siswa Di Kelas IV SD Negeri 091254 Batu Onom Dan SD Negeri 091273 Karang Bangun Kecamatan Siantar Kabupaten Simalungun,” (*Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 1), no. 1 (2022): 105–9. <https://scholar.google.com/citations?user=9EVOuXEAAAAJ&hl=en&scioq=upaya+guru+meningkatkan+kemampuan+berbicara+siswa&oi=sra>

²² M. Sobry Sutikno, *Metode dan Model-Model Pembelajaran* (Lombok: Holictica, Mei 2019), hlm. 66

meningkatkan kemampuan berbicara, sehingga anak akan mudah bersosialisasi kemudian anak bisa mengekspresikan dirinya dan mengutarakan apa yang anak inginkan. Jadi anak langsung terlibat dengan bermain peran ini yang membantu menjadikan anak yang aktif, kemudian memahami dirinya sendiri, perasaannya dan orang-orang yang berada disekitarnya.

b. Langkah langkah model *Role playing*

Adapun langkah-langkah untuk memastikan *role play* berjalan dengan baik, maka kegiatan ini dapat dilakukan dengan mengikuti urutan langkah langkah²³ berikut:

- 1) Persiapan. Guru menyusun dan menyediakan skenario yang akan ditampilkan di dalam kelas, kemudian guru memberi arahan kepada siswa dalam aturan bermain.
- 2) Menunjuk Pemain. Guru dan siswa akan berdiskusi dan merundingkan setiap pemain dan siapa yang mau memainkannya. Setelah itu mereka akan mempelajari skenario yang telah disusun tersebut dalam beberapa hari sebelum dipertunjukkan.
- 3) Menata Panggung. Pada tahap ini guru dan siswa akan berdiskusi di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan, lalu apa saja keperluan yang dibutuhkan.
- 4) Guru membentuk kelompok (menyesuaikan jumlah siswa).
- 5) Memainkan Peran. Kemudian guru memanggil siswa yang telah ditunjuk untuk melakoni skenario yang telah dipelajari secara spontan pada permainan peran.
- 6) Diskusi dan Evaluasi. Guru dan siswa akan berdiskusi dan mengevaluasi terhadap peran yang dimainkan tadi.

²³ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016) hlm. 26

- 7) Berbagi Pengalaman. Siswa yang telah bermain peran akan membagi pengalaman mereka ketika bermain peran tadi.²⁴ Langkah langkah di atas menunjukkan bahwa ada tujuh langkah yang harus dilakukan oleh guru, apabila menerapkan suatu model *role playing* dalam pembelajaran. Oleh karena itu dalam bermain peran skenario sangat penting disusun oleh guru sebagus mungkin. Apabila dilakukan dengan baik serta niat yang sungguh sungguh maka secara tidak langsung komunikasi akan aktif, karena anak yang aktif bermain peran melakukan perannya dengan kreatif sesuai karakteristik yang siswa perankan.

c. Kelebihan dan Kekurangan model *Role playing*

Bermain peran (*Role playing*) juga memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.

1) Kelebihan *Role playing*

Menurut Tarigan model ini memiliki kelebihan yaitu.

- a) Siswa berlatih memahami, mengingat, dan menguasai isi bahan yang akan dipentaskan.
- b) Drama memberi ruang bagi siswa untuk berinisiatif dan berkreasi secara bebas.
- c) Bakat yang ada pada siswa dapat dipupuk sehingga memungkinkan tumbuhnya seni drama di lingkungan sekolah.
- d) Drama menumbuhkan dan membina kerja sama antar pemain secara baik dan harmonis.
- e) Siswa belajar membagi dan menerima tanggung jawab dalam kelompok dengan penuh kesadaran.
- f) Bahasa lisan siswa dibina agar lebih teratur, jelas, dan mudah dipahami oleh orang lain.²⁵

²⁴ Afri Naldi, Reval Oktaviandry, and Gusmaneli Gusmaneli, "Model Pembelajaran *Role playing* Dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik," (*Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 2), no. 2 (2024): 133–40. <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/JUBPI/article/view/2938>

2) Kekurangan model *Role playing*

Menurut Taringan jika ada kelebihan maka ada kekurangan, kekurangan dari model *role playing* ialah yaitu.

- a) Memakan waktu yang cukup lama, pemahaman, persiapan, isi bahan pelajaran dan waktu eksekusi pertunjukan.
 - b) Membutuhkan kelas yang luas, karena jika sempit siswa tidak bebas dalam pertunjukan.
 - c) Kelas lain terganggu akibat suara tepuk tangan, dan suara penonton, menjadikan kelas lain tidak fokus dalam belajar.
 - d) Sebagian besar anak yang tidak ikut andil pada bermain peran mereka akan menjadi kurang kreatif.²⁶
 - e) Tidak semua materi dan pelajaran bisa memakai model ini.²⁷
- Berdasarkan penjelasan di atas, keunggulan model ini bisa

dikatakan dengan memberikan kesempatan untuk melatih, mengingat, dan memahami peran yang anak mainkan. Akan tetapi kelemahannya juga bisa diantisipasi dengan salah satu cara yakni dengan memberikan cerita yang mudah dipahami oleh siswa, kemudian memberikan arahan serta penjelasan sebelum eksekusi pertunjukan dalam beberapa hari, bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik.

2. Kemampuan Komunikasi

a. Pengertian komunikasi

Komunikasi berasal dari bahasa Inggris yakni *Communication* atau bahasa latinnya *Communicare*, berasal dari kata *communicatio* atau dari kata *communis* artinya ialah menyampaikan atau menciptakan

²⁵ Afri Naldi, Reval Oktaviandry, and Gusmaneli Gusmaneli, "Model Pembelajaran *Role playing* Dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik."

²⁶ Afri Naldi, Reval Oktaviandry, and Gusmaneli Gusmaneli, "Model Pembelajaran *Role playing* Dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik."

²⁷ Nurgiansah, Hendri, and Khoerudin, "*Role playing* Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan."

pemahaman bersama.²⁸ Komunikasi adalah salah satu pemberian dari Tuhan untuk berinteraksi pada makhluk hidup, karena komunikasi itu sendiri adalah inti dari semua interaksi sosial. Hampir semua orang membutuhkan hubungan sosial, oleh sebab itu komunikasi adalah salah satu media jembatan agar saling terhubung satu sama lain, tanpa komunikasi manusia akan terisolasi.²⁹ Banyak orang menganggap komunikasi itu mudah dilakukan, semudah bernafas. Pepatah mengatakan “lebih baik mendengar daripada berbicara,” meskipun berbicara mudah, berkomunikasi dengan baik tidaklah demikian. Komunikasi bukan hanya sekedar ilmu pengetahuan saja, tapi komunikasi itu adalah keahlian dalam membangun hubungan.³⁰

Al-Qur'an memberikan banyak pedoman tentang komunikasi yang baik, beberapa prinsip dan ayat penting yang membahas komunikasi dalam Islam dengan menggunakan istilah *qaulan* (perkataan) untuk menunjukkan berbagai gaya dan etika dalam berbicara. Seperti *qaulan ma'rufa*³¹ (perkataan yang baik, sopan dan santun), *qaulan layyina*³² (ucapan yang lembut dan menyentuh hati), *qaulan baligha*³³ (ucapan yang jelas dan tidak berbelit-belit), *qaulan*

²⁸ H.A.W. Widjaja, *Komunikasi & Hubungan Masyarakat*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008. hlm. 8

²⁹ Ahmad Sihabudin, M.Si. *Komunikasi Antarbudaya Satu Perspektif Multidimensi*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013. hlm.14

³⁰ Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss, *Human Communication prinsip-prinsip dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000. hlm. viii

³¹ QS. Al- Baqarah (2): 235.

³² QS. At- Thaha (20): 44.

³³ QS. An- Nisa (4): 63.

*karima*³⁴ (perkataan yang mulia dan penuh kehormatan), *qaulan maysuro*³⁵ (ucapan yang mudah dipahami dan menyenangkan dan *qaulan sadida* (perkataan yang benar dan jujur) yang berbunyi seperti ayat berikut ini:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا.

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, bertaqwalah kamu kepada Allah dan ucapkanlah perkataan yang benar.”³⁶

Tafsir dari Al- Qur’an surah Al- Ahzab ayat 70 menjelaskan bahwa Allah *Subhanahu Wata’ala* memerintahkan kepada seluruh ummatnya untuk selalu beriman agar selalu bertaqwa dan berkata jujur. Ayat ini menekankan pentingnya “*qaulan sadida*” yang tidak hanya bermakna berkata jujur, tetapi juga mencakup berbicara benar, dan santun. Karena semua kata-kata yang terucap akan dimintai pertanggung jawabannya di akhirat kelak.³⁷ Selain perkataan benar bisa juga berkata lemah lembut dan halus ketika berbicara pada orang lain, oleh sebab itu kemampuan komunikasi sangat penting bagi seseorang, bukan hanya berbicara pada yang lebih tua saja, tapi juga pada yang lebih muda.

Islam, dalam etika berbicara tidak memandang usia bahkan status sosial. Rasulullah *Shallallahu Alaihi Wassalam* adalah teladan terbaik dalam hal ini, karena beliau selalu berbicara dengan baik kepada

³⁴ QS. Al- Isra (17): 23.

³⁵ QS. Al- Isra (17): 28.

³⁶ QS. Al- Ahzab (33): 70.

³⁷ Al- Qur’an online, “*Tafsir QS Surah Al- Ahzab Ayat 70*”, NU online, <https://quran.nu.or.id/al-ahzab/70>, (diakses tanggal 17 Agustus 2025 pukul 13:50 WIB).

siapapun, mulai dari anak-anak hingga para pemimpin. Oleh sebab itu, setiap kata yang keluar dari lisan hendaknya selalu dipertimbangkan agar menjadi amal kebaikan, bukan amal keburukan. Komunikasi yang baik menjadi kunci untuk menghindari fitnah, kesalahpahaman, dan perselisihan. Jika seseorang menjalin hubungan terus-menerus, maka sistem komunikasi yang mereka gunakan akan menentukan apakah hubungan tersebut akan semakin erat atau justru mampu meredakan dan menyelesaikan konflik.³⁸ Di era sekarang komunikasi telah disederhanakan oleh alat canggih, dengan teknologi ini telah banyak mempermudah komunikasi, alat alat ini mempermudah manusia untuk berkomunikasi dari jarak jauh maupun dekat, dengan berkomunikasi akan mudah untuk berbagi solusi dan informasi.

Jadi komunikasi adalah interaksi antar manusia dengan yang lain bertujuan untuk bertukar pikiran, bahkan perasaan dari satu pihak ke pihak lain. Menurut Poerwadarminta kemampuan adalah potensi atau kapasitas seseorang untuk melakukan sesuatu sehingga mengarahkan seseorang bertindak untuk dirinya sendiri.³⁹ Menurut Pestalozzi ciri khas⁴⁰ kategori pengembangan kemampuan ada 3 kemampuan yaitu suara, bentuk dan bilangan. Kategori pengembangan suara Pestalozzi

³⁸ H.A.W. Widjaja, *Komunikasi & Hubungan Masyarakat* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008) hlm. 4

³⁹ Siti Chadijah, "Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode *Role playing* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia," (*Jurnal Al-Amar (JAA)* 4, no. 2). (2023): 161–74. <https://scholar.google.com/citations?user=GoEjA44AAAAJ&hl=en&scioq=upaya+guru+meningkatkan+kemampuan+berbicara+siswa&oi=sra>

⁴⁰ BAHASA PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. "PROGRAM PASCA SARJANA.". <http://repository.iainbengkulu.ac.id/6172/>

beranggapan agar anak mampu berbicara lancar, tenaga pendidik perlu sering mengajaknya bicara dan mengenalkan kata-kata baru. Keterampilan ini mempengaruhi dalam aspek kehidupan seperti profesi, seperti berniaga, konseling, mengajar, sales yang mana berkomunikasi dan mendengarkan adalah kegiatan sehari-hari dikerjakan.⁴¹

Menurut Soetjiningsih tentang kemampuan berbicara anak telah memberikan pemahaman bahwa pentingnya kemampuan berbicara sebagai indikator perkembangan anak. Narasumber menegaskan bahwa kemampuan berbicara tidak datang sendiri, melainkan saling terkait dengan aspek-aspek lainnya seperti kemampuan berpikir, perkembangan emosi, kemampuan rangsangan indera (sensori motor) dan pengalaman atau stimulasi dari keluarga maupun lingkungan.⁴²

b. Penyampaian Komunikasi

Penyampaian komunikasi itu sendiri yakni 2, komunikasi verbal dan non-verbal. Komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan bentuk kata-kata seperti tulisan maupun lisan.⁴³ Contoh komunikasi verbal lisan (berbicara langsung, bertelepon, persentase, pidato, diskusi), tertulis (menulis surat, email, pesan teks atau chat, artikel, buku, laporan, dan jurnal).

⁴¹ Nina W. Syam, *Model-Model Komunikasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018) hlm. 3

⁴² Chadijah, "Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode *Role playing* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia."

⁴³ Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss, *Human Communication prinsip-prinsip dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000. hlm. 8

Sedangkan non-verbal adalah kebalikan dari verbal, maka tanda non-verbal dapat dipahami sebagai tanda yang bukan kata-kata atau bahasa.⁴⁴ Sederhananya semua isyarat, gerakan, ekspresi, atau hal-hal lain yang kita gunakan untuk berkomunikasi, yang bukan berupa kata-kata disebut non-verbal. Contohnya ekspresi wajah (senyum, cemberut), gerakan tubuh (anggukan, gelengan kepala, melambaikan tangan dan mengacungkan jempol), kontak mata, nada suara (bukan kata-katanya tapi cara pengucapannya).⁴⁵

Komunikasi verbal adalah komunikasi yang biasa dilakukan oleh manusia ketika berinteraksi dengan seseorang, termasuk ketika menyimak, berbicara, menulis dan membaca.⁴⁶ Menurut Mehrabian dalam buku Ilmu Komunikasi bahwa komunikasi nonverbal merupakan bagian terbesar, lebih dari 90% penyampaian pesan ketika berinteraksi, dengan catatan bahwa persentase ini tidaklah mutlak dan dapat berubah sesuai norma budaya yang berlaku.⁴⁷

c. Indikator dan Instrumen Kemampuan Komunikasi Siswa

Dalam penelitian ini, kemampuan komunikasi pada dasarnya merupakan ketrampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca dan menulis.⁴⁸ Mengingat luasnya cakupan kemampuan

⁴⁴ Alex Sobur. *Semiotika Komunikasi* (Bandung: Rosda, januari 2003) hlm.122

⁴⁵ Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss, *Human Communication prinsip-prinsip dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000. hlm. 9

⁴⁶ Humaizi and Iskandar Zulkarnain. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Medan 20131: PT Media Penerbit Indonesia, September 2024. hlm. 99

⁴⁷ Humaizi. and others.

⁴⁸ Buku Panduan Guru, *Bahasa Indonesia SD kelas IV*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021. hlm. 8

komunikasi, penelitian ini akan secara spesifik membatasi indikator pada ketrampilan berbicara, yang merupakan salah satu aspek fundamental dari komunikasi verbal. Adapun yang peneliti maksud dengan kemampuan berbicara menurut Asriani yakni mencakup tiga komponen indikator kemampuan berbicara seperti:

- 1) Ucapan atau Pelafalan
Pelafalan adalah cara seseorang mengucapkan kata kata atau tolak ukur seberapa benak dan bagus siswa dalam melafalkan suatu kata atau kalimat.
- 2) Intonasi
Intonasi adalah naik turunnya nada suara saat seseorang ketika berbicara, yang menunjukkan penekanan pada suatu kata tertentu pada kalimat.
- 3) Ekspresi⁴⁹
Ekspresi adalah proses atau cara menyampaikan maksud, baik itu perasaan, gagasan, maupun maksud kepada orang lain.⁵⁰

Kemampuan ini secara spesifik akan diukur melalui aspek verbal, yang meliputi konteks *Role play* akan ketrampilan berbahasa pada kemampuan berbicara seperti pelafalan yang baik (Penggunaan kosa kata yang sesuai kalimat yang digunakan siswa), intonasi dan ekspresi suara. Penelitian ini secara khusus akan membatasi indikator kemampuan komunikasi pada kemampuan verbal, dalam pembatasan ini dilakukan untuk memudahkan analisis data performa komunikasi verbal siswa selama bermain peran.

Berdasarkan definisi operasional di atas, adapun pengertian indikator-indikator komunikasi verbal ini memiliki pengertian seperti:

⁴⁹ Burhan Nurgiantoro, *Penilaian Dalam Pelajaran Bahasa dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2017. hlm. 202

⁵⁰ Asriani, "Penggunaan Metode *Role playing* dalam Menstimulasi Berbicara Anak di Raudhatul Atfal Umdil Ujung Baru Kecc. Soreang Kota Parepare. Parepare: IAIN, 2022. Hlm. 33-34.

pelafalan atau ucapan yang baik. Penggunaan ini mengarah pada kemampuan siswa menggunakan kosa kata yang sesuai dengan konteks kalimat dan situasi dalam bermain peran. Kemudian intonasi dan ekspresi suara, merujuk pada kemampuan siswa untuk mengatur rendah tingginya nada suara, penekanan, serta perubahan suara untuk menampilkan emosi atau maksud tertentu yang sesuai dengan karakter atau skenario dalam bermain peran.

Untuk mengukur kemampuan komunikasi verbal siswa berdasarkan indikator yang telah disebutkan, penelitian ini akan menggunakan lembar *pretest* dan *posttest* berupa rubrik penilaian kinerja bermain drama. Tes ini dirancang untuk menilai secara objektif performa verbal siswa saat mereka memerankan karakter atau situasi tertentu. *Pretest* akan diberikan sebelum implementasi bermain peran untuk mendapatkan data awal kemampuan komunikasi verbal siswa. Kemudian *posttest* akan dilaksanakan setelah seluruh rangkaian pembelajaran dengan bermain peran selesai, hal ini berguna mengukur peningkatan atau perubahan pada kemampuan komunikasi verbal siswa.

d. Kemampuan Komunikasi bagi Siswa

Kemampuan komunikasi ini juga salah satu keterampilan hidup atau *life skill* yang termasuk dalam konteks pendidikan, siswa yang mampu berkomunikasi dengan baik cenderung lebih percaya diri untuk bertanya dan berdiskusi dengan guru maupun teman sebaya.

Komunikasi bagi siswa sangat penting dikarenakan komunikasi ini membantu siswa untuk berinteraksi, memahami materi pelajaran yang memungkinkan bagi siswa untuk ikut andil dalam pembelajaran, menyampaikan ide, dan kemudian menumbuhkan suasana belajar yang positif dan menyenangkan baik secara verbal dan non-verbal.

Kemampuan ini juga penting guna mempersiapkan diri untuk masa depan anak. Selain itu, komunikasi yang baik turut mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui diskusi dan debat yang melibatkan komunikasi, dengan demikian penguasaan komunikasi bukan hanya memudahkan proses belajar di sekolah, tetapi juga membekali siswa dengan kemampuan mendasar untuk menghadapi tantangan di masa depan, baik dalam karier maupun interaksi sosial.

Dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas bisa ditelaah bahwa kemampuan komunikasi adalah kemampuan seseorang untuk menyampaikan dan menerima ide, perasaan, serta menjalin hubungan. Ketika seseorang mampu menggunakan komunikasi yang baik, baik saat persentase atau sebagainya, seseorang akan mudah memahami apa yang dirinya sampaikan dan orang-orang akan tertarik dengan apa yang ia kemukakan karena menunjukkan bahwa kemampuan komunikasinya yang baik.

e. Hubungan Kemampuan Komunikasi dengan *Role playing*

Pada pembelajaran bahasa Indonesia kemampuan komunikasi adalah salah satu kemampuan dasar yang akan diajarkan pada mata pelajaran tersebut, anak akan diarahkan untuk menjalin hubungan dan bersosialisasi. Hubungan model *role playing* dengan kemampuan komunikasi yakni memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mempraktikkan keterampilan komunikasi dalam berbagai situasi.

Konsep ini sejalan dengan Model Peranan⁵¹ yang menganggap interaksi antarindividu seperti sebuah panggung sandiwara. Setiap orang yang bermain peran harus memerankan karakternya sesuai dialog yang ditentukan. Dengan berlatih peran, siswa bisa mengembangkan kemampuan berbicara mereka diberbagai situasi sosial, seperti berbicara di depan umum atau menyampaikan pendapat dengan jelas. Melalui simulasi ini, siswa memperoleh kemampuan untuk menyesuaikan diri dan merespon dengan baik dalam percakapan, sehingga siswa merasa lebih yakin ketika berkomunikasi di lingkungan sebenarnya.

f. Teori Belajar Vygotsky

Lev Vygotsky mengemukakan bahwa proses belajar anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan lingkungan budaya. Menurut Vygotsky, perkembangan kognitif tidak dapat dipisahkan dari

⁵¹ Nina W. Syam, *Psikologi Sosial Sebagai akar Ilmu Komunikasi* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, Agustus 2012) hlm. 78

lingkungan sosial, karena pengetahuan dibangun melalui komunikasi dengan orang lain.

Konsep penting dalam teori ini adalah *Zone of Proximal Development (ZPD)*, yaitu jarak antara kemampuan aktual yang dimiliki siswa ketika belajar sendiri dengan kemampuan potensial yang dapat dicapai melalui bimbingan guru atau kolaborasi dengan teman sebaya. Dalam latar belakang pembelajaran bahasa Indonesia, penerapan model *role playing* sejalan dengan teori Vygotsky karena siswa berlatih komunikasi melalui interaksi langsung, saling memberi umpan balik, dan memperoleh scaffolding atau dukungan dari guru maupun teman.⁵²

Dengan demikian, *role playing* bukan hanya melatih keterampilan berbicara, tetapi juga memperkuat konstruksi pengetahuan melalui pengalaman sosial yang bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan komunikasi siswa dapat dicapai secara optimal ketika mereka belajar dalam situasi kolaboratif sesuai dengan prinsip ZPD Vygotsky.

3. Bahasa Indonesia

Bahasa adalah alat utama dalam berkomunikasi dengan orang lain.

Tanpa bahasa, hubungan antarmanusia tidak akan mungkin terjadi seperti

⁵² Indra Rasyid Julianto,, Pramisdi Winanto Saputro, Rifa'atussalwa Hayati, Widya Gusvita, and Diardana Prima Sintasari. "Metode role playing sebagai alternatif pembelajaran keterampilan drama di sekolah dasar." (*Jurnal Pesastra (Pendidikan Bahasa dan Sastra)* 2), no. 1 (2025): 53-61. <https://pesastra.com/index.php/journal/article/view/89>.

sekarang.⁵³ Menurut Adolf dan Gorys bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, namun bisa juga mengemukakan argumentasi maupun pendapat.⁵⁴ Salah satu hal penting yang membuat pendidikan berhasil adalah bagaimana proses belajar dan mengajarnya dilakukan, termasuk adanya interaksi yang baik antara guru dan siswa. Oleh karena itu, bahasa adalah salah satu alat komunikasi untuk menyampaikan perasaan dan pikiran melalui alat ucap manusia. Bahasa Indonesia adalah suatu identitas sebuah negara sebagai alat komunikasi suatu negara dan bahasa Indonesia adalah bahasa yang digunakan oleh penduduk warga Indonesia, masyarakat Indonesia menggunakan bahasa Indonesia untuk kebutuhan sehari-hari.

Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional dan juga bahasa resmi yang digunakan sebagai komunikasi baik di kehidupan sehari-hari, pendidikan, pemerintahan dan sebagainya. Penggunaan bahasa Indonesia tidak selalu mengikuti kaidah bahasa baku, sehingga penggunaannya tidak terikat pada aturan atau bebas. Bahasa Indonesia juga adalah mata pelajaran yang wajib dipelajari mulai dari pendidikan tingkat rendah hingga tinggi seperti SD, SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi. Pembelajaran bahasa Indonesia untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi jelas, tepat dan benar menggunakan bahasa Indonesia.

⁵³ Alex Sobur. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Rosda, Januari 2003. hlm.275

⁵⁴ Okarisma Mailani et al., "Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia," (*Kampret Journal* 1), no. 1 (2022): 1–10. <https://www.academia.edu/download/108139407/6.pdf>

Bahasa Indonesia sangat berperan penting untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa Indonesia, tujuan peningkatan ini seperti kemampuan berbicara, menulis, menyimak dan membaca. Oleh sebab itu kemampuan komunikasi sangat penting untuk anak-anak agar mereka bisa berkomunikasi, menghargai dan bangga berbahasa bangsa Indonesia. Berdasarkan penelitian Chairunnisa Lubis et al. (2024) kemampuan komunikasi merupakan ketrampilan berbahasa yang sangat paling sering digunakan sehari-hari, dengan persentase sebesar 32%, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi penting, terutama dalam belajar.⁵⁵

Julian Indah Puspitaningrum et al. (2019) juga telah melakukan penelitian bahwa model *role playing* efektif terhadap kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, mutu pendidikan yang unggul diperlukan untuk membantu seseorang dalam mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas.⁵⁶ Oleh karena itu pembelajaran Bahasa Indonesia sangat penting untuk dipelajari untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan tulisan dan lisan sehingga menjadi tepat dan baik.

⁵⁵ Chairunnisa Lubis and Sahkholid Nasution, "Pengaruh Metode *Role playing* Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah," (*Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13). no. 2 (2024): 2017–28. <https://jurnal.didaktika.org/contents/article/view/756>

⁵⁶ Ikha Listyarini Julian Indah Puspitaningrum, Mei Fita Asri Untari, "Keefektifan Model Bermain Peran (*Role playing*) Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia," (*Journal for Lesson and Learning Studies* 2). no. 1 (2019): 296–304. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/20985>

B. Penelitian yang Relevan

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Deyana Sri Mulyati (2024)	Penerapan model Role Playing untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta Plus Darul Hufadz pada pembelajaran bahasa Indonesia (penelitian tindakan kelas).	Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang berfokuskan kepada kemampuan berbicara dirasa kurang percaya diri bagi siswa yang menyebabkan kemampuan berbicara siswa belum mencapai KKM > 70 sebanyak 7 siswa dan yang mencapai KKM sebanyak 16 siswa (90,47%). Hal ini disebabkan karena sebagian peserta didik belum percaya diri yang menyebabkan siswa menjadikan siswa menjadi malu yang membuat intonasi menjadi tidak tepat. ⁵⁷
2.	Fauza Afifi (2017)	Pengaruh Penerapan Model Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Terpadu di Kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II Tahun Ajaran 2016/2017	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan model role playing terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran terpadu siswa kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II ⁵⁸ .
3.	Fatimah Zuhriah Siregar (2023)	Peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN 101620	Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik cukup antusias ketika mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran walaupun sebagian siswa ribut pada proses pembelajaran, hal ini dikarenakan siswa baru

⁵⁷Deyana Sri Mulyati, Penerapan model Role Playing untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta Plus Darul Hufadz pada pembelajaran bahasa Indonesia (penelitian tindakan kelas). Bandung: UIN Sunan Gunung Djati, 2024, hlm. 101.

⁵⁸ Fauza Afifi, Pengaruh Penerapan Model Role Playing Terhadap Keterampilan berbicara Siswa Pada Pembelajaran Terpadu di Kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II Tahun Ajaran 2016/2017. Padangsidempuan: UIN SYAHADA, 2024. hlm. 55

		Gunung Manaon Kecamatan Portibi Kab. Padang Lawas Utara.	mengetahui metode bermain peran. ⁵⁹
4.	Vicky Ihsananda (1438 H/ 2017 M)	Penggunaan metode <i>role playing</i> untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 3 Astomulyo.	Metode <i>role playing</i> sebelum digunakan pada pembelajaran sewaktu mata pelajaran bahasa Indonesia, siswa menganggap tidak paham karena banyak mencatat, menghafal dan membaca yang menjadikan siswa cenderung tidak bersemangat ketika proses belajar mengajar. Setelah dilaksanakan metode <i>role</i> siswa menjadi aktif dikarenakan metode belajar sambil bermain. ⁶⁰
5.	Novita Maharani Lubis (2018)	Pengaruh model pembelajaran <i>role playing</i> terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah pada mata pelajaran PKN	Hasil penelitian menunjukkan berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa sekaligus menumbuhkan semangat belajar dibandingkan menggunakan metode ceramah, hal ini dibuktikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. ⁶¹

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara dari suatu penelitian yang kebenarannya harus diuji secara eksperimen. Adapun Hipotesis dalam tindakan adalah “Penerapan Model *Role playing* untuk meningkatkan

⁵⁹ Fatimah Zuhriah Siregar, Peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN 101620 Gunung Manaon Kecamatan Portibi Kab. Padang Lawas Utara. Padangsidimpuan: UIN SYAHADA, 2023. hlm. 69.

⁶⁰ Vicky Ihsananda, Penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 3 Astomulyo. Metro: IAIN Metro, 2017. hlm. 72.

⁶¹ Novita Maharani Lubis, Pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah pada mata pelajaran PKN. Medan: UINSU 2019. hlm. 52.

kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Aek Tunjang.”

Hipotesis tindakan ini akan dianggap berhasil dan hipotesis akan diterima apabila minimal 75% dari jumlah siswa kelas IV SD Negeri Aek Tunjang berhasil mencapai skor 70 atau lebih (sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal) pada evaluasi hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia, setelah penerapan model *role playing* yang menunjukkan peningkatan kemampuan dalam aspek kognitif yakni mengingat (C1), memahami (C2), dan Menerapkan (C3), maka hipotesis yang menyatakan bahwa model *role playing* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dianggap diterima.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

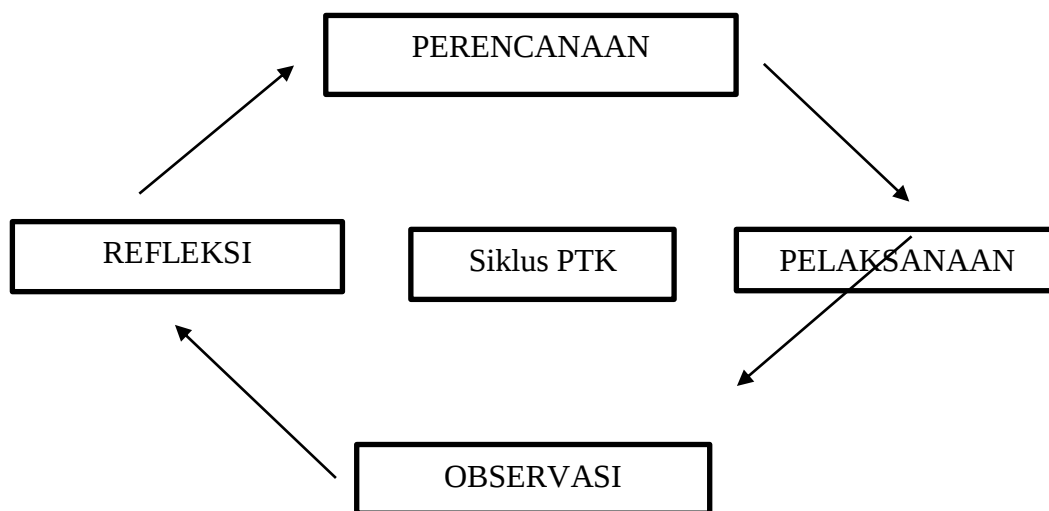
A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 0212 Aek Tunjang, yang beralamat di Desa Aek Tunjang Kecamatan Barumon Tengah Kabupaten Padang Lawas Sumatera Utara. Alasan pemilihan Lokasi penelitian ini ditentukan oleh peneliti berdasarkan hasil observasi sementara yang diperoleh pada kelas IV sejalan dengan rumusan masalah yang diangkat, yaitu: ditemukan adanya permasalahan pada kemampuan komunikasi siswa, terutama pada aspek ucapan, intonasi, dan ekspresi, sehingga memerlukan model pembelajaran inovatif seperti *role playing* sebagai solusi tindakan perbaikan. Waktu penelitian ini berlangsung pada bulan Juli 2025 sampai Agustus 2025, dengan kegiatan pengumpulan data di lapangan dilakukan dari tanggal 14 Juli 2025 sampai 14 Agustus 2025.

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, atau biasa disingkat dengan PTK. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang diterapkan seorang guru untuk memperbaiki praktik pembelajarannya secara langsung di kelas. Penelitian tindakan ini merupakan upaya untuk memecahkan masalah pada bidang pendidikan, karena penelitian tindakan ini mempunyai proses pelaksanaan rencana, kemudian dilanjutkan dengan

tindakan dan observasi sebagai masukan pada refleksi.⁶² PTK lahir dari adopsi *Action Research* dan dikembangkan pada negara-negara maju seperti Australia, Canada, Amerika Dan Inggris. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh penemu Kurt Lewin, lalu peneliti lain mengembangkan model ini sebagai acuan dalam mengatasi permasalahan yang terjadi di dalam kelas. Konsep penelitian Kurt Lewin yang merupakan metode siklus terdiri dari empat tahap: 1). Menyusun perencanaan tindakan (*Planning*), 2). Pelaksanaan tindakan (*Acting*), 3). Pengamatan (*Observing*), 4). Refleksi (*Reflecting*).⁶³ Sistem penelitian ini bisa dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.1 PTK Model Kurt Lewin.

C. Latar dan Subjek Penelitian

Adapun latar penelitian ini adalah aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia yang memakai model bermain peran (*Role play*) untuk

⁶² Ahmad Nizar Rangkti. (*Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK Dan Penelitian Pengembangan*) Bandung: Citapustaka Media, 2016.

⁶³ Fery Muhammad Firdaus, M.Pd. dkk., *Penelitian Tindakan Kelas di SD/ MI*. Yogyakarta: Samudra Biru, 17 Juni 2022.

meningkatkan kemampuan komunikasi siswa SDN 0212 Aek Tunjang. Kemudian subjek penelitian ini adalah kelas IV SDN 0212 Aek Tunjang, dengan jumlah 14 siswa, 5 orang siswi dan siswa laki-laki ada 9 orang.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang sangat penting digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian, instrumen itu seperti kunci bagi peneliti untuk menjawab pertanyaan penelitian. Oleh sebab itu, maka peneliti membuat instrumen data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi ialah suatu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk suatu penelitian yang dilakukan dengan cara membuat pengamatan pada objek yang secara langsung dan tidak langsung. Peneliti diharuskan terjun ke lapangan untuk mengamati dan mencatat segala sesuatu yang terjadi, mulai dari perilaku manusia bahkan sampai lingkungan sekitar seperti, tempat, ruang, peristiwa, sehingga peneliti mendapatkan gambaran tentang apa yang sedang diteliti. Dengan kata lain, observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat secara langsung penerapan model *role playing* di Kelas IV SD. Melalui pengamatan langsung, maka peneliti dapat mengumpulkan bukti-bukti yang nyata yang mendukung atau menyanggah temuan temuan penelitian sebelumnya.

2. Tes

Tes adalah alat yang digunakan untuk mengukur atau menilai sesuatu, tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar pada ketrampilan peserta didik. Alat tes ada dua macam yakni, *Pretest* dan *Posttest*. Bentuk tes ini adalah yang sering digunakan pada proses pembelajaran untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah diberikan mata pelajaran. *Pretest* adalah tes yang digunakan sebelum pembelajaran dilakukan, bertujuan untuk mengukur pengetahuan siswa tentang materi yang akan diajarkan. *Posttest* adalah tes yang digunakan sesudah pembelajaran dilaksanakan, tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pelajaran sudah dikuasai oleh siswa. Adapun rubrik penilaian akan dilakukan dengan menggunakan rubrik yang mencakup beberapa indikator.

Tabel 3.1
Instrumen Penilaian Untuk Mengucapkan Kata-Kata Panjang

Mampu Mengucapkan Semua Kata dengan Jelas dan Tepat (Nilai = 4)	Mampu Mengucapkan Sebagian Besar Kata-Kata Panjang (Nilai = 3)	Mampu Mengucapkan Kata-Kata Panjang Ketika Dipandu (Nilai = 2)	Belum Mampu Mengucapkan Kata-Kata Panjang dengan Baik (Nilai = 1)
(Peserta Didik Dengan Nilai 4 Akan Mendapatkan Kegiatan Pengayaan.)			(Peserta Didik Yang Memperoleh Nilai 1 Akan Memperoleh Pendampingan Dalam Bentuk Kegiatan Perancah.)

4: Sangat Baik

3: Baik

2: Cukup

1: Kurang

Tabel 3.2
Instrumen Penilaian Untuk Memahami Permasalahan Tokoh Cerita⁶⁴

Mampu Menjawab semua Pertanyaan dengan Baik (Nilai = 4)	Mampu Menjawab 4-3 Pertanyaan dengan Baik (Nilai = 3)	Mampu Menjawab 3-2 Pertanyaan dengan Baik (Nilai = 2)	Belum Mampu Menjawab Pertanyaan dengan Baik (Nilai = 1)

4: Sangat Baik 3: Baik 2: Cukup 1: Kurang

Selanjutnya, indikator tersebut akan dinilai adalah kemampuan komunikasi dalam berbicara yang mencakup pelafalan, intonasi, dan ekspresi. Indikator indikator tersebut akan di jelaskan lebih rinci pada tabel 2.3 dan 2.4 di bawah ini.

Tabel 3.3⁶⁵
Penilaian Kemampuan Komunikasi dalam Berbicara

No	Unsur yang dinilai	Skor			
		4	3	2	1
1.	Ucapan	Jika ucapan kalimat tepat	Jika ucapan kalimat cukup tepat	Jika ucapan kalimat kurang tepat	Jika ucapan kalimat tidak tepat
2.	Intonasi	Jika intonasi pengucapan tepat	Jika intonasi pengucapan cukup tepat	Jika intonasi pengucapan kurang tepat	Jika intonasi pengucapan tidak tepat
3.	Ekspresi	Jika ekspresi sesuai	Jika ekspresi cukup sesuai	Jika ekspresi kurang sesuai	Jika ekspresi tidak sesuai

⁶⁴ Buku Panduan Guru, *Bahasa Indonesia SD kelas IV*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021. hlm. 34-157

⁶⁵ Asriani, "Penggunaan Metode *Role playing* dalam Menstimulasi Berbicara Anak di Raudhatul Atfal Umdil Ujung Baru Kecc. Soreang Kota Parepare. Parepare: IAIN, 2022. Hlm. 52-53.

Tabel 3.4
Rubrik penilaian hasil kerja⁶⁶

No	Nama	Indikator			Skor	Ket
		Ucapan	Intonasi	Ekspresi		
KKM = 70		Jumlah				
		Rata-rata				
		Jumlah siswa yang tuntas				
		Persentase ketuntasan belajar				

Pengertian 4-1 menurut Burgiyantoro⁶⁷

4: Baik Sekali, atau hampir tanpa kesalahan.

3: Baik, ketepatan tinggi dengan sedikit kesalahan.

2: Cukup, jumlah unsur benar dan salah kurang lebih seimbang.

1: Kurang, ada sedikit unsur benar.

Dengan demikian, instrumen rubrik penilaian bermain drama ini dirancang untuk secara efektif dan penggunaan instrumen diharapkan akan menghasilkan data yang akurat dan dapat dipercaya, sehingga mendukung objektivitas dan kekuatan temuan dalam penelitian ini.

E. Langkah-langkah Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini diadopsi dari Kurt Lewin, sebagaimana dikutip dari bapak Ahmad Nizar Rangkuti yang terdiri dari tahap berulang.

Tahapan-tahapan ini seperti: Perencanaan, Tindakan, Observasi, Refleksi.⁶⁸

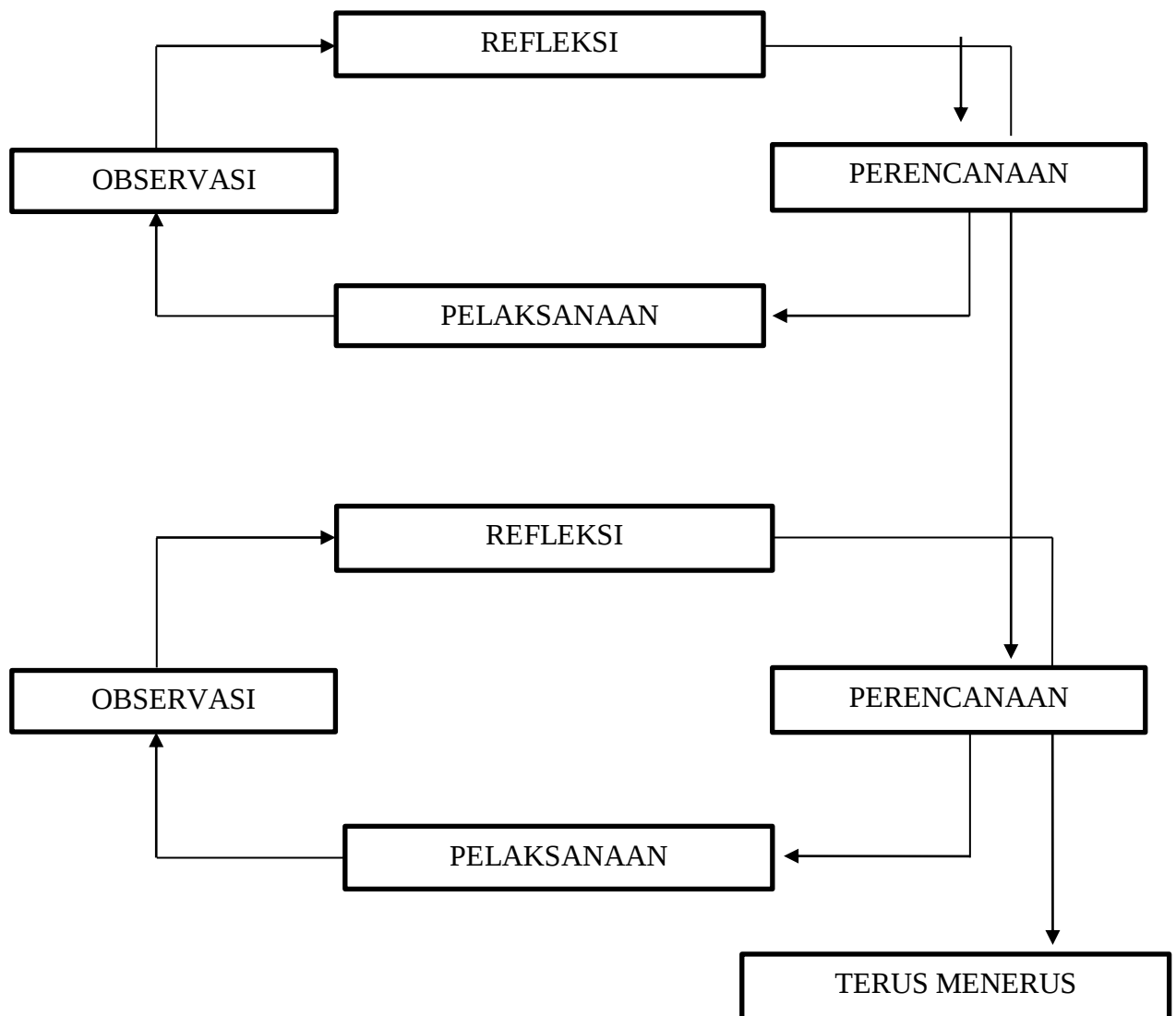
⁶⁶ Asriani, "Penggunaan Metode *Role playing* dalam Menstimulasi Berbicara Anak di Raudhatul Atfal Umdil Ujung Baru Kecc. Soreang Kota Parepare. Parepare: IAIN, 2022. Hlm. 54.

⁶⁷ Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Otentik Dalam Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada Press, 2011. hlm. 86-93.
<https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/3ea85681-92b6-461f-a01c-a5d02d6354d7/789493d9-4f7c-48d1-ad32-e2c120461f68>. Diakses pada 20 Agustus 2025 Pukul. 05.43 WIB.

⁶⁸ Ahmad Nizar Rangkuti. (*Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK Dan Penelitian Pengembangan*) Bandung: Citapustaka Media, 2016. Hlm. 220

Dalam empat komponen ini, tahapan ini memiliki siklus yang berulang.
Dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 3.2 PTK Kurt Lewin.



1. SIKLUS I

Siklus 1 dilaksanakan dengan dua kali pertemuan, dengan alokasi waktu setiap pertemuan sekitar 1 x 35 menit. adapun tahap-tahapan pada siklus 1 sebagai berikut.

a. Perencanaan Tindakan (*Planning*)

- 1) Mempersiapkan RPP (Rencana Pelaksana Pembelajaran) pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
- 2) Mempersiapkan bahan, sumber dan fasilitas yang akan digunakan selama proses kegiatan berlangsung.
- 3) Menyiapkan lembar observasi.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan ini adalah tahap dari setelah perencanaan tindakan, pelaksanaan ini dilakukan dengan tindakan nyata. Adapun tindakan yang dilakukan sebagai Kegiatan Awal sebagai berikut.

- 1) Guru membuka dengan mengucapkan salam.
- 2) Guru menanyai kabar siswa.
- 3) Guru memastikan kehadiran seluruh siswa.
- 4) Setelah itu Guru menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa.
- 5) Guru menyampaikan bahwa model yang akan digunakan adalah *Role playing*
- 6) Kemudian guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil, masing masing terdiri dari 3-4 orang.

- 7) Guru menyampaikan dengan jelas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 8) Guru memperkenalkan materi drama kepada siswa melalui kegiatan bermain peran.

c. Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengamati secara detail bagaimana pembelajaran drama dengan model bermain peran dari awal sampai akhir penelitian.

d. Refleksi

Setelah diadakan tindakan dan observasi, maka pada tahap ini peneliti dan guru menganalisis serta menyimpulkan hasil untuk perbaikan yang akan digunakan pada siklus II. Tujuannya adalah untuk menemukan kekurangan dan mencari solusi agar pembelajaran selanjutnya lebih efektif. Dari hasil pemeriksaan ini, informasi ini sangat penting untuk mencari cara memperbaiki yang kurang agar pembelajaran selanjutnya menjadi lebih baik.

2. SIKLUS II

Pada siklus kedua, peneliti akan melakukan perbaikan apa yang sudah dipelajari pada siklus pertama. Siklus ini akan mengulang langkah-langkah yang sama yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan evaluasi, namun dengan beberapa perbaikan. Siklus II dilakukan apabila proses pembelajaran pada siklus I belum mencapai target yang diharapkan,

maka akan dilakukan perbaikan pada siklus II. Tujuan utama dari siklus II ini adalah mengatasi kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada sebelumnya.

Tujuan dilakukannya lebih dari satu siklus adalah memastikan tindakan yang diberikan yaitu penerapan model *role playing* benar-benar efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Aek Tunjang. keberhasilan tindakan dalam penelitian ini akan diukur berdasarkan indikator yang telah ditetapkan, yaitu apabila minimal 75% dari jumlah siswa berhasil mencapai skor 70 atau lebih pada evaluasi hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia setelah penerapan model *role playing*.

Apabila hasil evaluasi pada akhir pelaksanaan siklus II menunjukkan bahwa target keberhasilan ini telah tercapai secara signifikan, maka penelitian ini akan dianggap berhasil dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya. Keputusan untuk menghentikan penelitian setelah siklus II jika target keberhasilan tercapai didasarkan pada prinsip efisiensi penelitian. Dengan tercapainya tujuan penelitian, tidak ada kebutuhan untuk meneruskan siklus berikutnya yang berpotensi memerlukan waktu dan sumber daya tambahan tanpa memberikan manfaat yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar yang sudah optimal.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan langkah yang sangat penting pada suatu penelitian, karena hasil yang diperoleh digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang sudah ditetapkan oleh peneliti. Untuk menganalisis data pada penerapan model *role playing* yang dilakukan dengan cara mengobservasi aktifitas guru, aktifitas siswa dan untuk menilai kemampuan berbicara diambil dari data unjuk kerja menggunakan rumus seperti:

1. Penilaian rata-rata anak

Untuk mengetahui penilaian rata-rata kelas dapat dirumuskan sebagai berikut ini:

$$\text{Nilai Rata-rata: } \bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Nilai rata-rata

X = Jumlah semua nilai siswa

N = jumlah siswa

2. Penilaian ketuntasan belajar

$$P = \frac{\text{Jumlah anak yang berhasil belajar}}{\text{Jumlah seluruh anak}} \times 100\%^{69}$$

3. Nilai peserta

Untuk mengetahui nilai seorang siswa diukur dengan cara:

$$N = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%^{70}$$

⁶⁹ Fery Muhammad Firdaus dkk., *Penelitian Tindakan Kelas di SD/ MI*. Yogyakarta: Samudra Biru, 17 Juni 2022. Hlm. 142

⁷⁰ Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Otentik Dalam Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada Press, 2011. hlm. 86-93.
<https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/3ea85681-92b6-461f-a01c-a5d02d6354d7/789493d9-4f7c-48d1-ad32-e2c120461f68>. Diakses pada 19 Agustus 2025 Pukul. 10.36 WIB.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif yang prosesnya meliputi seperti, mengelompokkan data untuk mengevaluasi keberhasilan suatu tindakan, menganalisis data dari tindakan yang sudah dilakukan untuk menemukan kelebihan dan kekurangan, mengambil kesimpulan dan memperbaiki tindakan untuk siklus penelitian berikutnya.

Kriteria tingkat keberhasilan kemampuan berbicara siswa dapat dikelompokkan ke dalam 5 kategori seperti pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.5⁷¹
Kriteria Tingkat Keberhasilan

Angka 100	Angka 10	Huruf	Keterangan
80- 100	8,0- 10,0	A	Baik sekali
66- 79	6,6- 7,9	B	Baik
56- 65	5,6- 6,5	C	Cukup
40- 55	4,0- 5,5	D	Kurang
30- 39	3,0- 3,3	E	Gagal

⁷¹ Suharsimi Arikunto, *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Akasara, Maret 2015. Hlm. 245. <https://www.scribd.com/document/740858744/Dasar-dasar-Evaluasi-Pendidikan>, (diakses pada 17 Agustus 2025 Pukul 18.30 WIB).

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Temuan Umum

1. Sejarah Singkat Berdirinya SD Negeri 0212 Aek Tunjang

Sekolah Dasar (SD) ini sudah berdiri sejak tanggal 01 Januari 1910 sampai sekarang di bawah naungan lembaga pemerintah. SD Negeri ini terletak di Desa Aek Tunjang, Kecamatan Barumon Tengah, Kabupaten Padang Lawas, Provinsi Sumatera Utara, dengan luas tanah 5.900 meter persegi. SD ini mempunyai fasilitas yang memadai seperti 6 kelas ruang belajar, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, 2 kamar mandi dan 2 gudang untuk alat sekolah.⁷² SD ini telah mendapatkan akreditasi B berdasarkan Surat Keputusan (SK) Nomor 704/BAP-SM/LL/XII/2012 pada tanggal 9 November 2012. Sekolah ini juga terdaftar dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 69862397 dan kode pos 22755.⁷³

2. Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) SDN 0212 Aek Tunjang

Guru SD Negeri 0212 Aek Tunjang terdiri dari 13 yang terbagi menjadi 1 kepala sekolah, 7 guru kelas, 1 guru agama, 1 guru PJOK, 1 guru olahraga, 1 guru mulok dan 1 penjaga sekolah. Berikut tabel data guru dan tenaga kependidikan SD Negeri 0212 Aek Tunjang yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

⁷² Profil SD Negeri 0212 Aek Tunjang, Kecamatan Barumon Tengah Kabupaten Padang Lawas dengan Bapak Arsalan S.Pd (Wali Kelas IV), Senin 17 Juli 2025.

⁷³ Kemendikdasmen "Data Pendidikan Kemendikdasmen". <https://referensi.data.kemendikdasmen.go.id/pendidikan/npsn/69862397>, (diakses tanggal 13 september 2025 pukul 09.57 WIB).

Tabel 4.1
Data GTK SD Negeri 0212 Aek Tunjang

No	Nama/NIP	Jabatan
1.	Tihotma Sari Hasibuan, S.Pd NIP.198609132009042003	Kepala Sekolah
2.	Nurhatimah Siregar, S.Pd NIP. 196510151986042002	Guru Kelas
3.	Fitriani Hasibuan, S.Pd NIP.197810052009042007	Guru Kelas
4.	Zunnu Royani Hasubuan, S.Pd NIP.198612062009042005	Guru Kelas
5.	Siti Asiah Harahap, S.Pd NIP.198407102014122002	Guru Kelas
6.	Linda Wati Manurung 131 490 147	Guru Kelas
7.	Panokan Harahap 131 889 108	Guru Olahraga
8.	Adil Bosar Hasibuan, S.Pd NIP.199611152023211003	Guru Kelas
9.	Yusti Sahrina, S.Pd NIP.198907172023212027	Guru Agama
10.	Arsalan Hasibuan, S.Pd NIP.198611012024211002	Guru Kelas
11.	Laina Yuspira Hasibuan, S.Pd	Guru Mulok
12.	Halomoan Hasibuan	Penjaga Sekolah
13.	Siti Aslamiyah SIR, S.Pd	PJOK

Sumber: Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) SD Negeri 0212 Aek Tunjang

B. Temuan Khusus

1. Deskripsi Data Pra-siklus

Pelaksanaan penelitian serta pengumpulan data ini dilaksanakan di SD Negeri 0212 Aek Tunjang, Kecamatan Barumon Tengah, Kabupaten Padang Lawas, Provinsi Sumatera Utara tanggal 14 Juli hingga sampai dengan 14 Agustus 2025. Dengan demikian keseluruhan kegiatan penelitian ini berlangsung selama satu bulan penuh, terhitung sejak tanggal 14 Juli hingga 14 Agustus 2025, selama waktu tersebut memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang lebih akurat sehingga hasil penelitian ini dapat membantu peneliti mewakili kondisi sebenarnya di lapangan.

Penelitian ini dimulai dengan menemui kepala sekolah SD Negeri Aek Tunjang untuk meminta izin dalam melakukan penelitian, kemudian memberikan surat pengantar dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan kepada kepala sekolah.⁷⁴ Peneliti mengadakan pertemuan dengan kepala sekolah Tihotma Sari Hasibuan, S.Pd dan wali kelas IV Arsalan Hasibuan, S.Pd guna meminta izin persetujuan dalam pelaksanaan penelitian. Sebelum penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal di SDN 0212 Aek Tunjang, hal ini bertujuan untuk mengetahui kondisi yang ada di lapangan, untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Adapun penelitian ini, peneliti akan berperan sebagai guru dan objek penelitian ini ialah peserta didik kelas IV SDN Aek Tunjang yang jumlah siswanya 14 orang, pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan model *role playing* atau bermain peran.⁷⁵

Penelitian tindakan ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan model *role playing* sejalan dengan langkah-langkah pada model tersebut. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus atas dua pertemuan, dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35) menit pada setiap pertemuan. Sebelum memulai penelitian, peneliti melakukan observasi untuk mengidentifikasi kondisi awal dan permasalahan belajar siswa. Dalam tes awal, peneliti menunjukkan tiga gambar kemudian siswa diminta untuk memilih salah satu gambar dan menceritakan pengalaman

⁷⁴ Observasi penelitian di SD Negeri 0212 Aek Tunjang Kelas IV SD tanggal 16 Juli 2025

⁷⁵ Observasi penelitian di SD Negeri 0212 Aek Tunjang kelas IV SD tanggal 16 Juli 2025

mereka terkait gambar yang dipilih. Berdasarkan tes awal ini, ditemukan bahwa kemampuan komunikasi siswa masih kurang. Hal ini terlihat dari kecenderungan siswa yang diam selama proses belajar, serta ketidakberanian dan grogi saat siswa diminta maju ke depan kelas untuk bercerita sesuai tema gambar pilihan.

Berdasarkan hasil observasi awal, hasil yang didapatkan masih tergolong rendah, siswa masih belum mampu berbicara di depan kelas.

Hasil tes awal dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2
Hasil pra-siklus

No	Nama	Indikator			Nilai	Keterangan
		1	2	3		
1.	Adifa Zahrani Harahap	2	2	1	42	Belum Tuntas
2.	Alfandi Nasution	3	2	3	67	Belum Tuntas
3.	Andra Julfaiz Siregar	2	2	1	42	Belum Tuntas
4.	Ahmad Pinayungan Hasibuan	2	2	2	50	Belum Tuntas
5.	Elmauri Hasibuan	3	2	3	67	Belum Tuntas
6.	Hadawiyah Dasopang	3	2	2	58	Belum Tuntas
7.	Heri Kurniawan Hasibuan	3	2	2	58	Belum Tuntas
8.	Hakim Derwira Chengho Hsb	2	1	1	33	Belum Tuntas
9.	Ilham Efendi Siregar	3	3	2	67	Belum Tuntas
10.	Lutfi Ahmad Deroby Siregar	2	1	1	33	Belum Tuntas
11.	Gibran Ahmad Harahap	3	2	2	58	Belum Tuntas
12.	Reva Adelia Hasibuan	3	2	2	58	Belum Tuntas
13.	Sultan Ahyar Siregar	4	3	3	83	Tuntas
14.	Vania Asyfa Dalimunthe	3	2	2	58	Belum Tuntas
Jumlah		38	28	27	774	
Rata-Rata					55.2	
Jumlah siswa yang tuntas					1	
Presentasi siswa yang tuntas					7%	

Berdasarkan tabel ini dapat dilihat kemampuan siswa dalam berkomunikasi masih tergolong rendah, terbukti dari 14 siswa hanya 1

siswa yang mencapai tingkat ketuntasan (7%) dengan nilai > 70 sedangkan 13 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan (93%) dengan nilai < 70 . Keberhasilan tersebut bisa dilihat pada pencapaian rata-rata dan persentase ketuntasan pada lampiran XIV. Adapun nilai rata-rata tes sebelum diterapkan model *role play* yaitu 55.2 dan secara keseluruhan pembelajaran ini belum mencapai ketuntasan. Sementara indikator keberhasilan penelitian ini ialah jika 75% siswa telah mencapai nilai KKM, berdasarkan masalah yang muncul dari hasil observasi serta hasil tes awal yang dilakukan saat pra siklus, maka guru wali kelas IV dan peneliti sepakat melaksanakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa melalui model *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini dilakukan melalui 2 tahapan, yaitu siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut.

2. Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia pada siklus I, Peneliti menerapkan model pembelajaran *role playing* yang dilaksanakan dalam 2 x 35 menit. Pada pertemuan pertama sebelum dimulainya proses kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan model *role playing*, siswa terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengukur tingkat kemampuan berbicara sebelum diterapkannya model *role playing*. Pada pertemuan kedua setelah pembelajaran model *role playing* diterapkan, siswa kembali diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui tingkat hasil berbicara siswa setelah diberikan model *role playing*. Tahapan pelaksanaan dalam

siklus I dan II mencakup empat langkah utama yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, kegiatan observasi, serta refleksi.

a. Siklus I Pertemuan 1

1) Perencanaan

Pertama-tama, yang akan dilakukan peneliti untuk mengawali penelitian ini ialah dengan berdiskusi bersama guru kelas IV SD Negeri 0212 Aek Tunjang. setelah itu, kegiatan perencanaan dilanjutkan dengan menyusun instrumen penelitian yang akan digunakan. Semua perencanaan yang telah disusun ada pada lampiran. Langkah terakhir dari perencanaan ini adalah menetapkan indikator keberhasilan dalam berkomunikasi, siswa akan dianggap berhasil jika nilainya mencapai Kriteria ketuntasan minimal (KKM), yaitu 70. Instrumen tersebut seperti RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), dan tes soal yang akan diberikan sebelum (*pretest*) dilaksanakan model *role playing*. Perencanaan RPP ini meliputi penetapan seperti kompetensi dasar, indikator, langkah-langkah/ skenario dan sistem penilaian. Selain itu, mempersiapkan fasilitas yang mendukung yakni menata ruang belajar yang akan digunakan seperti mengatur kursi atau meja sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan. Penyusunan instrumen penelitian ini didasarkan pada hasil pengamatan awal yang telah peneliti lakukan. Tujuannya adalah agar instrumen tersebut dapat mendukung proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan model *role playing*.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pada tahapan ini, sesuai RPP yang direncanakan, Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 tanggal 21 Juli 2025. Pelaksanaan ini berlangsung selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit), ini dilaksanakan persis sesuai skenario pembelajaran yang direncanakan. Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti mengambil peran sebagai guru di dalam kelas. Kegiatan ini akan terbagi menjadi tiga langkah yakni, pendahuluan, inti dan penutup.

Kegiatan pembelajaran pada tahap I diawali oleh guru memberikan salam dan menanyakan kabar siswa, kemudian guru mengecek sekaligus memeriksa kerapian posisi, pakaian, tempat duduk dan mengabsen siswa dan kemudian guru mengajak siswa untuk berdoa bersama. Kemudian sebelum masuk kepada kegiatan inti dilakukan, guru memperkenalkan diri dan menjelaskan maksud serta tujuan Peneliti berada di kelas ini. Setelah itu guru memberikan beberapa pertanyaan dan memberikan penjelasan secara singkat tentang model *role playing* atau bermain peran (berdrama), menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan materi dan model yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Serta guru menjelaskan pentingnya kegiatan belajar agar anak bisa lancar dan percaya diri dalam berkomunikasi, baik berbicara lisan. Setelah itu guru memberikan *pretest* kepada siswa untuk mengukur sejauh mana

kemampuan berbicara siswa. Setelah pres-test selesai, akan dilanjutkan dengan menjelaskan materi yang akan disampaikan serta langkah-langkah yang akan dilakukan pada model *role playing*. Kemudian guru membagikan teks drama kepada siswa, selanjutnya guru membagi kelompok menjadi 3 bagian kelompok, setiap kelompok akan ber-drama di depan kelas dengan menggunakan bermain peran (drama). Setelah proses pembagian kelompok selesai, masing-masing tim akan mendapatkan satu judul cerita (teks drama) yang akan di pentaskan dalam bentuk drama di depan kelas. Setelah itu guru berdiskusi bersama siswa untuk memilih peran masing-masing sesuai tokoh dalam teks drama. Sebelum tampil, guru akan menjelaskan drama tentang drama dan siswa diberi kesempatan untuk membaca naskah secara perlahan sambil mempelajari skenario drama dengan bimbingan guru. Kemudian kelompok tersebut akan memerankan materi cerita yang telah disediakan pada pertemuan selanjutnya.

Kegiatan ini akan diakhiri dengan penutup selama 15 menit, guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya mengenai materi yang sudah dijelaskan. Sebelum mengakhiri kegiatan tersebut, guru akan menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan selanjutnya dan menutup kegiatan hari ini dengan mengucapkan salam dan doa.

3) Observasi (Pengamatan)

a) Hasil lembar observasi siklus I pertemuan 1

Hasil pengamatan observasi ini berdasarkan pada hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti. Dalam pelaksanaan penelitian ini wali kelas IV berperan sebagai pengamat (observer) yang bertugas melihat apakah guru sudah menerapkan pembelajaran. Observasi tersebut secara khusus mengamati proses pembelajaran siswa, kegiatan yang diamati meliputi proses peningkatan kemampuan komunikasi siswa dengan menggunakan model *role playing*. Pelaksanaan lembar observasi ini digunakan untuk melihat bagaimana siswa berinteraksi dan berbicara saat bermain peran. Adapun hasil siklus I pertemuan 1 pada lembar observasi aktivitas belajar membuktikan kalau (66%) aktivitas belajar baik dalam melaksanakan model *role playing*. Rincian aktivitas tersebut dapat dilihat pada lampiran VI.

b) Hasil tes siklus I pertemuan 1

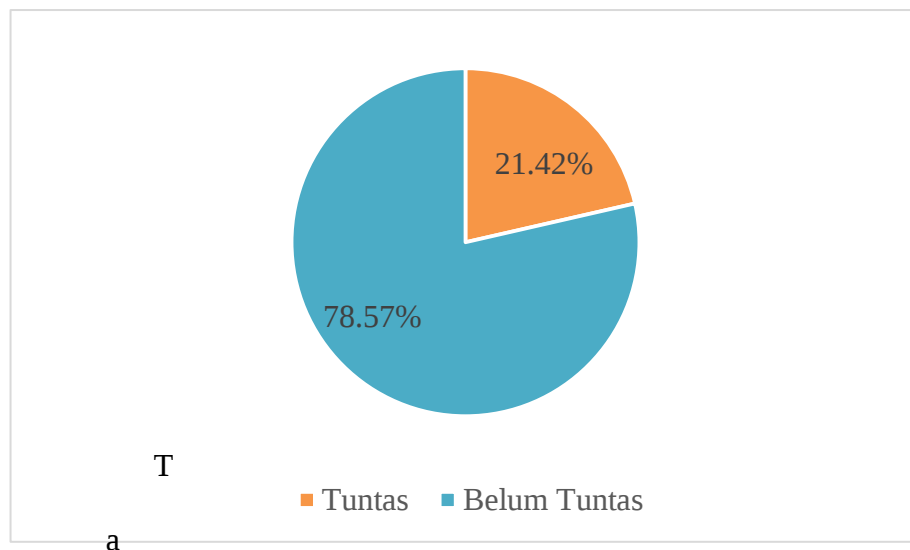
Berdasarkan penelitian tes pada siklus I pertemuan 1, terjadi peningkatan nilai rata-rata kemampuan komunikasi siswa. Adapun penilaian hasil tes kemampuan komunikasi siswa dalam kegiatan bermain drama pada siklus I pertemuan 1 dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3
Hasil Kemampuan Komunikasi Siswa Siklus I Pertemuan 1

No	Nama	Indikator			Nilai	Keterangan
		1	2	3		
1.	Adifa Zahrani Harahap	3	2	1	50	Belum Tuntas
2.	Alfandi Nasution	3	3	3	75	Tuntas
3.	Andra Julfaiz Siregar	3	2	1	50	Belum Tuntas
4.	Ahmad Pinayungan Hsb	3	2	2	58	Belum Tuntas
5.	Elmauri Hasibuan	3	2	3	67	Belum Tuntas
6.	Hadawiyah Dasopang	3	2	2	58	Belum Tuntas
7.	Heri Kurniawan Hasibuan	3	3	3	75	Tuntas
8.	Hakim Derwira Chengho Hsb	3	2	2	58	Belum Tuntas
9.	Ilham Efendi Siregar	3	2	3	67	Belum Tuntas
10.	Lutfi Ahmad Deroby Siregar	3	2	2	58	Belum Tuntas
11.	Gibran Ahmad Harahap	3	3	2	67	Belum Tuntas
12.	Reva Adelia Hasibuan	3	2	3	67	Belum Tuntas
13.	Sultan Ahyar Siregar	3	4	3	83	Tuntas
14.	Vania Asyfa Dalimunthe	3	2	3	67	Belum Tuntas
Jumlah		42	33	33	900	
Rata-Rata					64.28571429	
Jumlah siswa yang tuntas					3	
Presentasi siswa yang tuntas					0.214285714	
Presentasi siswa yang belum tuntas					78.5714286	

Berdasarkan tes hasil peningkatan kemampuan komunikasi siswa kelas IV siklus I pertemuan 1, dapat dilihat dari diagram lingkaran di bawah ini:

Gambar 4.1
Hasil Tes Komunikasi Siswa Siklus I Pertemuan 1



bel dan diagram lingkaran di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada tes kemampuan komunikasi siklus I pertemuan 1 adalah 64, dengan siswa yang tuntas sebanyak 3 siswa (21.42%) dan yang belum tuntas sebanyak 11 siswa (78.57%).

Hasil kegiatan pada siklus I pertemuan 1 pada kemampuan komunikasi siswa belum tercapai sepenuhnya di siklus I pertemuan 1. meskipun nilai rata-rata tes kemampuan komunikasi meningkat sebesar 64,2 dengan persentase ketuntasan belajar hanya sebesar 21.42% sedangkan indikator keberhasilan adalah 70 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 75%. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran akan dilanjutkan pada siklus I pertemuan 2.

4) Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan tes yang telah dilakukan pada siklus I pertemuan 1 terhadap kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menerapkan model *role playing* cukup berhasil menarik minat peserta didik. Meskipun demikian, ditemukan beberapa siswa masih memiliki masalah dalam kejelasan ucapan yang menyebabkan kurangnya rasa percaya diri siswa dan gugup ketika tampil di depan kelas, yang mengakibatkan ucapan beberapa siswa menjadi kurang jelas. Kemungkinan besar karena peserta didik baru pertama kali mencoba model ini dan belum terbiasa bagi siswa, sehingga siswa memerlukan waktu untuk beradaptasi dan memahami model pembelajaran ini. Perbaikan pada siklus I pertemuan 1 adalah dengan guru memberikan penguatan agar siswa berbicara lebih lantang ketika tampil di depan kelas. Oleh karena itu, berdasarkan hasil refleksi ini maka tindakan akan dilanjutkan pada siklus I pertemuan 2.

b. Siklus I Pertemuan 2

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan yang akan dilakukan Peneliti untuk mengawali penelitian ini ialah dengan berdiskusi bersama guru kelas IV SD Negeri 0212 Aek Tunjang. setelah itu, kegiatan perencanaan dilanjutkan dengan menyusun instrumen penelitian

yang akan digunakan. Semua perencanaan yang telah disusun ada pada lampiran dan terakhir dari perencanaan ini adalah menetapkan indikator keberhasilan dalam berkomunikasi, siswa akan dianggap berhasil jika nilainya mencapai Kriteria ketuntasan minimal, yaitu 70. Instrumen tersebut seperti RPP dan tes soal.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan ke 2 dilaksanakan pada hari senin 28 Juli 2025 selama 2 jam pelajaran (2×35 menit) selama belajar mengajar. Kegiatan pelaksanaan ini bisa dilihat dari pendahuluan, inti dan penutup. Untuk menyegarkan suasana dan motivasi siswa, guru mengawali kegiatan dengan *ice breaking* berupa tepuk semangat sebagai persiapan untuk membangkitkan antusiasme belajar.

Pelaksanaan ini diawali dengan guru memberikan salam, menanyakan kabar siswa, kemudian guru mengecek sekaligus memeriksa kerapian posisi, pakaian, tempat duduk dan mengabsen siswa lalu guru menunjuk salah satu siswa untuk memimpin berdoa bersama.

Sebagai langkah awal pembelajaran sebelum memasuki kegiatan inti, guru memulai dengan cara meminta siswa menyebutkan nama nama budaya yang ada di Indonesia, yang kemudian siswa akan menulis jawabannya dipapan tulis. Setelah itu guru mengulang penjelasan secara singkat tentang model *role playing* atau bermain peran (berdrama), menyampaikan tujuan

pembelajaran, menyampaikan materi dan model yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari teks drama dan guru memberi contoh intonasi yang benar ketika mengucapkan teks drama, lalu mengajak siswa menirukan agar komunikasi lebih ekspresif. Selanjutnya siswa diminta maju untuk menampilkan kemampuannya dalam memainkan drama pendek, setelah pertunjukan selesai, guru memberikan soal *posttest* pada siswa.

Pada kegiatan penutup, guru memberikan kesempatan pada siswa bertanya mengenai materi yang sudah dijelaskan. Sebelum mengakhiri kegiatan tersebut, guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan selanjutnya dan menutup kegiatan hari ini dengan salam dan doa.

3) Observasi

a) Hasil Lembar Observasi Siklus I Pertemuan 2

Hasil pengamatan observasi ini berdasarkan pada hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti. Observasi tersebut secara khusus mengamati proses pembelajaran siswa, kegiatan yang diamati meliputi proses peningkatan kemampuan komunikasi siswa dengan menggunakan model *role playing*. Pelaksanaan lembar observasi ini digunakan untuk melihat bagaimana siswa berinteraksi dan berbicara saat bermain peran. Kemudian hasil siklus I pertemuan 2 pada lembar observasi

aktivitas belajar membuktikan kalau (71%) aktivitas belajar baik dalam melaksanakan model *role playing*. Pengamatan ini bertujuan untuk mengevaluasi peningkatan kemampuan komunikasi siswa setelah diterapkannya suatu model pembelajaran. Rincian aktivitas tersebut dapat dilihat pada lampiran VII.

b) Hasil Tes Siklus I Pertemuan 2

Berdasarkan penelitian tes pada siklus I pertemuan 2, terjadi peningkatan yang baik pada nilai rata-rata kemampuan komunikasi siswa. Adapun penilaian hasil tes kemampuan komunikasi siswa dalam kegiatan bermain drama pada siklus I pertemuan 2 dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

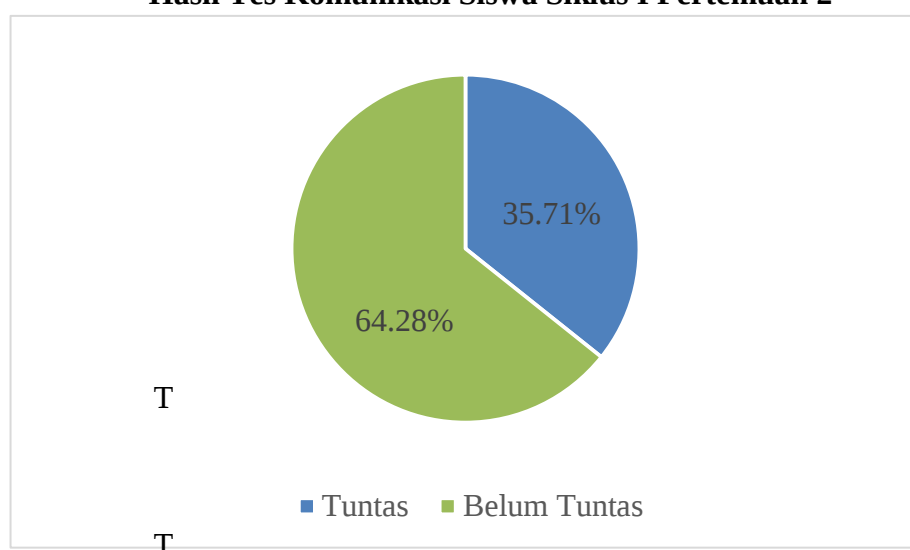
Tabel 4.4
Hasil Kemampuan Komunikasi Siswa Siklus I Pertemuan 2

No	Nama	Indikator			Nilai	Keterangan
		1	2	3		
1.	Adifa Zahrani Harahap	3	2	3	67	Belum Tuntas
2.	Alfandi Nasution	3	3	3	75	Tuntas
3.	Andra Julfaiz Siregar	3	2	2	58	Belum Tuntas
4.	Ahmad Pinayungan Hasibuan	3	3	3	75	Tuntas
5.	Elmauri Hasibuan	4	3	3	83	Tuntas
6.	Hadawiyah DSP	3	2	3	67	Belum Tuntas
7.	Heri Kurniawan Hasibuan	3	3	3	75	Tuntas
8.	Hakim Derwira Chengho Hsb	3	2	3	67	Belum Tuntas
9.	Ilham Efendi Siregar	3	3	2	67	Belum Tuntas
10.	Lutfi Ahmad Deroby Siregar	3	2	3	67	Belum Tuntas
11.	Gibran Ahmad Harahap	3	2	3	67	Belum Tuntas
12.	Reva Adelia Hasibuan	3	3	2	67	Belum Tuntas
13.	Sultan Ahyar Siregar	3	3	4	83	Tuntas
14.	Vania Asyfa Dalimunthe	3	3	2	67	Belum Tuntas
Jumlah		43	36	39	985	
Rata-Rata					70.35714286	
Jumlah siswa yang tuntas					5	

Presentasi siswa yang tuntas	35.71428571
Presentasi siswa yang belum tuntas	64.28571429

Berdasarkan tes hasil peningkatan kemampuan komunikasi siswa kelas IV siklus I pertemuan 2, dapat dilihat pada diagram lingkaran di bawah ini:

Gambar 4.2
Hasil Tes Komunikasi Siswa Siklus I Pertemuan 2



Hasil tes dan diagram lingkaran di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada tes kemampuan komunikasi siklus I pertemuan 1 adalah 70, dengan siswa yang tuntas sebanyak 5 siswa (35.71%) dan yang belum tuntas sebanyak 9 siswa (64.28%). Hasil pada tabel 4.4 di atas pada penelitian tes siklus I pertemuan 2 menunjukkan adanya perkembangan yang baik, hal ini dapat dibandingkan dengan hasil prasiklus dan siklus I pertemuan 1. Kemajuan ini bisa dilihat pada persentase siswa yang tuntas sebanyak 5 siswa (35.71%) dan yang belum tuntas

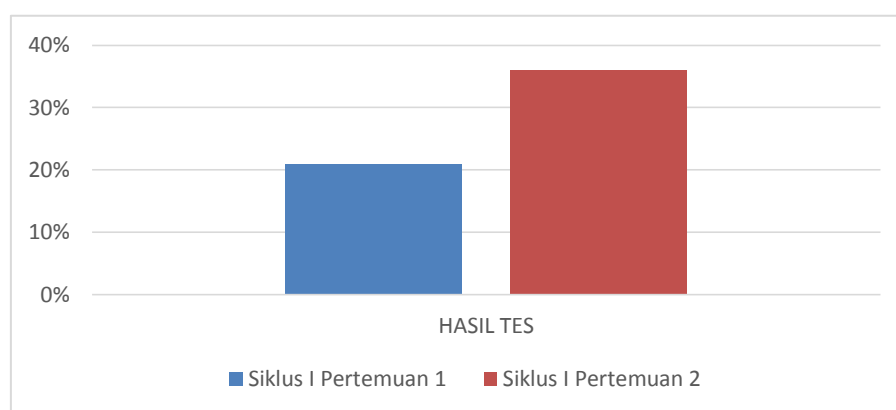
sebanyak 9 siswa (64.28%). Peningkatan kemampuan komunikasi siswa ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5
Peningkatan Hasil Tes Siklus I Pertemuan 1 Terhadap Siklus I Pertemuan 2

Kegiatan	Tuntas	Persentase	Rata-rata
Siklus I Pertemuan 1	3	21%	64.2
Siklus I Pertemuan 2	5	36%	70.3

Peningkatan ini memperlihatkan adanya peningkatan yang baik dari siklus I pertemuan 1 ke siklus I pertemuan 2. Hal ini dapat dilihat sebagai berikut pada gambar di bawah ini:

Gambar 4.3
Hasil Tes Komunikasi Siswa Siklus I Pertemuan 1 dengan Siklus I Pertemuan 2



Hasil kegiatan pada siklus I pertemuan 2 pada kemampuan komunikasi siswa belum tercapai sepenuhnya di siklus I pertemuan 2. Meskipun nilai rata-rata tes kemampuan komunikasi meningkat

sebesar 70 dengan persentase ketuntasan belajar hanya sebesar 35.71% sedangkan indikator keberhasilan adalah 70 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 75%.

4) Refleksi

Observasi di atas menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dalam pelajaran bahasa Indonesia menunjukkan adanya peningkatan kemampuan komunikasi siswa jika dibandingkan dengan sesi sebelumnya, data menunjukkan adanya peningkatan pada nilai rata-rata kemampuan komunikasi siswa dalam tes yang dilaksanakan.

Meskipun proses pembelajaran sudah berlangsung cukup baik, Peneliti masih menghadapi kendala yang perlu diperbaiki, seperti beberapa siswa belum mampu menggunakan naik turunnya intonasi suara dengan tepat dan sesuai dengan karakter yang sedang diperankan. Terutama pada siswa yang belum fasih berbicara dengan lancar, hal ini bisa menyebabkan penampilan tidak maksimal.

Meskipun nilai rata-rata tes kemampuan komunikasi meningkat sebesar 70 dengan persentase ketuntasan belajar hanya sebesar 35.71% sedangkan indikator keberhasilan adalah 70 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 75%. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran akan dilanjutkan pada siklus II. Mengingat indikator keberhasilan siklus I belum tercapai, maka ditetapkan

bahwa penelitian tindakan kelas ini harus dilanjutkan ke siklus II, perbaikan pada siklus II adalah dengan guru memberikan motivasi dan menyisipkan sesi *ice breaking* di sela-sela kegiatan untuk mencairkan suasana dan menjaga semangat siswa, kegiatan ini membantu siswa rileks, yang membantu siswa tetap semangat dan merasa nyaman saat belajar.

3. Siklus II

Adapun pelaksanaan pada siklus II merupakan upaya perbaikan yang dibuat untuk memperbaiki kemampuan komunikasi siswa dari hasil refleksi dari siklus I. Siklus ini dilaksanakan dalam dua pertemuan dengan waktu yang sama yakni 2 x 35 menit.

a. Siklus II Pertemuan 1

1) Perencanaan

Mengawali penelitian ini ialah dengan berdiskusi bersama guru kelas IV SD Negeri 0212 Aek Tunjang. Semua perencanaan yang telah disusun ada pada lampiran. Langkah terakhir dari perencanaan ini adalah menetapkan indikator keberhasilan dalam berkomunikasi, siswa akan dianggap berhasil jika nilainya mencapai Kriteria ketuntasan minimal (KKM), yaitu 70. Instrumen tersebut seperti RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), dan tes soal yang akan diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*).

2) Pelaksanaan Tindakan

Pada tahapan ini, sesuai RPP yang direncanakan, Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 Rabu tanggal 6 Agustus 2025. Pelaksanaan ini berlangsung selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit), ini dilaksanakan persis sesuai skenario pembelajaran yang direncanakan. Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti mengambil peran sebagai guru di dalam kelas. Kegiatan ini akan terbagi menjadi tiga langkah yakni, pendahuluan inti dan penutup.

Kegiatan pembelajaran diawali oleh guru memberikan salam dan menanyakan kabar siswa, kemudian guru mengecek sekaligus memeriksa kerapian posisi, pakaian, tempat duduk dan mengabsen siswa dan kemudian guru mengajak siswa untuk berdoa bersama. Kemudian sebelum masuk kepada kegiatan inti dilakukan, guru memberikan penjelasan secara singkat tentang model *role playing* atau bermain peran (berdrama), menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan materi dan model yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk menyegarkan suasana dan memotivasi siswa, guru mengawali kegiatan dengan *ice breaking* berupa tepuk semangat sebagai persiapan untuk membangkitkan antusiasme belajar.

Setelah itu guru memberikan *pretest* kepada siswa untuk mengukur sejauh mana kemampuan berbicara siswa. Setelah

pretest selesai, akan dilanjutkan dengan menjelaskan materi yang akan disampaikan serta langkah-langkah yang akan dilakukan pada model *role playing*. Kemudian guru membagikan teks drama kepada siswa, selanjutnya guru membagi kelompok menjadi 3 bagian kelompok, setiap kelompok akan berdrama di depan kelas dengan menggunakan bermain peran (drama). Setelah proses pembagian kelompok selesai, masing-masing tim akan mendapatkan satu judul cerita (teks drama) yang akan di pentaskan dalam bentuk drama di depan kelas. Setelah itu siswa berdiskusi bersama untuk memilih peran masing-masing sesuai tokoh dalam teks drama. Sebelum tampil, guru akan menjelaskan drama dan siswa diberi kesempatan untuk membaca naskah secara perlahan sambil mempelajari skenario drama dengan bimbingan guru. Kemudian kelompok tersebut akan memerankan materi cerita yang telah disediakan pada pertemuan selanjutnya.

Kegiatan ini akan diakhiri dengan penutup selama 15 menit, guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya mengenai materi yang sudah dijelaskan. Sebelum mengakhiri kegiatan tersebut, guru akan menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan selanjutnya dan menutup kegiatan hari ini dengan mengucapkan doa dan salam.

3) Observasi

a) Hasil Lembar Observasi Siklus II Pertemuan 1

Pelaksanaan observasi selama proses pembelajaran di kelas didasarkan pada hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti. Dalam pelaksanaan penelitian ini wali kelas IV berperan sebagai pengamat (observer) yang bertugas melihat apakah guru sudah menerapkan pembelajaran. Observasi tersebut secara khusus mengamati proses pembelajaran siswa, dengan fokus pada aktivitas kegiatan belajar siswa siklus II pertemuan 1 dan siklus II pertemuan 2.

Pelaksanaan lembar observasi ini digunakan untuk melihat bagaimana siswa berinteraksi dan berbicara saat bermain peran. Adapun hasil siklus II pertemuan 1 pada lembar observasi aktivitas belajar membuktikan kalau (80%) aktivitas belajar baik sekali dalam melaksanakan model *role playing*. Rincian aktivitas tersebut dapat dilihat pada lampiran VIII.

b) Hasil Tes Siklus II Pertemuan 1

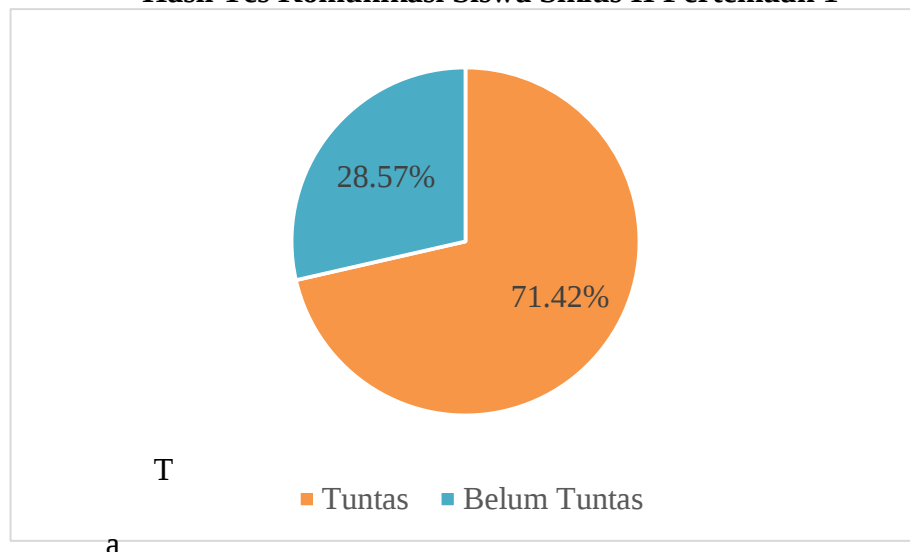
Berdasarkan penelitian tes pada siklus II pertemuan 1, terjadi peningkatan yang baik pada nilai rata-rata kemampuan komunikasi siswa. Adapun penilaian hasil tes kemampuan komunikasi siswa dalam kegiatan bermain drama pada siklus I pertemuan 2 dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6
Hasil Kemampuan Komunikasi Siswa Siklus II Pertemuan 1

No	Nama	Indikator			Nilai	Keterangan
		1	2	3		
1.	Adifa Zahrani Harahap	3	3	3	75	Tuntas
2.	Alfandi Nasution	4	3	3	83	Tuntas
3.	Andra Julfaiz Siregar	3	3	2	67	Belum Tuntas
4.	Ahmad Pinayungan Hsb	3	3	3	75	Tuntas
5.	Elmauri Hasibuan	3	3	4	83	Tuntas
6.	Hadawiyah Dasopang	3	3	2	67	Belum Tuntas
7.	Heri Kurniawan Hasibuan	4	3	3	83	Tuntas
8.	Hakim Derwira Chengho Hsb	3	3	3	75	Tuntas
9.	Ilham Efendi Siregar	3	3	2	67	Belum Tuntas
10.	Lutfi Ahmad Deroby Siregar	3	3	2	67	Belum Tuntas
11.	Gibran Ahmad Harahap	4	3	3	83	Tuntas
12.	Reva Adelia Hasibuan	3	3	3	75	Tuntas
13.	Sultan Ahyar Siregar	4	3	3	83	Tuntas
14.	Vania Asyfa Dalimunthe	3	3	3	75	Tuntas
Jumlah		46	42	39	1058	
Rata-Rata					75.5	
Jumlah siswa yang tuntas					10	
Presentasi siswa yang tuntas					71.42857143	
Presentasi siswa yang belum tuntas					28.57142857	

Berdasarkan tes hasil peningkatan kemampuan komunikasi siswa kelas IV siklus II pertemuan 2, dapat dilihat dari diagram lingkaran di bawah ini:

Gambar 4.4
Hasil Tes Komunikasi Siswa Siklus II Pertemuan 1



bel dan diagram lingkaran di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada tes kemampuan komunikasi siklus II pertemuan 1 adalah 75, dengan siswa yang tuntas sebanyak 10 siswa (71.42%) dan yang belum tuntas sebanyak 4 siswa (28.57%).

4) Refleksi

Observasi pada siklus II pertemuan 1 di atas menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* dalam pelajaran bahasa Indonesia berhasil menarik minat peserta didik. Dalam pertemuan ini ditemukan bahwa peningkatan ini terus meningkat dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya, hal ini dibuktikan pada banyaknya siswa yang antusias ketika bermain drama dan tuntas pada tes kemampuan komunikasi yang diberikan.

Meskipun proses pembelajaran sudah berlangsung baik, Peneliti masih menghadapi kendala yang perlu diperbaiki seperti kurangnya ekspresi ketika peran dimainkan, yang masih menunjukkan ekspresi malu dan belum sepenuhnya percaya diri dalam memerankan karakter sehingga penampilan drama sedikit terasa kaku dan kurang maksimal ketika kegiatan drama.

Meskipun nilai rata-rata tes kemampuan komunikasi meningkat sebesar 75 dengan persentase ketuntasan belajar hanya sebesar 71.42% sedangkan indikator keberhasilan adalah 70 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 75%. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran akan dilanjutkan pada siklus II pertemuan 2. Oleh karena itu, kendala yang ada pada siklus II pertemuan 1 dilakukan perbaikan seperti guru menerapkan sistem reward setelah siswa tampil berapapun hasilnya, sehingga anak lebih berani, senang, dan dapat mengespresikan emosi karena lebih percaya diri tanpa terlalu memikirkan penonton. Maka penelitian ini diputuskan untuk dilanjutkan pada siklus II pertemuan 2.

b. Siklus II Pertemuan 2

1) Perencanaan

penelitian ini diawali dengan berdiskusi bersama wali kelas IV SD Negeri 0212 Aek Tunjang. Semua perencanaan yang telah disusun ada pada lampiran. Langkah terakhir dari perencanaan ini adalah menetapkan indikator keberhasilan dalam berkomunikasi,

dengan kriteria ketuntasan minimal, yaitu 70. Instrumen tersebut seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan tes soal.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan ke 2 dilaksanakan pada hari Rabu 13 Agustus 2025 selama 2 jam pelajaran (2×35 menit) selama belajar mengajar. Kegiatan pelaksanaan ini bisa dilihat dari pendahuluan, inti dan penutup.

Pelaksanaan ini diawali dengan guru memberikan salam dan menanyakan kabar siswa, kemudian guru mengecek sekaligus memeriksa kerapihan posisi, pakaian, tempat duduk dan mengabsen siswa dan kemudian guru menunjuk salah satu siswa untuk memimpin berdoa bersama. Untuk menyegarkan suasana dan memotivasi siswa, guru mengawali kegiatan dengan *ice breaking* berupa tepuk semangat sebagai persiapan untuk membangkitkan antusiasme belajar.

Sebagai langkah awal pembelajaran sebelum memasuki kegiatan inti, guru memulai dengan cara meminta siswa menyebutkan nama nama provinsi yang ada di Indonesia, yang kemudian siswa akan menulis jawabannya di papan tulis. Setelah itu guru mengulang penjelasan secara singkat tentang model *role playing* atau bermain peran (berdrama), menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan materi dan model yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian guru

memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari teks drama, selanjutnya siswa diminta maju untuk menampilkan kemampuannya dalam memainkan drama pendek. Setelah pertunjukan selesai, guru memberikan soal *posttest* pada siswa.

Pada kegiatan penutup, guru memberikan kesempatan pada siswa bertanya mengenai materi yang sudah dijelaskan. Sebelum mengakhiri kegiatan tersebut, guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan selanjutnya dan menutup kegiatan hari ini dengan mengucapkan “Hamdalah,” dan salam.

3) Observasi

a) Hasil Lembar Observasi Siklus II Pertemuan 2

Kemudian hasil siklus II pertemuan 2 pada lembar observasi aktivitas belajar membuktikan kalau (91%) aktivitas belajar baik sekali dalam melaksanakan model *role playing*. Pengamatan ini bertujuan untuk mengevaluasi peningkatan kemampuan komunikasi siswa setelah diterapkannya suatu model pembelajaran. Rincian aktivitas tersebut dapat dilihat pada lampiran IX.

b) Hasil Tes Siklus II Pertemuan 2

Berdasarkan penelitian tes pada siklus I pertemuan 2, terjadi peningkatan yang baik pada nilai rata-rata kemampuan komunikasi siswa. Adapun penilaian hasil tes kemampuan

komunikasi siswa dalam kegiatan bermain drama pada siklus II pertemuan 2 dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.7
Hasil Kemampuan Komunikasi Siswa Siklus II Pertemuan 2

No	Nama	Indikator			Nilai	Keterangan
		1	2	3		
1.	Adifa Zahrani Harahap	4	3	4	92	Tuntas
2.	Alfandi Nasution	4	4	3	92	Tuntas
3.	Andra Julfaiz Siregar	3	2	3	67	BelumTuntas
4.	Ahmad Pinayungan Hasibuan	4	3	4	92	Tuntas
5.	Elmauri Hasibuan	4	3	4	92	Tuntas
6.	Hadawiyah Dasopang	4	3	3	83	Tuntas
7.	Heri Kurniawan Hasibuan	4	3	3	83	Tuntas
8.	Hakim Derwira Chengho Hsb	4	3	3	83	Tuntas
9.	Ilham Efendi Siregar	3	3	3	75	Tuntas
10.	Lutfi Ahmad Deroby Siregar	3	3	3	75	Tuntas
11.	Gibran Ahmad Harahap	4	3	4	92	Tuntas
12.	Reva Adelia Hasibuan	4	3	3	83	Tuntas
13.	Sultan Ahyar Siregar	4	3	4	92	Tuntas
14.	Vania Asyfa Dalimunthe	4	3	3	83	Tuntas
Jumlah		53	42	47	1184	
Rata-Rata					84.5	
Jumlah siswa yang tuntas					13	
Presentasi siswa yang tuntas					92.85714286	
Presentasi siswa yang belum tuntas					7.14285714	

Hasil kemampuan komunikasi siswa pada tabel di atas menunjukkan bahwa di siklus II pertemuan 2 mengalami kemajuan yang sangat baik dibandingkan dengan siklus II pertemuan 1. Pada kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 hanya 10 orang yang tuntas dengan persentase 71% dan yang belum tuntas sebanyak 4 orang siswa dengan persentase 29% dengan rata-rata 75,5. Kemajuan ini bisa dilihat pada persentase siswa yang tuntas

sebanyak 13 siswa dengan persentase 93% dan yang belum tuntas sebanyak 1 orang siswa dengan persentase 7% dengan rata-rata 84,5. Berikut grafik ketuntasan kemampuan komunikasi siswa pada siklus II pertemuan 2 digambarkan sebagai berikut di bawah ini:

Gambar 4.5
Hasil Tes Kemampuan Komunikasi Siswa Siklus II Pertemuan 2



Hasil kegiatan yang dilakukan pada siklus II pertemuan 2, memperoleh hasil 84,5 dengan persentase ketuntasan belajar sebanyak 93%, hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan telah tercapai. Keberhasilan ini tercapai apabila 75% pas atau lebih dari 75% siswa yang tuntas dalam KKM (70), maka penelitian ini tidak dilanjutkan.

Adapun persentase peningkatan pada kegiatan pembelajaran pada prasiklus hingga siklus II ini akan dirangkum pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.8
Peningkatan Hasil Tes Kegiatan Prasiklus, Siklus I Dan Siklus II

No	Ketuntasan Siswa	Prasiklus		Siklus I				Siklus II			
		Jumlah siswa	%	Jumlah siswa				Jumlah siswa			
				P 1	%	P 2	%	P1	%	P2	%
1	Tuntas	1	7	3	21	5	36	10	71	13	93
2	Belum tuntas	13	93	11	78	9	64	4	29	1	7
Jumlah		14	100	14	100	14	100	14	100	14	100

Hasil tersebut menunjukkan bahwa persentase peningkatan terus naik dari kegiatan awal prasiklus, siklus I sampai ke siklus II. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti menarik kesimpulan bahwa penerapan model role playing dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas IV SDN 0212 Aek Tunjang. penelitian ini dihentikan pada siklus II karena siswa sudah menunjukan kemampuan komunikasi.

4) Refleksi

Bersadarkan observasi di atas pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, kemampuan komunikasi siswa menunjukkan adanya peningkatan yang sangat baik atau sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan yakni 75%, sedangkan pada hasil ini didapat nilai rata-rata 84.5 dengan persentase 93% dengan jumlah siswa 13 orang tuntas dan belum tuntas sebanyak 1 orang siswa dengan persentase 7%. Penelitian ini dihentikan pada siklus II karena siswa sudah menunjukan kemampuan komunikasi siswa yang sangat baik. hal ini

menunjukkan bahwa indikator keberhasilan telah tercapai, seperti siswa mampu menyampaikan ucapan dengan jelas dan lantang. Kemudian intonasi sudah bervariasi dan tepat, seperti siswa mampu memberikan penekanan emosi yang sesuai dengan dialog drama (contohnya, nada tinggi saat marah, nada rendah saat sedih). Ekspresi dan penghayatan peran sudah maksimal, siswa menunjukkan kepercayaan diri yang tinggi dan membuat penampilan menjadi menarik dalam bermain drama. Keberhasilan ini tercapai apabila 75% pas atau lebih dari 75% siswa yang tuntas dalam KKM (70), maka penelitian ini tidak dilanjutkan lagi.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah penerapan model *role playing* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 0212 Aek Tunjang. Model *role playing* adalah pembelajaran yang dikembangkan oleh Fannie Shaftel dan George Shaftel (1967),⁷⁶ sedangkan komunikasi berasal dari bahasa Inggris yakni *communication* yang artinya menyampaikan atau menciptakan pemahaman bersama.⁷⁷ Model *role playing* adalah salah satu pembelajaran yang melibatkan siswa

⁷⁶ Siti Chadijah. "Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode *Role playing* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." (*Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* 4) no. 2 (2023): 161-174. <https://scholar.google.com/citations?user=GoEjA44AAAAJ&hl=en&scioq=upaya+guru+meningkatkan+kemampuan+berbicara+siswa&oi=sra>

⁷⁷ H.A.W. Widjaja, *Komunikasi & Hubungan Masyarakat*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008. hlm. 8

dalam memerankan karakter atau situasi tertentu. Penerapan model *role playing* dalam pembelajaran terbukti efektif dalam membantu siswa untuk memahami pembelajaran. Sesuai dengan kajian teori, bahwa kelebihan menggunakan model *role playing* adalah rasa percaya diri dan motivasi siswa dalam belajar meningkat, siswa sebagai pemain akan belajar dan berlatih untuk bisa memahami dan mengingat isi cerita yang diperankan. Sehingga siswa akan terlatih dengan daya ingatnya.⁷⁸ Penerapan model *role playing* sejalan dengan teori Vygotsky karena siswa berlatih komunikasi melalui interaksi langsung, saling memberi umpan balik, dan memperoleh dukungan dari guru maupun teman.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, yang dimulai dari prasiklus, siklus I, dan siklus II. Berdasarkan hasil pada tahap prasiklus, menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi siswa berada ditingkat sangat rendah. Hal ini dibuktikan dengan data hasil tes awal yang menunjukkan nilai rata-rata kelas hanya mencapai 52,2, dan hanya satu siswa (7%) yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rendahnya hasil ini merupakan cerminan dari permasalahan yang diangkat dalam latar belakang, di mana proses pembelajaran cenderung pasif dan lebih berfokus pada aspek kognitif, seperti penguasaan tata bahasa, sementara praktik komunikasi lisan kurang mendapat perhatian. Kondisi ini selaras dengan teori Chadjiah yang menyatakan bahwa tanpa stimulasi dan latihan aktif, kemampuan

⁷⁸ Ria Nur Haliza and Rizka Fibria Nugrahani, "Pengaruh Metode *Role play* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa," (*Psikodinamika : Jurnal Literasi Psikologi* 1), no. 2 (2021): 133–42. <https://ejournal.uniramalang.ac.id/psikodinamika/article/view/850>.

komunikasi dalam berbicara siswa tidak akan berkembang secara optimal. Pendapat ini juga didukung oleh penelitian Helen⁷⁹ yang menjelaskan bahwa berbicara memiliki tujuan untuk menstimulasi pendengarnya, meyakinkan mereka, atau bahkan mengubah sikap mereka.

Di awal siklus I, model *role playing* mulai digunakan sebagai solusi untuk mengatasi masalah pembelajaran. Model ini, pada prinsipnya adalah mengajarkan dengan memperlihatkan berbagai peran yang ada di kehidupan nyata ke dalam suatu bentuk cerita sederhana yang di pertunjukkan di dalam kelas. Penerapannya secara langsung mengubah suasana kelas dari yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Siswa didorong untuk mengekspresikan diri dalam situasi yang mendekati kehidupan nyata, sesuai dengan asumsi yang dikemukakan oleh Fannie dan George Shaftel. Perubahan ini memberikan dampak positif awal, di mana nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 67,5 dan tingkat ketuntasan naik menjadi 29%. Meskipun menunjukkan kemajuan, capaian ini belum memenuhi indikator keberhasilan. Hasil refleksi menunjukkan bahwa siswa masih dalam tahap adaptasi. Ini wajar terjadi karena model *role playing* merupakan pengalaman baru bagi mereka, sehingga beberapa siswa masih kelihatan ragu dan belum sepenuhnya percaya diri. Hal ini juga ditekankan oleh Dian Cahaya Ningrum, yang menyatakan bahwa ada beberapa siswa yang masih malu dan kurang percaya diri, serta belum dapat mempresentasikan hasil diskusi

⁷⁹ Helen, “Penerapan Metode *Role playing* dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Inpres Monginsidi. Bosowa: Universitas, 2023. Hlm. 25.

dengan baik.⁸⁰ Untuk mencapai tujuan, maka penelitian ini dilanjutkan ke siklus II dengan strategi yang lebih mendukung perkembangan keberanian dan kemampuan komunikasi dalam berbicara siswa.

Berlandaskan temuan dan refleksi pada siklus I, tindakan perbaikan pada siklus II dilakukan dengan memberikan motivasi yang konsisten dan menciptakan suasana yang lebih kondusif, salah satunya melalui kegiatan ice breaking. Hasilnya, terjadi peningkatan yang sangat signifikan. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 84.5, dengan tingkat ketuntasan mencapai 93% atau sebanyak 13 dari 14 siswa. Pencapaian ini telah jauh melampaui indikator keberhasilan penelitian, yaitu 75% siswa mencapai KKM.

Peningkatan yang sangat baik ini bisa terjadi karena kelebihan model *role playing* yang telah dijelaskan sebelumnya dalam teori. Pertama, model ini terbukti berhasil meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena diterapkan dalam bentuk permainan yang menyenangkan, sehingga kelas menjadi lebih aktif dan tidak membosankan. Tidak hanya itu, siswa juga mendapatkan kesempatan langsung untuk mempraktikkan keterampilan komunikasi secara langsung. Saat memerankan sebuah tokoh, siswa secara tidak sadar berlatih aspek-aspek komunikasi verbal yang menjadi indikator penilaian, yaitu ucapan (pelafalan), intonasi, dan ekspresi. Melalui latihan yang konsisten, rasa percaya diri siswa pun meningkat, sehingga mereka lebih berani dan lancar dalam berbicara di depan umum. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang kuat antara model *role playing* dan

⁸⁰ Dian Cahaya Ningrum, "Penerapan Metode Bermain Peran (*Role playing*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kotagajah Lampung Tengah. Bosowa: Universitas, 2023. Hlm. 59.

kemampuan siswa dalam berkomunikasi, di mana simulasi peran memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berbicara mereka dalam berbagai situasi sosial.

Hal ini sejalan dengan penelitian Dedi Gunawan Batubara, yang menekankan bahwa model ini membantu siswa mengenali situasi kehidupan nyata dan memahami sudut pandang orang lain. Ketika siswa menerima dan memainkan karakter tertentu, mereka tidak hanya belajar berkomunikasi, tetapi juga mengalami perubahan sikap dan perilaku yang positif.⁸¹ Maka, keberhasilan ini memperkuat gagasan bahwa *role playing* adalah pendekatan yang efektif dan menyeluruh dalam membentuk pribadi yang percaya diri dan komunikatif.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *role playing* yang dilakukan secara terencana benar-benar efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Kemajuan dari prasiklus ke siklus I, lalu ke siklus II, bukanlah hal yang terjadi begitu saja, melainkan buah dari proses pembelajaran yang dirancang dengan baik dan sesuai teori. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model *role playing* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas IV SDN 0212 Aek Tunjang dapat diterima.

⁸¹ Dedi Gunawan Batubara, Peningkatan keterampilan berbicara melalui metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN 100809 Pancur Batu Kecamatan Marancar Kab. Tapanuli Selatan. Padangsidimpuan: UIN SYAHADA, 2024. hlm. 7

D. Keterbatasan penelitian

Penelitian ini disusun jauh dari kata sempurna karena dengan segala keterbatasan yang ada, baik dari segi pengalaman peneliti, pemahaman topik, maupun waktu dan tenaga yang tersedia selama penelitian berlangsung. Sebagai peneliti yang masih terus belajar, walaupun peneliti menemukan keterbatasan dalam penelitian ini, peneliti selalu berusaha agar keterbatasan yang dihadapi tidak mengurangi makna dari penelitian yang dilaksanakan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi awal yang baik untuk pengembangan lebih lanjut, untuk membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penerapan model *role playing* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas IV di SD Negeri 0212 Aek Tunjang, Kecamatan Barumun Tengah, Kabupaten Padang Lawas yang hasilnya bisa terlihat pada hasil tes setiap pertemuan. Berdasarkan hasil penelitian kegiatan pembelajaran prasiklus, siswa yang tuntas hanya 1 siswa dengan persentase 7% dengan nilai rata-rata 52,2. Siklus I pertemuan 1 yang tuntas sebanyak 3 siswa dengan persentase 21% dengan nilai rata-rata 64,2 dan Siklus I pertemuan 2 yang tuntas sebanyak 5 siswa dengan persentase 36% dengan nilai rata-rata 70,3. Siklus II pertemuan 1 sebanyak 10 siswa tuntas dengan nilai rata-rata 75,5 dan Siklus II pertemuan 2 sebanyak 13 siswa tuntas dengan nilai rata-rata 84,5 atau dengan persentase 93%, hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan telah tercapai. Keberhasilan ini tercapai apabila 75% pas atau lebih dari 75% siswa yang tuntas dalam KKM (70), maka penelitian ini tidak perlu dilanjutkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model *role playing* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDN 0212 Aek Tunjang, dinyatakan diterima berdasarkan hasil analisis data.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Kesimpulan penelitian memberikan implikasi bahwa penerapan model *role playing* secara efektif dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 0212 Aek Tunjang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru dapat menjadikan

model *role playing* sebagai alternatif yang efektif pada pembelajaran bahasa Indonesia. Model ini mendorong guru untuk beralih dari mengajar yang monoton seperti ceramah dan mencatat. Model ini bukan hanya bisa meningkatkan rasa percaya diri dan keberanian siswa dalam berbicara tetapi juga bisa meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran. Siswa yang awalnya pemalu, atau takut untuk mengeluarkan pendapat di depan umum berubah menjadi lebih percaya diri dan lebih berani dalam mengeluarkan pendapatnya. Proses belajar bahasa Indonesia tidak lagi dirasa bosan, tapi menjadi sebuah kegiatan yang menyenangkan, dikarenakan siswa lebih suka dilibatkan daripada sekedar mendengarkan. Oleh karena itu, model ini bukan hanya sekedar belajar, tapi juga membuat perubahan yang berawal dari tidak mampu menjadi mampu. Keberhasilan yang diperoleh pada siklus II menunjukkan bahwa proses pembelajaran perlu melalui perbaikan dan evaluasi seperti siklus I dan siklus II. Untuk itu, peningkatan ini tidak bisa digapai dengan instan, tapi harus dilakukan secara bertahap, kesabaran, dukungan, partisipasi dan selalu memberikan kesempatan pada siswa untuk mencoba dan terus mencoba.

C. Saran

Setelah menyimpulkan hasil penelitian tindakan kelas ini, berikut adalah saran penting yang ingin disampaikan peneliti:

1. Bagi Guru Kelas

Peneliti merekomendasikan agar model pembelajaran *role playing* diterapkan dalam proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia. Hendaknya menggunakan model *role playing* guna mengembangkan

perkembangan bahasa khususnya pada aspek komunikasi, agar pembelajaran tidak terlalu membosankan dan membuat siswa merasa nyaman ketika proses pembelajaran. Hasil penelitian ini secara jelas membuktikan bahwa pendekatan ini efektif meningkatkan kemampuan komunikasi siswa melalui pendekatan tersebut.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan agar lebih berani serta menerapkan model *role playing* dalam aktivitas belajar bahkan secara mandiri di rumah, mengingat model ini terbukti meningkatkan hasil komunikasi siswa sehingga memperoleh hasil yang optimal dalam berbahasa Indonesia. Selain itu, siswa juga disarankan agar terus mengembangkan kemampuan komunikasi bahasa Indonesia dan mengambil manfaat dari setiap pelajaran atau pengalaman belajar yang mereka dapatkan ketika pendekatan ini diterapkan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya yang tertarik pada topik ini dengan masalah yang serupa, diharapkan untuk mengisi kekurangan penelitian yang telah dilakukan dan memperluas serta memperdalam fokus penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Asep, Priatna and Ghea Setyarini. "Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2019): 147-159. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/2139>.
- Aswadin Aswadin, Nikman Azmin, and Bakhtiar Bakhtiar, "Keefektifan Penerapan Metode Simulasi Pada Konsep Sistem Peredaran Darah Manusia Di Kelas VIII SMPN 8 Satap Soromandi Tahun Pelajaran 2021/2022," (*Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)* 2), no. 2 (2021): 6–10. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/JP-IPA/article/view/71>.
- Chadijah, Siti. "Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode *Role playing* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." (*Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* 4), no. 2 (2023): 161-174. <https://scholar.google.com/citations?user=GoEjA44AAAAJ&hl=en&scioq=upaya+guru+meningkatkan+kemampuan+berbicara+siswa&oi=sra>.
- Firdaus, Fery Muhammad, Maulana Arafat Lubis, Abdul Razak, and Nashran Azizan. *Penelitian Tindakan Kelas di SD/ MI*. Yogyakarta: Samudra Biru, 17 Juni 2022.
- Istiq'faroh, Nurul "Relevansi Filosofi Ki Hajar Dewantara Sebagai Dasar Kebijakan Pendidikan Nasional Merdeka Belajar Di Indonesia," *Jurnal Pendidikan* 3, no. 2 (2020): 1–10. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/jls/article/view/266>.
- Julianto, Indra Rasyid, Pramisdi Winanto Saputro, Rifa'atussalwa Hayati, Widya Gusvita, and Diardana Prima Sintasari. "Metode *role playing* sebagai alternatif pembelajaran keterampilan drama di sekolah dasar." (*Jurnal Pesastra (Pendidikan Bahasa dan Sastra)* 2), no. 1 (2025): 53-61. <https://pesastra.com/index.php/journal/article/view/89>.
- Lubis, Chairunnisa and Sahkholid Nasution, "Pengaruh Metode *Role playing* Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah," (*Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13), no. 2 (2024): 2017–28. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/756>.
- Naldi, Afri, Reval Oktaviandry, and Gusmaneli Gusmaneli, "Model Pembelajaran *Role playing* Dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik," (*Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 2), no. 2 (2024): 133–40. <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/JUBPI/article/view/2938>.

Nurgiantoro, Burhan. *Penilaian Dalam Pelajaran Bahasa dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2017.

Puspitaningrum, Ikha Listyarini Julian Indah, Mei Fita Asri Untari, "Keefektifan Model Bermain Peran (*Role playing*) Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia," (*Journal for Lesson and Learning Studies* 2). no. 1 (2019): 296–304. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/20985>.

Pohan, Desi Damayani, and Ulfi Sayyidatul Fitria. "Jenis jenis komunikasi." (*Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*). (2021): 29-37. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss/article/view/158>.

Rangkuti, Ahmad Nizar. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK Dan Penelitian Pengembangan* Bandung: Citapustaka Media. 2016.

Sihabudin, Ahmad. *Komunikasi Antarbudaya Satu Persektif Multidimensi*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013.

Siboro, Ramiana Putri, Lisbet N. Sihombing, and Eva Pasaribu, "Hubungan Metode *Role playing* Dengan Rasa Percaya Diri Siswa Di Kelas IV SD Negeri 091254 Batu Onom Dan SD Negeri 091273 Karang Bangun Kecamatan Siantar Kabupaten Simalungun," (*Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 1), no. 1 (2022): 105–9. <https://scholar.google.com/citations?user=9EVOuXEAAAAJ&hl=en&scioq=upaya+guru+meningkatkan+kemampuan+berbicara+siswa&oi=sra>.

Simon, Marvin K., and Mohamed- Slim Alouini. "Types of Communication." *Digital Communication over Fading Channels* 2: 45–79, 2024. <http://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss>.

Sutikno, M. Sobry . *Metode dan Model-Model Pembelajaran*, Lombok: Holictica, 2019.

Setiawan, T., Kurniawati, Y., & Saputro, E. "Komunikasi krisis di era digital." (*Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora* 1). no. 02 (2019): 50-61. <https://www.jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/26>.

Syam, Nina W. *Psikologi Sosial Sebagai akar Ilmu Komunikasi* Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2012.

Tubbs, Stewart L, and Sylvia Moss. 2000. *Human Communication prinsip-prinsip dasar*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Widjaja, H.A.W. *Komunikasi & Hubungan Masyarakat*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.

LAMPIRAN 1

Modul Ajar Kurikulum Merdeka

Madrasah	: SDN 0212 Aek Tunjang
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Tema	: Sudah Besar
Fase/Kelas	: B/IVA
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit (2 x Pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2025
Nama Penyusun	: Nur Aisah

Kompetensi Awal:	
1. Peserta didik dapat memahami dan menjelaskan permasalahan yang dihadapi tokoh cerita.	
Dimensi Profil Lulusan	
1. Keimanan dan Ketakwaan 2. Kewargaan 3. Penalaran Kritis 4. Kreativitas 5. Kolaborasi 6. Kemandirian 7. Kesehatan 8. Komunikasi	
Sarana dan Prasarana:	
1. Buku Pelajaran Bahasa Indonesia 2. Ruang kelas, white board, dan spidol. 3. Teks Drama	
Target Peserta Didik:	
✓ Semua peserta didik dalam satu kelas baik yang reguler, pencapaian tinggi maupun yang memiliki kesulitan belajar, ikut serta mempelajari materi ini	
Model/Pendekatan/Metode Pembelajaran:	
Model	
✓ Role Playing Sintak atau langkah-langkah pembelajaran Role Playing adalah; 1) Persiapan, 2) Menunjuk Pemain, 3) Menyusun Panggung, 4) Guru Membentuk Kelompok, 5) Pemeranan, 6) Diskusi dan Evaluasi, 7) Berbagi Pengalaman.	
Pendekatan	
✓ Saintifik	
Metode	
✓ Tanya Jawab dan Diskusi	
Tujuan Pembelajaran	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

 Melalui kegiatan membaca cerita, peserta didik dapat memahami dan menyimpulkan permasalahan yang dihadapi tokoh cerita.	❖ Peserta didik dapat menyebutkan siapa saja tokoh dalam cerita(C1) ❖ Peserta didik dapat menjelaskan mengapa tokoh tersebut sedih atau marah(C2) ❖ Peserta didik dapat menyimpulkan inti masalah dengan bahasa sendiri dan memerankan (role playing) ekspresi tokoh saat menghadapi masalah tersebut (C3)
---	--

1. Pemahaman Bermakna:

Setelah proses pembelajaran berakhir peserta didik diharapkan mampu: meningkatkan pemahaman siswa tentang memahami dan menjelaskan permasalahan yang dihadapi tokoh cerita dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi

2. Pertanyaan Pemantik:

Peserta didik diberi pertanyaan seperti apakah kalian pernah membaca cerita, bagaimana menurut kalian cerita berjudul “Malin Kundang dan Asal Usul Danau Toba”, bagaimana isi cerita yang kamu baca?

3. Kegiatan Pembelajaran:

Langkah-langkah Persiapan: Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti: 1. Alat tulis 2. Teks Drama	
Urutan Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan pembukaan: 1. Guru memberikan salam dan menanyakan kabar siswa. 2. Guru mengecek sekaligus memeriksa kerapihan posisi, pakaian, tempat duduk, dan mengabsen siswa. 3. Guru memberikan arahan untuk berdoa dengan agama dan kepercayaan masing-masing 4. Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari harinya. 5. Menyampaikan topik pembelajaran yang akan dipelajari, yaitu : pembelajaran Role Playing. 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	15 Menit

Kegiatan Inti: 1. Guru melakukan curah pendapat (Brainstorming) dengan siswa tentang drama (Malin Kundang dan Asal Usul Danau Toba). 2. Guru memberikan siswa kesempatan untuk mengamati dan menyimak tema pembelajaran drama (Malin Kundang dan Asal Usul Danau Toba) yang akan dipelajari. 3. Guru membagi siswa menjadi 3 bagian kelompok, selanjutnya Teks naskah drama akan dibagikan oleh guru kepada siswa. 4. kemudian siswa diberikan waktu untuk membaca dan memahami peran naskah drama yang telah diberikan oleh guru. 5. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab berupa nama tokoh, tema beserta amanat apa yang ada pada drama tersebut. 6. Siswa menentukan tokoh yang siswa perankan, dengan masing-masing anggota pada setiap kelompok yang telah disepakati dikelompoknya. 7. Kemudian guru mengarahkan pada setiap kelompok untuk praktek berbicara sesuai dengan teks drama Malin Kundang. 8. Masing-masing kelompok akan mempraktekkan drama didepan kelas. 9. Siswa berlatih memerankan peran sesuai teks naskah drama dengan anggota kelompoknya secara bergantian di depan kelas. 10. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang amanat drama.	45 Menit
Kegiatan Penutup: Penyimpulan: 1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan apa yang ia ketahui dari drama tersebut. 2. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahaminya. 3. Guru memberikan penguatan agar kemampuan siswa kedepannya semakin meningkat. 4. Guru mengajak siswa untuk melakukan doa untuk menutup kegiatan hari ini.	10 Menit
Asesmen/Penilaian Pencapaian Tujuan Pembelajaran	
Asesmen formatif hanya dilakukan pada beberapa kegiatan yang ditandai dengan simbol seperti di bawah ini. Contoh rubrik penilaian disediakan pada kegiatan tersebut. Asesmen ini merujuk pada alur konten Capaian Pembelajaran yang dicantumkan pada skema pembelajaran dan uraian pembelajaran. Tabel 1.1	

Mampu Mengucapkan Semua Kata dengan Jelas dan Tepat (Nilai = 4)	Mampu Mengucapkan Sebagian Besar Kata-Kata Panjang (Nilai = 3)	Mampu Mengucapkan Kata-Kata Panjang Ketika Dipandu (Nilai = 2)	Belum Mampu Mengucapkan Kata-kata Panjang dengan Baik (Nilai = 1)
(Peserta Didik Dengan Nilai 4 Akan Mendapatkan Kegiatan Pengayaan.)			(Peserta Didik Yang Memperoleh Nilai 1 Akan Memperoleh Pendampingan dalam Bentuk Kegiatan Perancah.)
Instrumen Penilaian Untuk Mengucapkan Kata-Kata Panjang 4: Sangat Baik Kurang 3: Baik 2: Cukup 1:			
Tabel 1.2 Instrumen Penilaian Untuk Memahami Permasalahan Tokoh Cerita			
Mampu Menjawab semua pertanyaan dengan baik (Nilai = 4)	Mampu Menjawab 4-5 pertanyaan dengan baik (Nilai = 3)	Mampu Menjawab 2-3 pertanyaan dengan baik (Nilai = 2)	Belum Mam Menjawab pertanyaan dengan baik (Nilai = 1)
4: Sangat Baik Kurang 3: Baik 2: Cukup 1:			

Refleksi Guru
✚ Kegiatan apa yang sudah saya lakukan pada pembelajaran ini? ✚ Kegiatan apa yang belum saya lakukan pada pembelajaran ini? ✚ Kesulitan apa yang dialami peserta didik dalam pembelajaran ini? ✚ Hal apa yang akan dilakukan untuk membantu peserta didik yang kesulitan?
Kegiatan Remedial dan Pengayaan
Kegiatan remedial: Berdasarkan hasil evaluasi penilaian harian, bagi peserta didik yang belum mencapai KKTP pada capaian pembelajaran, akan diberikan penilaian ulang (remedial) sehingga memiliki pemahaman dan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
Kegiatan Pengayaan: Peserta didik yang telah mencapai KKTP dalam evaluasi penilaian harian akan mengulas kembali materi yang telah dipelajari dan diberikan materi tambahan untuk menambah wawasan
Sumber/Referensi/Daftar Pustaka
Sumber/Referensi Buku Panduan Guru dan Buku Siswa Bahasa Indonesia untuk SD Kelas IV ✚ Internet (Youtube) Link Video: https://youtu.be/3k0AO_HQdhE?si=ZYcp47yf1gCOjv8J Link Video: https://youtu.be/jgzOKopC7us?si=cOg8rQ-Nyi7QRWW6 Daftar Pustaka Naldi Afri, Model Pembelajaran <i>Role playing</i> Dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik”. <i>Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia</i> 2, no. 2: 133–40. Buku Panduan Guru, <i>Bahasa Indonesia SD kelas IV</i>. (Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021). Buku Guru Bahasa Indonesia : Bahasa Indonesia Lihat Sekitar Kelas 4 (Buku Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2023). Buku Siswa Bahasa Indonesia: Bahasa Indonesia Lihat Sekitar Kelas 4 (Buku Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2023). Nurgiansah, T Heru, Hendri Hendri, and Cep Miftah Khoerudin. 2021. “<i>Role playing</i> Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan.” <i>Jurnal Kewarganegaraan</i> 18, no. 1: 56.
Lampiran
1. Teks Drama 2. Rubrik Penilaian 3. Lembar Tes Praktek

Modul Ajar Kurikulum Merdeka

Madrasah : SDN 0212 Aek Tunjang
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Tema : Sudah Besar
Fase/Kelas : B/IVA
Alokasi Waktu : 4 x 35 menit (2 x Pertemuan)
Tahun Pelajaran : 2025
Nama Penyusun : Nur Aisah

Kompetensi Awal:	
1. Peserta didik dapat mengucapkan kata-kata panjang.	
Dimensi Profil Lulusan	
1. Keimanan dan Ketakwaan 2. Kewargaan 3. Penalaran Kritis 4. Kreativitas 5. Kolaborasi 6. Kemandirian 7. Kesehatan 8. Komunikasi	
Sarana dan Prasarana:	
1. Buku Pelajaran Bahasa Indonesia 2. Ruang kelas, white board, dan spidol. 3. Teks Drama	
Target Peserta Didik:	
✓ Semua peserta didik dalam satu kelas baik yang reguler, pencapaian tinggi maupun yang memiliki kesulitan belajar, ikut serta mempelajari materi ini.	
Model/Pendekatan/Metode Pembelajaran:	
Model	
✓ Role Playing Sintak atau langkah-langkah pembelajaran Role Playing adalah; 1) Persiapan, 2) Menunjuk Pemain, 3) Menyusun Panggung, 4) Guru Membentuk Kelompok, 5) Pemeranan, 6) Diskusi dan Evaluasi, 7) Berbagi Pengalaman.	
Pendekatan	
✓ Saintifik	
Metode	
✓ Tanya Jawab dan Diskusi	
Tujuan Pembelajaran	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

 Melalui kegiatan membaca cerita, peserta didik dapat mengucapkan kata-kata panjang dengan benar.	❖ Peserta didik dapat mengenali kata-kata panjang yang ada di dalam teks cerita (C1) ❖ Peserta didik dapat membedakan bunyi suku kata pada kata-kata panjang (C2) ❖ Peserta didik dapat melafalkan/ mengucapkan kata-kata panjang secara mandiri dengan artikulasi yang tepat(C3)
--	---

1. Pemahaman Bermakna:

Setelah proses pembelajaran berakhir peserta didik diharapkan mampu: meningkatkan kemampuan siswa tentang membaca dan mengucapkan kata-kata yang panjang (tiga suku kata atau lebih).

2. Pertanyaan Pemantik:

Peserta didik diberi pertanyaan seperti apakah kalian pernah membaca cerita, bagaimana menurut kalian cerita berjudul “Timun Mas dan Bawang Merah Bawang putih”, apa pesan yang kamu ambil dari cerita tersebut?

3. Kegiatan Pembelajaran:

Langkah-langkah Persiapan: Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti: 1. Alat tulis 2. Teks Drama	
Urutan Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan pembukaan: 1. Guru memberikan salam dan menanyakan kabar siswa. 2. Guru mengecek sekaligus memeriksa kerapian posisi, pakaian, tempat duduk, dan mengabsen siswa. 3. Guru memberikan arahan untuk berdoa dengan agama dan kepercayaan masing-masing 4. Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari harinya. 5. Menyampaikan topik pembelajaran yang akan dipelajari, yaitu : pembelajaran Role Playing. 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	15 Menit

Kegiatan Inti: 1. Guru melakukan curah pendapat (Brainstorming) dengan siswa tentang drama (Timun Mas dan Bawang Merah Bawang putih). 2. Guru memberikan siswa kesempatan untuk mengamati dan menyimak tema pembelajaran drama (Timun Mas dan Bawang Merah Bawang putih) yang akan dipelajari. 3. Guru membagi siswa menjadi 3 bagian kelompok, selanjutnya Teks naskah drama akan dibagikan oleh guru kepada siswa. 4. kemudian siswa diberikan waktu untuk membaca dan memahami peran naskah drama yang telah diberikan oleh guru. 5. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab berupa nama tokoh, tema beserta amanat apa yang ada pada drama tersebut. 6. Siswa menentukan tokoh yang siswa perankan, dengan masing-masing anggota pada setiap kelompok yang telah disepakati dikelompoknya. 7. Kemudian guru mengarahkan pada setiap kelompok untuk praktek berbicara sesuai dengan Timun Mas dan Bawang Merah Bawang putih. 8. Masing-masing kelompok akan mempraktekkan drama didepan kelas. 9. Siswa berlatih memerankan peran sesuai teks naskah drama dengan anggota kelompoknya secara bergantian di depan kelas. 10. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang amanat drama.	45 Menit
Kegiatan Penutup: Penyimpulan: 1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan apa yang ia ketahui dari drama tersebut. 2. Siwa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahaminya. 3. Guru memberikan penguatan agar kemampuan siswa kedepannya semakin meningkat. 4. Guru mengajak siswa untuk melakukan doa untuk menutup kegiatan hari ini.	10 Menit
Asesmen/Penilaian Pencapaian Tujuan Pembelajaran	

Asesmen formatif hanya dilakukan pada beberapa kegiatan yang ditandai dengan simbol seperti di bawah ini. Contoh rubrik penilaian disediakan pada kegiatan tersebut. Asesmen ini merujuk pada alur konten Capaian Pembelajaran yang dicantumkan pada skema pembelajaran dan uraian pembelajaran.

Tabel 1.1

Instrumen Penilaian Untuk Mengucapkan Kata-Kata Panjang

Mampu Mengucapkan Semua Kata dengan Jelas dan Tepat (Nilai = 4)	Mampu Mengucapkan Sebagian Besar Kata-Kata Panjang (Nilai = 3)	Mampu Mengucapkan Kata-Kata Panjang Ketika Dipandu (Nilai = 2)	Belum Mampu Mengucapkan Kata-Kata Panjang dengan Baik (Nilai = 1)
(Peserta Didik Dengan Nilai 4 Akan Mendapatkan Kegiatan Pengayaan.)			(Peserta Didik Yang Memperoleh Nilai 1 Akan Memperoleh Pendampingan Dalam Bentuk Kegiatan Perancah.)

4: Sangat Baik

3: Baik

2: Cukup

1: Kurang

Tabel 1.2

Instrumen Penilaian Untuk Memahami Permasalahan Tokoh Cerita

Mampu Menjawab semua pertanyaan dengan baik (Nilai = 4)	Mampu Menjawab 4-5 pertanyaan dengan baik (Nilai = 3)	Mampu Menjawab 2-3 pertanyaan dengan baik (Nilai = 2)	Belum Mampu Menjawab pertanyaan dengan baik (Nilai = 1)

4: Sangat Baik

3: Baik

2: Cukup

1: Kurang

Refleksi Guru
✚ Kegiatan apa yang sudah saya lakukan pada pembelajaran ini? ✚ Kegiatan apa yang belum saya lakukan pada pembelajaran ini? ✚ Kesulitan apa yang dialami peserta didik dalam pembelajaran ini? ✚ Hal apa yang akan dilakukan untuk membantu peserta didik yang kesulitan?
Kegiatan Remedial dan Pengayaan
Kegiatan remedial: Berdasarkan hasil evaluasi penilaian harian, bagi peserta didik yang belum mencapai KKTP pada capaian pembelajaran, akan diberikan penilaian ulang (remedial) sehingga memiliki pemahaman dan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
Kegiatan Pengayaan: Peserta didik yang telah mencapai KKTP dalam evaluasi penilaian harian akan mengulas kembali materi yang telah dipelajari dan diberikan materi tambahan untuk menambah wawasan
Sumber/Referensi/Daftar Pustaka
Sumber/Referensi Buku Panduan Guru dan Buku Siswa Bahasa Indonesia untuk SD Kelas IV ✚ Internet (Youtube) Link Video: https://youtu.be/NZZliDbTNMk?si=yhSyzmoJbz1peCMb Link Video: https://youtu.be/t5qEz-BzUY?si=1AfZFIXYM3nix7E8 Daftar Pustaka Naldi Afri, Model Pembelajaran <i>Role playing</i> Dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik”. <i>Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia</i> 2, no. 2: 133–40. Buku Panduan Guru, <i>Bahasa Indonesia SD kelas IV</i>. (Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021). Buku Guru Bahasa Indonesia : Bahasa Indonesia Lihat Sekitar Kelas 4 (Buku Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2023). Buku Siswa Bahasa Indonesia: Bahasa Indonesia Lihat Sekitar Kelas 4 (Buku Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2023). Nurgiansah, T Heru, Hendri Hendri, and Cep Miftah Khoerudin. 2021. “<i>Role playing</i> Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan.” <i>Jurnal Kewarganegaraan</i> 18, no. 1: 56.
Lampiran
1. Teks Drama 2. Rubrik Penilaian 3. Lembar Tes Praktek

Lampiran 2

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR

No	Kegiatan	Siklus I dan Siklus II	
		Terlaksana	Tidak Terlaksana
1.	Guru memberikan salam		
2.	Peserta didik menjawab salam		
3.	Guru menanyakan kabar siswa		
4.	Guru mengecek sekaligus memeriksa kerapian posisi, pakaian, tempat duduk		
5.	Guru mengabsen siswa		
6.	Siswa mendengarkan absen yang dibacakan guru		
7.	Guru memberikan arahan untuk berdoa		
8.	Guru menyampaikan informasi tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran.		
9.	Peserta didik menyimak informasi pembelajaran yang akan dilaksanakan		
10.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		
11.	Siswa menyimak tujuan pembelajaran		
12.	Guru melatih konsentrasi siswa sebelum memulai pembelajaran		
13.	Guru melakukan curah pendapat (Brainstorming) dengan siswa tentang pembelajaran drama yang akan dilakukan.		
14.	Guru memberikan siswa kesempatan untuk menyimak tema pembelajaran drama yang akan dipelajari.		
15.	Guru membagi kelompok menjadi 3 bagian kelompok		
16.	Siswa mengatur tempat dengan arahan guru.		
17.	Guru membagi naskah drama kepada siswa.		
18.	Peserta didik menerima naskah yang diberikan guru		
19.	Siswa diberikan waktu membaca materi drama		
20.	Siswa mendengarkan penjelasan dari		

	guru tentang drama		
21.	Siswa bertanya kepada guru tentang drama		
22.	Setiap kelompok akan berdrama		
23.	Dalam berkelompok, siswa memilih siapa yang bermain peran		
24.	Siswa berlatih memerankan peran sesuai naskah percakapan teks drama bersama anggota kelompok masing-masing		
25.	Setiap kelompok akan praktek berbicara sesuai dengan teks drama naskah yang dibagikan guru		
26.	Guru dan siswa akan mendengarkan kelompok lain yang berdrama bersama sama		
27.	Guru menilai setiap individu siswa		
28.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan apa yang ia ketahui dari drama tersebut.		
29.	Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahaminya.		
30.	Guru mengingatkan siswa tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.		
31.	Siswa menyimak dan menanggapi arahan guru		
32.	Guru menutup pelajaran dengan membaca hamdalah		
33.	Peserta didik membaca alhamdulillah bersama-sama		
34.	Guru mengucapkan salam penutup		
35.	Peserta didik menjawab salam		
Jumlah seluruh aktivitas =			
Jumlah aktivitas yang terlaksana =			
Presentase aktivitas yang terlaksana=			
Jumlah aktivitas yang tidak terlaksana =			
Presentase aktivitas yang tidak terlaksana=			

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR
SIKLUS I PERTEMUAN I

No	Kegiatan	Siklus I dan Siklus II	
		Terlaksana	Tidak Terlaksana
1.	Guru memberikan salam	√	
2.	Peserta didik menjawab salam	√	
3.	Guru menanyakan kabar siswa	√	
4.	Guru mengecek sekaligus memeriksa kerapihan posisi, pakaian, tempat duduk	√	
5.	Guru mengabsen siswa	√	
6.	Siswa mendengarkan absen yang dibacakan guru	√	
7.	Guru memberikan arahan untuk berdoa	√	
8.	Guru menyampaikan informasi tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran.	√	
9.	Peserta didik menyimak informasi pembelajaran yang akan dilaksanakan	√	
10.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
11.	Siswa menyimak tujuan pembelajaran	√	
12.	Guru melatih konsentrasi siswa sebelum memulai pembelajaran		√
13.	Guru melakukan curah pendapat (Brainstorming) dengan siswa tentang pembelajaran drama yang akan dilakukan.	√	
14.	Guru memberikan siswa kesempatan untuk menyimak tema pembelajaran drama yang akan dipelajari.	√	
15.	Guru membagi kelompok menjadi 3 bagian kelompok	√	
16.	Siswa mengatur tempat dengan arahan guru.		√
17.	Guru membagi naskah drama kepada siswa.	√	
18.	Peserta didik menerima naskah yang diberikan guru	√	
19.	Siswa diberikan waktu membaca materi drama		√
20.	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang drama	√	

21.	Siswa bertanya kepada guru tentang drama	√	
22.	Setiap kelompok akan berdrama		√
23.	Dalam berkelompok, siswa memilih siapa yang bermain peran		√
24.	Siswa berlatih memerankan peran sesuai naskah percakapan teks drama bersama anggota kelompok masing-masing	√	
25.	Setiap kelompok akan praktek berbicara sesuai dengan teks drama naskah yang dibagikan guru		√
26.	Guru dan siswa akan mendengarkan kelompok lain yang berdrama bersama sama		√
27.	Guru menilai setiap individu siswa	√	
28.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan apa yang ia ketahui dari drama tersebut.		√
29.	Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahaminya.	√	
30.	Guru mengingatkan siswa tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.		√
31.	Siswa menyimak dan menanggapi arahan guru		√
32.	Guru menutup pelajaran dengan membaca hamdalah		√
33.	Peserta didik membaca alhamdulillah bersama-sama		√
34.	Guru mengucapkan salam penutup	√	
35.	Peserta didik menjawab salam	√	
Jumlah seluruh aktivitas = 35			
Jumlah aktivitas yang terlaksana = 23			
Presentase aktivitas yang terlaksana = 65.71			
Jumlah aktivitas yang tidak terlaksana = 12			
Presentase aktivitas yang tidak terlaksana = 34.28			

Observer

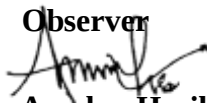


Arsalan Hasibuan S.Pd

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR
SIKLUS I PERTEMUAN II

No	Kegiatan	Siklus I dan Siklus II	
		Terlaksana	Tidak Terlaksana
1.	Guru memberikan salam	√	
2.	Peserta didik menjawab salam	√	
3.	Guru menanyakan kabar siswa	√	
4.	Guru mengecek sekaligus memeriksa kerapihan posisi, pakaian, tempat duduk	√	
5.	Guru mengabsen siswa	√	
6.	Siswa mendengarkan absen yang dibacakan guru	√	
7.	Guru memberikan arahan untuk berdoa	√	
8.	Guru menyampaikan informasi tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran.	√	
9.	Peserta didik menyimak informasi pembelajaran yang akan dilaksanakan	√	
10.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
11.	Siswa menyimak tujuan pembelajaran		√
12.	Guru melatih konsentrasi siswa sebelum memulai pembelajaran		√
13.	Guru melakukan curah pendapat (Brainstorming) dengan siswa tentang pembelajaran drama yang akan dilakukan.		√
14.	Guru memberikan siswa kesempatan untuk menyimak tema pembelajaran drama yang akan dipelajari.	√	
15.	Guru membagi kelompok menjadi 3 bagian kelompok		√
16.	Siswa mengatur tempat dengan arahan guru.	√	
17.	Guru membagi naskah drama kepada siswa.	√	
18.	Peserta didik menerima naskah yang diberikan guru	√	
19.	Siswa diberikan waktu membaca materi drama	√	
20.	Siswa mendengarkan penjelasan dari	√	

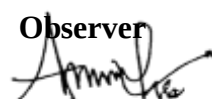
	guru tentang drama		
21.	Siswa bertanya kepada guru tentang drama	√	
22.	Setiap kelompok akan berdrama	√	
23.	Dalam berkelompok, siswa memilih siapa yang bermain peran		√
24.	Siswa berlatih memerankan peran sesuai naskah percakapan teks drama bersama anggota kelompok masing-masing	√	
25.	Setiap kelompok akan praktek berbicara sesuai dengan teks drama naskah yang dibagikan guru	√	
26.	Guru dan siswa akan mendengarkan kelompok lain yang berdrama bersama sama	√	
27.	Guru menilai setiap individu siswa	√	
28.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan apa yang ia ketahui dari drama tersebut.		√
29.	Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahaminya.	√	
30.	Guru mengingatkan siswa tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.		√
31.	Siswa menyimak dan menanggapi arahan guru		√
32.	Guru menutup pelajaran dengan membaca hamdalah		√
33.	Peserta didik membaca alhamdulillah bersama-sama		√
34.	Guru mengucapkan salam penutup	√	
35.	Peserta didik menjawab salam	√	
Jumlah seluruh aktivitas = 35			
Jumlah aktivitas yang terlaksana = 25			
Presentase aktivitas yang terlaksana = 71.42			
Jumlah aktivitas yang tidak terlaksana = 10			
Presentase aktivitas yang tidak terlaksana = 28.57			

Observer

 Arsalan Hasibuan S.Pd

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR
SIKLUS II PERTEMUAN I

No	Kegiatan	Siklus I dan Siklus II	
		Terlaksana	Tidak Terlaksana
1.	Guru memberikan salam	√	
2.	Peserta didik menjawab salam	√	
3.	Guru menanyakan kabar siswa	√	
4.	Guru mengecek sekaligus memeriksa kerapian posisi, pakaian, tempat duduk	√	
5.	Guru mengabsen siswa	√	
6.	Siswa mendengarkan absen yang dibacakan guru	√	
7.	Guru memberikan arahan untuk berdoa	√	
8.	Guru menyampaikan informasi tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran.	√	
9.	Peserta didik menyimak informasi pembelajaran yang akan dilaksanakan	√	
10.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
11.	Siswa menyimak tujuan pembelajaran	√	
12.	Guru melatih konsentrasi siswa sebelum memulai pembelajaran	√	
13.	Guru melakukan curah pendapat (Brainstorming) dengan siswa tentang pembelajaran drama yang akan dilakukan.	√	
14.	Guru memberikan siswa kesempatan untuk menyimak tema pembelajaran drama yang akan dipelajari.	√	
15.	Guru membagi kelompok menjadi 3 bagian kelompok	√	
16.	Siswa mengatur tempat dengan arahan guru.	√	
17.	Guru membagi naskah drama kepada siswa.	√	
18.	Peserta didik menerima naskah yang diberikan guru	√	
19.	Siswa diberikan waktu membaca materi drama	√	
20.	Siswa mendengarkan penjelasan dari	√	

	guru tentang drama		
21.	Siswa bertanya kepada guru tentang drama		√
22.	Setiap kelompok akan berdrama		√
23.	Dalam berkelompok, siswa memilih siapa yang bermain peran	√	
24.	Siswa berlatih memerankan peran sesuai naskah percakapan teks drama bersama anggota kelompok masing-masing	√	
25.	Setiap kelompok akan praktek berbicara sesuai dengan teks drama naskah yang dibagikan guru		√
26.	Guru dan siswa akan mendengarkan kelompok lain yang berdrama bersama sama		√
27.	Guru menilai setiap individu siswa	√	
28.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan apa yang ia ketahui dari drama tersebut.		√
29.	Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahaminya.	√	
30.	Guru mengingatkan siswa tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.	√	
31.	Siswa menyimak dan menanggapi arahan guru	√	
32.	Guru menutup pelajaran dengan membaca hamdalah		√
33.	Peserta didik membaca alhamdulillah bersama-sama		√
34.	Guru mengucapkan salam penutup	√	
35.	Peserta didik menjawab salam	√	
Jumlah seluruh aktivitas = 35			
Jumlah aktivitas yang terlaksana = 28			
Presentase aktivitas yang terlaksana = 80			
Jumlah aktivitas yang tidak terlaksana = 7			
Presentase aktivitas yang tidak terlaksana = 20			

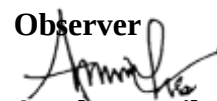
Observer

 Arsalan Hasibuan S.Pd

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR
SIKLUS II PERTEMUAN II

No	Kegiatan	Siklus I dan Siklus II	
		Terlaksana	Tidak Terlaksana
1.	Guru memberikan salam	√	
2.	Peserta didik menjawab salam	√	
3.	Guru menanyakan kabar siswa	√	
4.	Guru mengecek sekaligus memeriksa kerapian posisi, pakaian, tempat duduk	√	
5.	Guru mengabsen siswa	√	
6.	Siswa mendengarkan absen yang dibacakan guru	√	
7.	Guru memberikan arahan untuk berdoa	√	
8.	Guru menyampaikan informasi tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran.	√	
9.	Peserta didik menyimak informasi pembelajaran yang akan dilaksanakan	√	
10.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
11.	Siswa menyimak tujuan pembelajaran	√	
12.	Guru melatih konsentrasi siswa sebelum memulai pembelajaran	√	
13.	Guru melakukan curah pendapat (Brainstorming) dengan siswa tentang pembelajaran drama yang akan dilakukan.		√
14.	Guru memberikan siswa kesempatan untuk menyimak tema pembelajaran drama yang akan dipelajari.		√
15.	Guru membagi kelompok menjadi 3 bagian kelompok		√
16.	Siswa mengatur tempat dengan arahan guru.	√	
17.	Guru membagi naskah drama kepada siswa.	√	
18.	Peserta didik menerima naskah yang diberikan guru	√	
19.	Siswa diberikan waktu membaca materi drama	√	
20.	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang drama	√	

21.	Siswa bertanya kepada guru tentang drama	√	
22.	Setiap kelompok akan berdrama	√	
23.	Dalam berkelompok, siswa memilih siapa yang bermain peran	√	
24.	Siswa berlatih memerankan peran sesuai naskah percakapan teks drama bersama anggota kelompok masing-masing	√	
25.	Setiap kelompok akan praktek berbicara sesuai dengan teks drama naskah yang dibagikan guru	√	
26.	Guru dan siswa akan mendengarkan kelompok lain yang berdrama bersama sama	√	
27.	Guru menilai setiap individu siswa	√	
28.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan apa yang ia ketahui dari drama tersebut.	√	
29.	Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahaminya.	√	
30.	Guru mengingatkan siswa tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.	√	
31.	Siswa menyimak dan menanggapi arahan guru	√	
32.	Guru menutup pelajaran dengan membaca hamdalah	√	
33.	Peserta didik membaca alhamdulillah bersama-sama	√	
34.	Guru mengucapkan salam penutup	√	
35.	Peserta didik menjawab salam	√	
Jumlah seluruh aktivitas = 35			
Jumlah aktivitas yang terlaksana = 32			
Presentase aktivitas yang terlaksana = 91.42			
Jumlah aktivitas yang tidak terlaksana = 3			
Presentase aktivitas yang tidak terlaksana = 8.57			

Observer



Arsalan Hasibuan S.Pd

MALIN KUNDANG

Tokoh:

1. **Malin Kundang**
2. **Mande Rubayah** (Ibu Malin)
3. **Rasyid** (Teman Malin)
4. **Putri** (Anak Saudagar)
5. **Narator**

Pada zaman dahulu di sebuah desa nelayan di Air Manis, Padang, Sumatera Barat. Ada satu keluarga nelayan, dikarenakan kesulitan ekonomi yang melilit, sang Ayah memutuskan untuk pergi merantau menyebrangi lautan. Sang Ayah berjanji akan kembali dengan membawa kesuksesan demi kehidupan yang lebih baik bagi istri dan anaknya Malin. Akan tetapi, sang Ayah tak pernah kembali ke kampung dan meninggalkan istrinya, Mande Rubayah. Janda ini memiliki seorang anak laki-laki yang pintar tapi sedikit bandal, Malin Kundang adalah namanya. Malin sangat sayang kepada Ibunya, hari demi hari, bulan demi bulan, tahun ke tahun Malin pun tumbuh dewasa. Malin tau, kalau ingin hidup lebih baik, ia harus melakukan sesuatu.

Suatu hari, Rasyid teman akrab Malin datang memberi kabar, Rasyid mengatakan ada kapal besar singgah di pantai Air Manis. Rasyid berniat mengajak Malin untuk ikut merantau bersamanya.

Tiba-tiba, Rasyid, datang menghampiri.

Rasyid: "Malin, aku dengar besok ada kapal besar datang. Mereka mencari orang untuk ikut berlayar jauh".

Malin: (Senang) "Wah, benarkah, Rasyid? Ini kesempatan Malin!"

Mande: (Cemas) "Jangan, Nak. Berbahaya di laut itu Malin."

Malin: "Izinkan Malin pergi ya, Bu. Malin janji akan kembali. Malin janji tidak akan melupakan Ibu."

Dengan berat hati akhirnya, Mande mengizinkan Malin pergi. Malin pun ikut berlayar. Ia bekerja sangat rajin dan pintar. Setelah bertahun-tahun, Malin jadi orang kepercayaan Pak Saudagar. Malin bahkan menikah dengan anak Pak Saudagar yang cantik. Suatu hari, di kapal besar milik Malin, ia berbicara dengan istrinya.

Putri: "Suamiku, kapal kita akan mampir di sebuah desa nelayan. Apa kamu pernah ke sana?"

Malin: (Melihat ke pantai yang mulai terlihat) "Ah, itu... itu bukan desaku. Desaku itu di kota yang bagus. Aku tidak pernah ke tempat jelek seperti itu."

Ternyata, kapal Malin berlabuh di desa tempat ia lahir. Kabar tentang kapal mewah itu cepat menyebar. Mande Rubayah, yang sudah tua dan sangat rindu, mendengar kabar itu.

Mande: (Berlari ke pelabuhan dengan gembira) "Malin! Anakku! Apa itu kamu, Nak?"

Ia melihat seorang pria gagah dan kaya turun dari kapal, bersama seorang wanita cantik.

Mande: "Malin! Ini Ibu, Nak!" (Ingin memeluk Malin)

Malin kaget. Wajah Ibunya yang sudah tua dan pakaiannya yang lusuh membuatnya malu di depan istri dan anak buahnya.

Malin: (Mundur, dengan suara marah) "Siapa nenek ini? Berani-beraninya mengaku ibuku! Aku tidak punya ibu seperti dia!"

Putri: (Bingung) "Suamiku, siapa wanita ini?"

Malin: "Dia hanya pengemis tua yang ingin minta uang dariku!"

Hati Mande sangat sedih mendengar perkataan anaknya. Rasyid, yang juga ada di sana, sangat marah melihat kejadian itu.



Rasyid: "Malin! Kamu durhaka! Dia ibumu! Wanita yang melahirkan dan membesarkanmu!"

Malin: (Melihat Rasyid dengan sinis) "Diam kamu! Aku tidak kenal kalian!"

Mande Rubayah tidak bisa menahan kesedihannya lagi. Air matanya terus mengalir. Ia mengangkat kedua tangannya ke langit.

Mande: (Dengan suara bergetar dan sedih) "Ya Allah... jika memang dia anakku, Malin Kundang, yang durhaka kepadaku... hukumlah dia! Jadikan dia batu!"

Tiba-tiba, langit jadi gelap. Angin bertiup kencang, dan ombak di laut jadi sangat besar. Kapal Malin Kundang bergoyang-goyang. Petir menyambar-nyambar. Malin Kundang dan semua orang di kapal sangat ketakutan.

Malin: (Berteriak ketakutan) "Tidaaaaakkkkkk! Tidaaaaakkkk! Maafkan aku, Buuuu! Maafkan aku!"

Tapi sudah terlambat. Perlahan-lahan, tubuh Malin Kundang berubah menjadi batu. Kapalnya hancur berkeping-keping, dan semua isinya tenggelam ke dasar laut.

Di tepi pantai, Mande Rubayah hanya bisa menangis melihat apa yang terjadi. Ia tahu, kutukannya sudah menjadi kenyataan. Kata orang, sampai sekarang, di pantai Air Manis, Padang, Sumatera Barat, masih ada batu yang mirip orang bersujud. Itu adalah Malin Kundang yang durhaka. Cerita ini mengajarkan kita untuk selalu sayang dan patuh pada orang tua.



ASAL USUL DANAU TOBA

Tokoh:

1. **Toba**
2. **Putri Jelmaan Ikan** (Ibu Samosir)
3. **Samosir** (Anak Toba)
4. **Narator**

Pada zaman dulu sekali, di sebuah desa di Sumatera Utara, hiduplah seorang petani bernama Toba. Ia hidup sendiri. Setiap hari, Toba pergi memancing di sungai untuk mencari makan. Suatu hari, Toba pergi memancing seperti biasa.

Toba: (Sambil memegang pancingnya) "Semoga hari ini aku dapat ikan yang besar, biar aku bisa makan enak."

Tak lama kemudian, pancingnya bergerak. Toba menariknya kuat-kuat. Ia sangat kaget! Yang ia dapatkan bukan ikan biasa, melainkan seekor ikan mas yang sangat besar dan cantik, warnanya keemasan.

Toba: (Terkejut) "Wah, ikan apa ini? Cantik sekali!"

Saat Toba akan memegang ikan itu, tiba-tiba ikan itu berubah wujud menjadi seorang perempuan cantik.



Toba: (Semakin terkejut) "Astaga! Si-siapa kamu?"

Putri Jelmaan Ikan: "Jangan takut, Tuan. Aku adalah jelmaan ikan. Aku berubah menjadi manusia karena Tuan berhasil menangkapku."

Toba: (Bingung) "Lalu, sekarang bagaimana?"

Putri Jelmaan Ikan: "Aku akan menjadi istrimu, asalkan Tuan berjanji untuk tidak pernah menceritakan kepada siapa pun bahwa aku berasal dari ikan."

Toba: (Berpikir sebentar) "Baiklah, aku janji. Aku tidak akan memberitahu siapa pun. Aku akan menikahimu."

Toba dan perempuan cantik itu pun menikah. Mereka hidup bahagia. Beberapa waktu kemudian, mereka dikaruniai seorang anak

laki-laki bernama Samosir. Samosir tumbuh menjadi anak yang lincah dan sedikit nakal. Suatu hari, Ibu Samosir meminta tolong.

Ibu Samosir: "Samosir, Nak. Antarkan bekal ini untuk Ayahmu di ladang, ya. Ayah pasti sudah lapar."

Samosir: "Baik, Bu!"

Samosir membawa bekal itu. Tapi, di tengah jalan, ia merasa sangat lapar. Ia membuka bekal ayahnya dan memakan sebagian isinya.

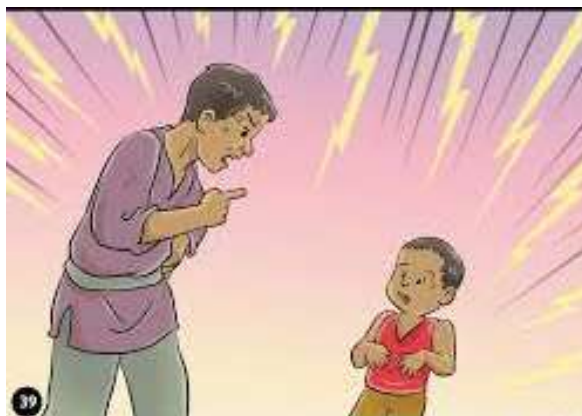
Samosir: (Sambil makan) "Wah, enak sekali! Ayah pasti tidak tahu kalau aku makan sedikit."

Sesampainya di ladang, Toba sudah sangat lapar.

Toba: "Mana bekalnya, Nak? Ayah sudah lapar sekali."

Samosir: (Memberikan bekal yang sudah berkurang) "Ini, Yah. Tadi Samosir makan sedikit di jalan."

Toba: (Sangat kesal melihat bekalnya berkurang) "Dasar anak tidak tahu diri! Kamu memang anak ikan! Sama seperti Ibumu, makannya juga serakah!"



Mendengar perkataan Toba, Samosir menangis. Ia langsung berlari pulang dan menceritakan semuanya kepada ibunya.

Samosir: (Menangis tersedu-sedu) "Ibu... Ibu... Ayah bilang aku anak ikan...!"

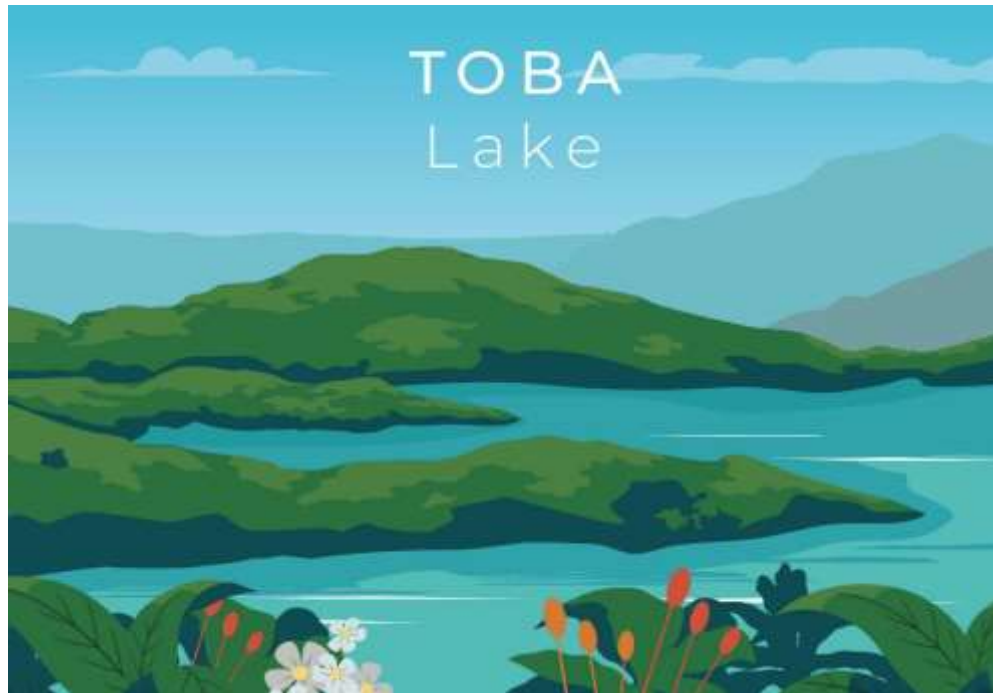
Ibu Samosir: (Terkejut dan sangat sedih) "Apa?! Ayahmu bilang begitu?"

Mendengar itu, Ibu Samosir sangat marah dan kecewa. Suaminya telah melanggar janji yang telah ia buat.

Ibu Samosir: "Dia sudah melanggar janji! Aku tidak bisa tinggal di sini lagi!"

Tiba-tiba, langit menjadi gelap. Hujan turun sangat deras. Petir menyambar-nyambar. Air terus naik, membanjiri desa itu. Ibu Samosir dan Samosir menghilang. Mereka kembali ke asal mereka. Ibu Samosir kembali menjadi ikan besar, dan Samosir menjadi sebuah pulau di tengah danau yang baru terbentuk.

Desa itu akhirnya tenggelam menjadi sebuah danau yang sangat besar. Danau itu sekarang kita kenal sebagai Danau Toba. Di tengah-tengah danau itu, ada sebuah pulau yang kita sebut Pulau Samosir.



TIMUN MAS

Tokoh:

1. Randa
2. Raksasa
3. Timun Mas
4. Pertapa
5. Narator

Dahulu kala, hiduplah seorang nenek bernama Bu Randa. Ia tinggal sendirian di sebuah gubuk kecil. Bu Randa sangat sedih karena tidak punya anak. Setiap hari, ia berdoa agar diberi seorang anak. Suatu sore, saat Bu Randa sedang duduk di depan rumahnya, ia mendengar suara.

Bu Randa: (Berbicara sendiri) "Aduh, sepi sekali rasanya. Andai saja aku punya anak..."

Tiba-tiba, bumi bergetar dan muncullah raksasa hijau yang besar sekali!

Raksasa: (Suaranya menggelegar) "Hahaha! Kau ingin anak? Aku bisa memberikannya padamu!"

Bu Randa ketakutan, tapi ia sangat menginginkan anak.

Bu Randa: (Dengan gemetar) "Be-benarkah? Ta-tapi, syaratnya apa?"

Raksasa: "Aku akan memberimu biji timun. Tanamlah! Nanti akan tumbuh anak perempuan yang cantik. Tapi ingat, saat ia besar nanti, kau harus mengembalikannya padaku! Aku akan memakannya!"

Bu Randa terdiam. Ia sangat ingin anak, tapi syaratnya berat.

Bu Randa: (Mengahela napas) "Baiklah... aku terima. Berikan biji timunnya."

Raksasa itu lalu memberikan sebungkus biji timun dan menghilang.

Bu Randa menanam biji timun itu di kebunnya. Ajaib! Keesokan harinya, sebuah pohon timun besar tumbuh dan berbuah satu timun emas yang sangat besar.

Bu Randa: (Terheran-heran) "Wah, timun ini besar sekali! Warnanya juga keemasan."

Bu Randa memetik timun itu dan membawanya pulang. Saat ia membelah timun, ia sangat terkejut.



Bu Randa: (Gembira) "Astaga! Seorang bayi perempuan! Cantik sekali!"

Bayi itu sangat lucu. Bu Randa memberinya nama Timun Mas karena ia lahir dari timun berwarna emas. Bu Randa merawat Timun Mas dengan penuh kasih sayang. Timun Mas tumbuh menjadi anak yang pintar dan baik hati.

Waktu terus berjalan. Timun Mas kini sudah menjadi gadis remaja yang cantik jelita. Suatu malam, Bu Randa bermimpi didatangi raksasa. Raksasa itu mengingatkannya tentang janji.

Raksasa: (Dalam mimpi, dengan suara menakutkan) "Ingat janjimu, Bu Randa! Besok, aku akan datang menjemput Timun Mas!"

Bu Randa terbangun dengan ketakutan. Ia langsung menceritakan mimpinya kepada Timun Mas.

Bu Randa: (Dengan sedih) "Nak, Ibu minta maaf. Ibu terpaksa berjanji pada raksasa agar bisa punya anak."

Timun Mas: (Menenangkan ibunya) "Jangan khawatir, Bu. Kita pasti bisa mencari jalan keluar."

Bu Randa lalu pergi menemui seorang pertapa sakti. Pertapa itu memberinya empat bungkusan kecil.

Pertapa: "Ini, Bu. Berikan ini kepada Timun Mas. Gunakan saat ia dikejar raksasa."

Keesokan harinya, raksasa itu datang ke rumah Bu Randa.

Raksasa: (Menggeram) "Mana Timun Mas? Aku datang untuk mengambilnya!"



Bu Randa: (Bersembunyi di belakang pintu) "Cepat lari, Nak! Pakai ini!"

Bu Randa memberikan empat bungkus itu kepada Timun Mas. Timun Mas segera lari melalui pintu belakang, dikejar oleh raksasa yang lapar.

Timun Mas: (Berlari sekencang-kencangnya) "Aduh, raksasa itu cepat sekali!"

Saat raksasa semakin dekat, Timun Mas melempar bungkus pertama. Isinya adalah biji mentimun.

Timun Mas: "Ambillah ini, Raksasa!"

Seketika, biji mentimun itu berubah menjadi ladang mentimun yang lebat dan buahnya besar-besar.

Raksasa: (Kaget) "Wah, mentimun! Aku lapar!"

Raksasa itu berhenti untuk memakan mentimun, memberi waktu Timun Mas untuk lari lebih jauh. Setelah raksasa selesai makan, ia kembali mengejar.

Saat raksasa kembali mendekat, Timun Mas melempar bungkus kedua. Isinya adalah jarum.

Timun Mas: "Rasakan ini, Raksasa!"

Jarum-jarum itu berubah menjadi hutan bambu yang sangat lebat dan runcing.

Raksasa: (Kesulitan) "Aduh, duri semua! Sakit!"

Raksasa berusaha keras melewati hutan bambu, lagi-lagi memberi Timun Mas waktu untuk melarikan diri.

Tak lama, raksasa berhasil melewati hutan bambu dan kembali mengejar. Timun Mas melempar bungkus ketiga. Isinya adalah **garam**.

Timun Mas: "Ini untukmu, Raksasa jahat!"

Garam itu berubah menjadi lautan lumpur mendidih yang luas.

Raksasa: (Berteriak kepanasan) "Panas! Panas sekali!"

Raksasa itu berjuang keras melewati lautan lumpur yang panas. Tubuhnya mulai melemah. Raksasa akhirnya berhasil keluar dari lumpur, meski tubuhnya sudah sangat lelah. Ia melihat Timun Mas sudah tidak jauh lagi. Dengan sisa tenaganya, ia berlari mengejar.

Timun Mas melihat raksasa semakin dekat. Ia melempar bungkusan terakhir. Isinya adalah terasi.

Timun Mas: "Ini yang terakhir!"

Terasi itu berubah menjadi danau lumpur hisap yang sangat bau dan dalam.

Raksasa: (Terjebak) "Tolong! Aku tenggelam! Tidak bisa bergerak!"

Raksasa itu terus meronta, tapi tubuhnya semakin ditarik ke dalam lumpur hisap. Akhirnya, raksasa itu tenggelam sepenuhnya dan menghilang. Timun Mas sangat lega. Ia pun kembali pulang ke rumah.



Timun Mas: (Memeluk ibunya) "Ibu! Timun Mas berhasil! Raksasanya sudah tiada!"

Bu Randa: (Menangis bahagia) "Terima kasih, Tuhan! Anakku selamat!"

Sejak saat itu, Timun Mas dan Bu Randa hidup bahagia selamanya, tanpa ada lagi ketakutan akan raksasa. Cerita ini mengajarkan kita untuk selalu berani menghadapi masalah dan tidak mudah menyerah.

BAWANG MERAH DAN BAWANG PUTIH

Tokoh:

1. **Bawang Merah**
2. **Bawang Putih**
3. **Ibu Tiri**
4. **Nenek Tua**
5. **Narator**

Dahulu kala, di sebuah desa, hiduplah seorang ayah dan anak perempuannya bernama Bawang Putih. Ibu Bawang Putih sudah meninggal. Bawang Putih anak yang baik hati, rajin, dan sabar. Tak lama kemudian, ayah Bawang Putih menikah lagi dengan seorang janda yang punya anak perempuan bernama Bawang Merah. Sejak saat itu, Bawang Putih punya ibu tiri dan saudara tiri.

Ibu Tiri dan Bawang Merah punya sifat yang sangat berbeda dengan Bawang Putih. Mereka malas, jahat, dan suka menyuruh-nyuruh. Setiap hari, Bawang Putih harus melakukan semua pekerjaan rumah.

Ibu Tiri: "Bawang Putih! Cepat cuci semua baju ini! Jangan sampai ada noda!"

Bawang Merah: "Nih, Bawang Putih! Itu piring-piring belum bersih semua! Cepat cuci lagi!"



Bawang Putih selalu menurut, meski kadang hatinya sedih. Ayahnya tidak bisa berbuat banyak karena takut pada Ibu Tiri. Suatu hari, Bawang Putih sedang mencuci baju di sungai. Ia sangat lelah.

Bawang Putih: (Mengahela napas) "Aduh, banyak sekali baju kotor ini. Semoga cepat selesai."

Tanpa sadar, selendang kesayangan ibunya hanyut terbawa arus sungai.

Bawang Putih: (Panik) "Astaga! Selendang Ibu! Aku harus menjejarkannya!"

Bawang Putih terus mengikuti selendang itu sampai jauh. Ia bertanya pada setiap orang yang ditemuinya.

Bawang Putih: "Permisi, Bapak/Ibu. Apakah melihat selendang berwarna biru yang hanyut?"

Akhirnya, ia sampai di sebuah gubuk tua. Di sana, hiduplah seorang **Nenek tua** yang baik hati.

Nenek Tua: (Tersenyum ramah) "Oh, Nak. Apakah kau mencari selendang ini?"

Bawang Putih: (Gembira) "Iya, Nek! Itu selendang Ibu saya!"

Nenek Tua: "Baiklah, Nenek akan mengembalikan selendang ini, tapi kau harus bantu Nenek bersih-bersih rumah dulu ya."

Bawang Putih dengan senang hati membantu Nenek itu. Ia membersihkan rumah dengan sangat rajin. Setelah selesai, Nenek itu memberikan dua buah labu.



Nenek Tua: "Terima kasih, Nak. Ini sebagai hadiah. Pilihlah salah satu, yang besar atau yang kecil."

Bawang Putih yang rendah hati memilih labu yang kecil.

Bawang Putih: "Terima kasih, Nek. Bawang Putih pilih yang kecil saja."

Nenek itu tersenyum dan Bawang Putih pun pulang membawa labu kecilnya.

Sesampainya di rumah, Bawang Putih menceritakan semua kejadiannya pada Ibu Tiri dan Bawang Merah. Tentu saja, mereka tidak percaya.

Ibu Tiri: "Halah! Paling-paling kau malas mencari selendang itu!"

Bawang Merah: "Lihat itu, cuma bawa labu kecil! Apa isinya coba?"

Bawang Putih lalu membelah labu kecil itu. Betapa terkejutnya mereka! Dari dalam labu keluar perhiasan emas dan permata yang sangat banyak dan berkilau!

Bawang Putih: (Terkejut dan gembira) "Masya Allah! Perhiasan!"

Ibu Tiri: (Mata melotot) "Wah! Emas! Dari mana ini?!"

Bawang Merah: (Berteriak) "Aku mau! Aku mau juga!"

Ibu Tiri dan Bawang Merah langsung merasa iri.

Ibu Tiri: "Bawang Putih, ceritakan detailnya! Di mana Nenek itu tinggal?"

Keesokan harinya, Ibu Tiri menyuruh Bawang Merah pergi ke sungai. Ia ingin Bawang Merah mendapatkan labu yang lebih besar dan perhiasan yang lebih banyak.

Ibu Tiri: "Bawang Merah, sekarang giliranmu! Hanyutkan selendang Ibu, lalu ikuti sampai ke gubuk Nenek itu. Nanti minta labu yang PALING BESAR!"

Bawang Merah dengan malas pergi ke sungai. Ia sengaja menghanyutkan selendang. Tak lama, ia sampai di gubuk Nenek Tua.

Bawang Merah: (Dengan nada sombong) "Nenek! Aku datang! Mana selendangku? Cepat kembalikan!"

Nenek Tua: "Nak, bantu Nenek bersih-bersih dulu ya."

Bawang Merah: (Mencibir) "Males ah! Aku capek! Cepat berikan saja labunya!"

Nenek Tua itu tersenyum. Ia pun memberikan dua labu, yang besar dan yang kecil.

Nenek Tua: "Pilihlah, Nak."

Tanpa pikir panjang, Bawang Merah langsung merebut labu yang paling besar.

Bawang Merah: "Tentu saja aku pilih yang besar! Pasti isinya lebih banyak!"

Ia pun pulang dengan gembira, membayangkan tumpukan emas dan permata. Sesampainya di rumah, Ibu Tiri dan Bawang Merah sudah tidak sabar.

Bawang Merah: "Ibu, lihat! Ini labu paling besar! Kita akan kaya raya!"

Dengan penuh semangat, Ibu Tiri membelah labu besar itu. Tapi betapa terkejutnya mereka! Bukan perhiasan yang keluar, melainkan ular, kalajengking, dan binatang berbisa lainnya!

Ibu Tiri: (Berteriak ketakutan) "Aaa! Ular! Kalajengking!"

Bawang Merah: (Menangis histeris) "Tolong! Tolong!"

Binatang-binatang itu menyerang Ibu Tiri dan Bawang Merah. Mereka berdua akhirnya meninggal karena keserakahan dan kejahatan hati mereka sendiri. Sejak saat itu, Bawang Putih hidup bahagia bersama ayahnya. Mereka hidup dengan rukun dan penuh kasih sayang. Cerita ini mengajarkan kita untuk selalu baik hati, rajin, dan tidak serakah.



Lampiran 3

Tabel Hasil Pra-siklus

No	Nama	Indikator			Nilai	Keterangan
		1	2	3		
1.	Adifa Zahrani Harahap	2	2	1	42	Belum Tuntas
2.	Alfandi Nasution	3	2	3	67	Belum Tuntas
3.	Andra Julfaiz Siregar	2	2	1	42	Belum Tuntas
4.	Ahmad Pinayungan Hasibuan	2	2	2	50	Belum Tuntas
5.	Elmauri Hasibuan	3	2	3	67	Belum Tuntas
6.	Hadawiyah Dasopang	3	2	2	58	Belum Tuntas
7.	Heri Kurniawan Hasibuan	3	2	2	58	Belum Tuntas
8.	Hakim Derwira Chengho Hsb	2	1	1	33	Belum Tuntas
9.	Ilham Efendi Siregar	3	3	2	67	Belum Tuntas
10.	Lutfi Ahmad Deroby Siregar	2	1	1	33	Belum Tuntas
11.	Gibran Ahmad Harahap	3	2	2	58	Belum Tuntas
12.	Reva Adelia Hasibuan	3	2	2	58	Belum Tuntas
13.	Sultan Ahyar Siregar	4	3	3	83	Tuntas
14.	Vania Asyfa Dalimunthe	3	2	2	58	Belum Tuntas
Jumlah		38	28	27	774	
Rata-Rata					55.2	
Jumlah siswa yang tuntas					1	
Presentasi siswa yang tuntas					7%	

Tabel Hasil Siklus I Pertemuan 1

No	Nama	Indikator			Nilai	Keterangan
		1	2	3		
1.	Adifa Zahrani Harahap	3	2	1	50	Belum Tuntas
2.	Alfandi Nasution	3	3	3	75	Tuntas
3.	Andra Julfaiz Siregar	3	2	1	50	Belum Tuntas
4.	Ahmad Pinayungan Hsb	3	2	2	58	Belum Tuntas
5.	Elmauri Hasibuan	3	2	3	67	Belum Tuntas
6.	Hadawiyah Dasopang	3	2	2	58	Belum Tuntas
7.	Heri Kurniawan Hasibuan	3	3	3	75	Tuntas
8.	Hakim Derwira Chengho Hsb	3	2	2	58	Belum Tuntas
9.	Ilham Efendi Siregar	3	2	3	67	Belum Tuntas
10.	Lutfi Ahmad Deroby Siregar	3	2	2	58	Belum Tuntas
11.	Gibran Ahmad Harahap	3	3	2	67	Belum Tuntas
12.	Reva Adelia Hasibuan	3	2	3	67	Belum Tuntas
13.	Sultan Ahyar Siregar	3	4	3	83	Tuntas
14.	Vania Asyfa Dalimunthe	3	2	3	67	Belum Tuntas
Jumlah		42	33	33	900	
Rata-Rata					64.28571429	
Jumlah siswa yang tuntas					3	
Presentasi siswa yang tuntas					0.214285714	
Presentasi siswa yang belum tuntas					78.5714286	

Tabel Hasil Siklus I Pertemuan 2

No.	Nama	Indikator			Nilai	Keterangan
		1	2	3		
1.	Adifa Zahrani Harahap	3	2	3	67	Belum Tuntas
2.	Alfandi Nasution	3	3	3	75	Tuntas
3.	Andra Julfaiz Siregar	3	2	2	58	Belum Tuntas
4.	Ahmad Pinayungan Hsb	3	3	3	75	Tuntas
5.	Elmauri Hasibuan	4	3	3	83	Tuntas
6.	Hadawiyah Dasopang	3	2	3	67	Belum Tuntas
7.	Heri Kurniawan Hasibuan	3	3	3	75	Tuntas
8.	Hakim Derwira Chengho Hsb	3	2	3	67	Belum Tuntas
9.	Ilham Efendi Siregar	3	3	2	67	Belum Tuntas
10.	Lutfi Ahmad Deroby Siregar	3	2	3	67	Belum Tuntas
11.	Gibran Ahmad Harahap	3	2	3	67	Belum Tuntas
12.	Reva Adelia Hasibuan	3	3	2	67	Belum Tuntas
13.	Sultan Ahyar Siregar	3	3	4	83	Tuntas
14.	Vania Asyfa Dalimunthe	3	3	2	67	Belum Tuntas
Jumlah		43	36	39	985	
Rata-Rata					70.35714286	
Jumlah siswa yang tuntas					5	
Presentasi siswa yang tuntas					0.357142857	
Presentasi siswa yang belum tuntas					64.28571429	

Tabel Hasil Siklus II Pertemuan 1

No	Nama	Indikator			Nilai	Keterangan
		1	2	3		
1.	Adifa Zahrani Harahap	3	3	3	75	Tuntas
2.	Alfandi Nasution	4	3	3	83	Tuntas
3.	Andra Julfaiz Siregar	3	3	2	67	Belum Tuntas
4.	Ahmad Pinayungan Hsb	3	3	3	75	Tuntas
5.	Elmauri Hasibuan	3	3	4	83	Tuntas
6.	Hadawiyah Dasopang	3	3	2	67	Belum Tuntas
7.	Heri Kurniawan Hasibuan	4	3	3	83	Tuntas
8.	Hakim Derwira Chengho Hsb	3	3	3	75	Tuntas
9.	Ilham Efendi Siregar	3	3	2	67	Belum Tuntas
10.	Lutfi Ahmad Deroby Siregar	3	3	2	67	Belum Tuntas
11.	Gibran Ahmad Harahap	4	3	3	83	Tuntas
12.	Reva Adelia Hasibuan	3	3	3	75	Tuntas
13.	Sultan Ahyar Siregar	4	3	3	83	Tuntas
14.	Vania Asyfa Dalimunthe	3	3	3	75	Tuntas
Jumlah		46	42	39	1058	
Rata-Rata					75.5	
Jumlah siswa yang tuntas					10	
Presentasi siswa yang tuntas					71.42857143	
Presentasi siswa yang belum tuntas					28.57142857	

Tabel Hasil Siklus II Pertemuan 2

No	Nama	Indikator			Nilai	Keterangan
		1	2	3		
1.	Adifa Zahrani Harahap	4	3	4	92	Tuntas
2.	Alfandi Nasution	4	4	3	92	Tuntas
3.	Andra Julfaiz Siregar	3	2	3	67	Belum Tuntas
4.	Ahmad Pinayungan Hasibuan	4	3	4	92	Tuntas
5.	Elmauri Hasibuan	4	3	4	92	Tuntas
6.	Hadawiyah Dasopang	4	3	3	83	Tuntas
7.	Heri Kurniawan Hasibuan	4	3	3	83	Tuntas
8.	Hakim Derwira Chengho Hsb	4	3	3	83	Tuntas
9.	Ilham Efendi Siregar	3	3	3	75	Tuntas
10.	Lutfi Ahmad Deroby Siregar	3	3	3	75	Tuntas
11.	Gibran Ahmad Harahap	4	3	4	92	Tuntas
12.	Reva Adelia Hasibuan	4	3	3	83	Tuntas
13.	Sultan Ahyar Siregar	4	3	4	92	Tuntas
14.	Vania Asyfa Dalimunthe	4	3	3	83	Tuntas
Jumlah		53	42	47	1184	
Rata-Rata					84.5	
Jumlah siswa yang tuntas					13	
Presentasi siswa yang tuntas					92.85714286	
Presentasi siswa yang belum tuntas					7.14285714	

Lampiran Soal-Soal

SOAL PRETEST

Sekolah : SDN 0216 AEK TUNJANG

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Nama :

Kelas : IV

1. Soal Tes Praktek

Petunjuk : Bacalah setiap petunjuk dengan seksama.

- a. Anda akan diberikan sebuah drama singkat
- b. Bacalah dan pahami drama tersebut
- c. Anda diminta untuk berbicara (memerankan) sesuai peran yang diberikan sekitar 1 sampai 2 menit di depan kelas/guru.

Skenario Pretest:

“Bayangkan anda adalah seorang penjual dipasar. Ada pembeli yang datang dan ingin membeli. Coba tawarkan barang Anda dan jelaskan mengapa barang anda bagus!”.

Peran Anda: Penjual (buah, sayuran, perabotan).

Waktu berbicara: Maksimal 2 menit.

2. Soal Tes Praktek

Skenario Pretest: membeli jajan di kantin

“Bayangkan kamu lagi di kantin dan ingin membeli jajan. Coba perankan bagaimana kamu menyapa ibu kantin, lalu bertanya harga dan membeli dengan sopan”. **Selamat bermain ☺**

Peran Anda: pembeli (jajan eskrim boleh, gorengan, bakso dan lain-lain).

Waktu berbicara: Maksimal 2 menit.

SOAL POSTTEST

Sekolah : SDN 0216 AEK TUNJANG
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Nama :
Kelas : IV

1. Soal Tes Praktek

Petunjuk : Bacalah setiap petunjuk dengan seksama.

- a. Anda akan diberikan sebuah drama singkat. Bacalah dan pahami drama tersebut.
- b. Anda diminta untuk berbicara (memerankan) sesuai peran yang diberikan sekitar 1 sampai 2 menit didepan kelas/guru.
- c. Gunakan kemampuan berbicara dan ekspresi yang kamu latih selama kegiatan *role playing* yahh.

Skenario Posttest:

“Bayangkan kamu sedang meminjam buku pelajaran ke teman kamu. Tapi teman kamu ragu-ragu untuk meminjamkan buku kepadamu, coba anda yakinkan teman kamu agar mau meminjamkan buku tersebut dengan menjelaskan mengapa kamu ingin meminjamnya dan janji untuk memulangkan buku tersebut.”

Peran Anda: Siswa yang ingin meminjam buku.

Waktu Bericara: Maksimal 2 menit

2. Skenario Posttest:

“Pilihlah peran pada daftar berikut ini: guru, petani, dokter, pasien, polisi, penjual sate, atau pembeli. Bayangkan kamu sedang berbicara di pasar, di sekolah atau di tempat kerja. Ceritakan apa yang kamu lakukan, kamu bisa bicara sendiri atau pura-pura ngobrol dengan teman. Waktu bicara maksimal 2 menit ya. Boleh pakai gerakan tangan, ekspresi wajah. Yang penting percaya diri, selamat bermain.

SOAL Pra-siklus

1. Soal Tes Praktek

Petunjuk : Bacalah setiap petunjuk dengan seksama.

Pilih salah satu dari tiga gambar , yang pertama gambar rumah, kedua gambar hari libur dan yang ketiga gambar sekolah. Siswa diminta untuk memilih salah satu gambar dan menceritakan pengalaman mereka terkait gambar yang dipilih.



Gambar 1. Rumah



Gambar 2. Hari Libur



Gambar 3. Sekolah

Lampiran Dokumentasi



Foto Bersama Guru SDN 0212 Aek Tunjang



Gambar 1. Prasiklus. Peneliti Menjelaskan Model *Role Playing* pada Siswa



Gambar 2. Siklus I Pertemuan 1. Guru Memberikan Teks Drama pada Siswa



Gambar 4. Siklus I Pertemuan 2. Siswa diberikan Arahan dalam Mengucapkan Intonasi, Pengucapan dan Ekspresi



Gambar 7. Peneliti Membimbing Siswa dalam Bermain Drama



Gambar 8. Siklus II Pertemuan 2. Peneliti Memberi Bimbingan pada Siswa



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22060 Faximile (0634) 24022

Nomor : 3393/Un.28/E.1/TL.00.9/07/2025

15 Juli 2025

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala SD Negeri 0212 Aek Tunjang

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Nur Aisah
NIM : 2120500205
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Jln.Bangun Jadi

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 0212 Aek Tunjang"**.
Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin Riset penelitian dengan judul di atas.mulai dari tanggal 14 Juli s.d 14 Agustus 2025
Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

an. Dekan
Wakil Dekan Bidang akademik dan
Kelembagaan



D. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A. I
NIP 19801224 200604 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN PADANG LAWAS
DINAS PENDIDIKAN

SEKOLAH DASAR NEGERI 0212 AEK TUNJANG
Alamat : Aek Tunjang, Kec. Barumun Tengah, Kab. Padang Lawas
Kode Pos : 22755

SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN PENELITIAN

Nomor : 421.26/SDN.0212/ 2025

Yang bertanda tangan Kepala Sekolah SD Negeri 0212 Aek Tunjang Kabupaten Padang Lawas di bawah ini :

Nama : TIHOTMA SARI HASIBUAN S.Pd
NIP : 19860913 200904 2 003
Jabatan : Kepala Sekolah
Nama Sekolah : SD Negeri 0212 Aek Tunjang

Menerangkan dengan Sebenarnya bahwa:

Nama : Nur Aisah
Nim : 2120500205
Tempat/Tanggal Lahir: Bangun Jadi/ 02 September 2002
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Alamat : JL. Bangun Jadi, Kec. Simpang Kanan, Kab. Rokan Hilir

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 0212 Aek Tunjang, Kabupaten Padang Lawas pada tanggal 14 Juli 2025 s.d. tanggal 14 Agustus 2025 untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul "**Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 0212 Aek Tunjang**".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Padang Lawas, 15 Agustus 2025

Kepala Sekolah SD Negeri 0212 Aek Tunjang



TIHOTMA SARI HASIBUAN S.Pd
NIP. 19860913 200904 2 003

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

Nama : Nur Aisah
Nim : 2120500205
TTL : Bangun Jadi, 02 September 2002
Agama : Islam
Email : Planktonprivate@gmail.com
No Hp : 082284353210
Jenis Kelamin : Perempuan
Anak Ke : 3, dari 5 bersaudara
Alamat : Jl. Bangun Jadi, Kec. S.Kanan, Kab. Rokan Hilir, Prov. Riau
Motto : Orang lain ga akan bisa paham struggle dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *succes stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun ga ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.

B. Identitas Orangtua

Nama Ayah : Dahmit Gultom
Nama Ibu : Ati Kesuma Harahap
Agama : Islam
Pekerjaan : Petani

C. Riwayat Pendidikan

TK RA-Azzahra, Bangun jadi
SDN 008 Bukit Pamugaran
MTS Pondok Pesantren Ar-Rasyid
MA Pondok Pesantren Modren Ar-Rasyid
UIN Syahada Padangsidempuan