

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK  
MEGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
DI KELAS IV SDS IT LUQMAN KOTA PADANG**

Diandra Nofita<sup>1</sup>, Elfia Sukma<sup>2</sup>, Yesni Yenti<sup>3</sup>, Muhammadi Muhamadi<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>PGSD FIP, Universitas Negeri Padang

[1diandranofita@gmail.com](mailto:diandranofita@gmail.com), [2elfiasukma@fip.unp.ac.id](mailto:elfiasukma@fip.unp.ac.id),  
[3yesniyenti@fip.unp.ac.id](mailto:yesniyenti@fip.unp.ac.id), [4muhammadi@fip.unp.ac.id](mailto:muhammadi@fip.unp.ac.id).

**ABSTRACT**

*This research was motivated by the low speaking skills of fourth-grade students at Luqman Islamic Elementary School in Padang City, particularly in interview texts. This problem is caused by a learning process that still focuses on theoretical delivery, a lack of practical opportunities for students, and low self-confidence. This study aims to assess the improvement of students' speaking skills through the application of the role-playing learning model. This study used Classroom Action Research (CAR) with qualitative and quantitative approaches, conducted in two cycles, involving 22 students as subjects. Data collection techniques included observation, interviews, and speaking skills tests. The results showed improvements in lesson planning and implementation, as well as student speaking skills. The average speaking skill increased from 69.3% in the first meeting of cycle I (poor category), to 76.4% in the second meeting of cycle I (sufficient category), and reached 84.1% in the second cycle (good category). Furthermore, teacher and student activity also increased, reaching the excellent category. Therefore, it can be concluded that the application of the role-playing learning model is effective in improving students' speaking skills in interview text learning in elementary schools.*

**Keywords:** *speaking skills, role playing, interview text, elementary school, PTKA*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan berbicara siswa kelas IV SD IT Luqman Kota Padang, khususnya pada materi teks wawancara. Masalah tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih berfokus pada penyampaian teori, kurangnya kesempatan praktik bagi siswa, serta rendahnya tingkat kepercayaan diri mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui penerapan model pembelajaran *role playing*. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan melibatkan 22 siswa sebagai subjek. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, wawancara, serta tes keterampilan berbicara. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, serta keterampilan berbicara siswa. Rata-rata keterampilan berbicara meningkat dari 69,3% pada siklus I pertemuan I (kategori kurang), menjadi 76,4% pada siklus I pertemuan II (kategori cukup), dan mencapai 84,1% pada siklus II (kategori baik). Selain itu, aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan hingga mencapai kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model

pembelajaran *role playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran teks wawancara di sekolah dasar.

**Kata kunci:** keterampilan berbicara, *role playing*, teks wawancara, sekolah dasar, PTK

### **A. Pendahuluan**

Laju perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat menuntut setiap individu untuk memiliki kemampuan beradaptasi dengan perubahan ini. Kondisi ini juga mendorong orang untuk berpikir dengan kritis dan berinovasi. Berbagai kemampuan yang penting diperlukan dalam proses berpikir dan menciptakan ide baru ini agar dapat mengikuti perubahan yang terus menerus terjadi. Oleh karena itu, institusi pendidikan dituntut untuk merespons perubahan ini dengan terus menghadirkan program yang sesuai dengan perkembangan siswa, kebutuhan zaman, serta situasi dan tuntutan yang ada (Udin Syaefudin Sa'ud, 2010: 2) dalam (Rindengan Mersti, 2023). Salah satu kemampuan yang sangat penting bagi siswa adalah kemampuan berkomunikasi.

Kemampuan untuk berbicara adalah elemen krusial dalam pertumbuhan bahasa siswa. Keterampilan ini sangat diperlukan tidak hanya untuk interaksi sehari-hari tetapi juga berperan dalam

kesuksesan akademik dan sosial. (Anas, 2021) menegaskan bahwa kemampuan berbicara adalah keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh para siswa. Selain itu, (Rizka, 2021) menjelaskan bahwa kemampuan berbicara termasuk salah satu dari keterampilan bahasa lisan yang bersifat produktif, yang berarti kemampuan seseorang dalam menyampaikan gagasan, pikiran, dan emosi dengan cara yang dimengerti oleh orang lain. Dengan kemampuan berbicara yang baik, siswa lebih mampu untuk menyampaikan ide-ide mereka baik di dalam kelas maupun saat berinteraksi dengan orang lain (Hanifa Sukma, 2023).

Di tingkat sekolah dasar, kemampuan berbicara memiliki peranan yang sangat penting dalam pengajaran bahasa Indonesia. Pentingnya pengembangan kemampuan berbicara tidak bisa diabaikan, karena hal ini membantu siswa dalam membangun kemampuan berpikir, membaca, menulis, dan mendengarkan (Isfadila et al., 2025). Selain itu, keterampilan

ini mempersiapkan siswa untuk mampu mengatur, menyampaikan, dan dengan lancar mengkomunikasikan gagasan, emosi, serta ide-ide mereka secara lisan (Priatna et al., n.d.). Mazuqi menyatakan dalam Andini, (2025), bahwa kemampuan berbicara pada siswa sekolah dasar memiliki beberapa karakteristik, di antaranya (1) penggunaan bahasa yang sederhana dan nyata, (2) peningkatan kosakata, (3) kemampuan berbicara di hadapan orang banyak, (4) pelafalan yang jelas dan tepat, (5) pengungkapan pendapat dengan cara yang terstruktur, (6) kemampuan berinteraksi dengan orang lain, (7) penggunaan ekspresi wajah dan bahasa tubuh, serta (8) peranan guru dalam meningkatkan rasa percaya diri.

Berbicara adalah elemen penting dalam pengajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, termasuk melalui teks wawancara. Wawancara sendiri adalah cara bertukar informasi melalui dialog tanya jawab antara pewawancara dan sumber informasi. Namun, pada kenyataannya, khususnya dalam pengajaran wawancara di tingkat dasar, banyak murid masih merasa malu dan kurang

percaya diri saat melakukan wawancara. Hal ini menyebabkan munculnya pertanyaan yang kurang jelas dan tidak terstruktur yang kadang tidak sesuai dengan tujuan wawancara (Farhani et al., 2022). Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam merumuskan pertanyaan yang tepat dan belum bisa menggunakan Bahasa yang baik dan sopan sesuai dengan kaidah tata bahasa. Bahkan, sering kali mereka tidak bisa mengucapkan kata-kata dengan jelas saat wawancara berlangsung (Septi et al., 2021).

Masalah ini terlihat dari kenyataan bahwa siswa masih belum sepenuhnya memahami ciri-ciri sebuah wawancara (Farhani et al., 2022). Siswa mengalami kesulitan ketika melakukan wawancara langsung dengan narasumber, sehingga mereka terlihat gugup dan kurang percaya diri. Selain itu, siswa juga belum mengerti mengenai fungsi pewawancara, yang seharusnya dapat memandu proses wawancara, serta peran narasumber yang jawaban mereka perlu dihormati. Di sisi lain, suasana dalam wawancara, yang seharusnya bersifat santai dan akrab, sering kali menjadi canggung dan tegang akibat kurangnya

kedekatan dan pengalaman praktis. Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan pengajaran yang menarik, interaktif, dan berorientasi pada siswa untuk memastikan bahwa ciri-ciri wawancara dipahami dan diterapkan dengan baik di kelas-kelas pendidikan dasar (Chadiyah, 2023).

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di SDS IT Luqman di Padang pada tanggal 11 dan 14 November 2025, terungkap bahwa kemampuan berbicara siswa tahun keempat belum berada pada tingkat yang optimal. Hal ini disebabkan oleh pengajaran bahasa Indonesia yang lebih menekankan pada penyampaian materi dan teori belajar, tanpa diimbangi dengan praktik berbicara, sehingga interaksi yang seharusnya terjadi menjadi kurang memadai. Selain itu, guru juga memberikan peluang yang minim bagi siswa untuk aktif berdiskusi, bertanya, mengemukakan pendapat, atau berfungsi sebagai tutor sebaya. Permasalahan ini semakin diperburuk oleh perencanaan pembelajaran yang tidak optimal (RPPM), seperti penggunaan metode pengajaran yang monoton yang tidak memenuhi kebutuhan masing-masing siswa, serta ketergantungan yang berlebihan

pada buku teks. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa mengalami berbagai kendala dalam berbicara, seperti. penggunaan bahasa yang kurang tepat, pengucapan yang tidak jelas, intonasi yang datar, serta rendahnya rasa percaya diri, yang semakin diperburuk oleh kurangnya kesempatan untuk berlatih berbicara di depan kelas.

Masalah ini secara langsung memengaruhi kemampuan berbicara siswa. Informasi dari penilaian sumatif menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum mencapai kriteria pencapaian tujuan pembelajaran (KRI) yang ditentukan oleh sekolah sebesar 80. Dari 22 siswa yang ada, 59% belum memenuhi kriteria di bidang kemampuan berbicara. Kondisi ini menggambarkan adanya perbedaan antara tujuan pembelajaran yang ditetapkan untuk kemampuan berbicara dan pelaksanaan pengajaran yang sesungguhnya di dalam kelas.

Upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran harus dilakukan secara terencana dengan memilih metode yang mendorong keterlibatan siswa, mengasah keterampilan berpikir kritis, dan meningkatkan kemampuan berbahasa. Salah satu metode yang

cocok dengan cara memperoleh bahasa dan pendekatan yang mendalam adalah permainan peran. Permainan peran merupakan strategi di mana siswa berperan sebagai karakter tertentu sesuai dengan tugas atau profesi yang ditetapkan. Selain itu, siswa diharuskan untuk berpikir dan bertindak seperti karakter yang mereka perankan agar dapat memahami apa yang mereka jalani (Nurgiansah et al., 2021). Sebuah penelitian oleh (Chadijah, 2023) menunjukkan bahwa penerapan permainan peran dalam proses belajar mengajar dapat secara signifikan memperbaiki kemampuan berbicara siswa.

Keunggulan dari metode *role playing* terletak pada fakta bahwa materi yang diajarkan dapat tersimpan permanen dalam ingatan siswa. Metode ini mengajarkan siswa untuk membangun pengetahuan yang berasal dari pengalaman pribadi mereka. Sebuah penelitian (Lubis & Nasution, 2024) mendukung hal ini dengan menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Rindengan, 2023) di kelas 5 SD

GMIM 2 Tumpaan mengungkapkan adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa setelah dua siklus pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan sebesar 40%, dari tingkat keberhasilan awal 40% menjadi 80% setelah adanya intervensi. Hal ini membuktikan bahwa metode *role playing* dapat diterapkan secara efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa di tingkat sekolah dasar.

Mengingat isu ini serta penelitian yang telah dilakukan, penelitian ini sangat penting untuk menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara siswa melalui penggunaan model pembelajaran peran di kelas IV SDS IT Luqman di Padang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berarti secara teoritis dan praktis untuk pengembangan pengajaran bahasa Indonesia lebih lanjut, terutama dalam hal peningkatan kemampuan bicara yang efektif dan kreatif sesuai dengan "Kurikulum Merdeka," yang mengutamakan pendekatan pembelajaran yang mendalam.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini adalah suatu proyek penelitian tindakan kelas yang

mengadopsi metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif dipilih karena mampu memberikan informasi deskriptif, sementara metode kuantitatif menyajikan data dalam angka yang diperlukan untuk studi ini. Menurut Syahrudin dan Salim (Hasan Syahrudin, 2023), penelitian kuantitatif adalah kajian berbasis bukti yang menggunakan data numerik, sedangkan penelitian kualitatif menawarkan data yang tidak dalam bentuk angka. Metode kualitatif dimanfaatkan untuk mengamati kondisi di lapangan secara langsung, yang memungkinkan peneliti memahami situasi nyata sebelum melanjutkan dengan analisis data. Di sisi lain, Pupu (Hasan Syahrudin, 2023) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu tradisi dalam ilmu sosial yang menekankan pengamatan terhadap individu dan interaksi yang terjadi melalui penggunaan bahasa dan istilah. Oleh sebab itu, penelitian ini memanfaatkan pendekatan kualitatif untuk menyajikan data dalam bentuk kalimat, dan pendekatan kuantitatif untuk menyajikan data dalam bentuk angka. Ini dilakukan karena tujuan dari penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan pengetahuan, sikap,

dan keterampilan siswa dengan merujuk pada proses pembelajaran serta hasil kinerja mereka.

Jenis penelitian ini dikenal sebagai penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah cara penelitian yang bersifat reflektif dan dilakukan secara berulang di kelas oleh para pengajar atau calon pengajar. Disebut berulang karena langkah-langkahnya meliputi beberapa tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan evaluasi. Tahap-tahap ini bertujuan untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran serta mengevaluasi berbagai upaya perbaikan untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran (Herawati Susilo, 2022).

Penelitian ini dilakukan pada semester kedua tahun ajaran 2025/2026 di kelas 4 SDS IT Luqman di Padang. Sampel yang terlibat terdiri dari 22 siswa, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana Siklus I mencakup dua sesi dan Siklus II hanya satu sesi. Selama proses penelitian, peneliti berfungsi sebagai pelaksana, sedangkan guru kelas IV. 2 berfungsi sebagai

pengamat. Data yang dikumpulkan dalam penelitian mencakup data kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh melalui observasi RPPM dan alur pembelajaran, serta melalui metode tes dan non-tes untuk menilai kemampuan berbicara siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari bentuk non-tes dan bentuk tes. Bentuk non-tes mencakup lembar observasi dan panduan untuk wawancara, sementara bentuk tes terdiri dari sepuluh pertanyaan pilihan ganda. Lembar observasi bertujuan untuk mengevaluasi bagaimana guru melaksanakan pembelajaran serta aktivitas siswa selama penerapan model *role playing*. Indikator observasi untuk kegiatan guru dan siswa dirancang berdasarkan langkah-langkah model *role playing*, yaitu: (1) persiapan, (2) pemilihan peran, (3) pengaturan ruang, (4) penunjukan pengamat, (5) pelaksanaan aktivitas *role playing*, (6) diskusi dan evaluasi awal, (7) pengulangan permainan peran, (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan (9) berbagi pengalaman serta penarikan kesimpulan. Panduan wawancara ini berfungsi untuk memberikan arahan kepada siswa

saat mereka melakukan kegiatan wawancara.

Tes ini dibuat untuk mengevaluasi pengetahuan para siswa. Penulis merancang 10 pertanyaan pilihan ganda yang sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dalam bagian "Wawancara". Kemampuan berbahasa, di sisi lain, dinilai melalui aktivitas *role playing* yang dilakukan siswa, dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan dalam lembar kerja (LKPD), menggunakan kriteria evaluasi seperti kontak mata, kelancaran berbicara, rasa percaya diri, dan ekspresivitas. Penyajian yang jelas tentang indikator serta kriteria penilaian bertujuan untuk meningkatkan kejelasan dalam proses pengumpulan dan analisis data, sehingga dapat meningkatkan kredibilitas dari hasil penelitian.

Data kuantitatif dianalisis secara tepat, untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara siswa dengan menggunakan rumus.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Sedangkan presentase keterlaksanaan pembelajaran dan modul ajar dihitung dengan rumus:

*Presentase*

$$= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil analisis kemudian diklasifikasikan berdasarkan kriteria keberhasilan, yaitu sangat baik (93-100), baik (84-92), cukup (75-83), dan perlu bimbingan (<75).

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Siklus I**

Pelaksanaan kegiatan pada siklus I dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* dalam pengajaran Bahasa Indonesia terkait keterampilan berbicara di kelas IV SDS IT Luqman di Kota Padang. Proses pengajaran dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah *role playing*, meliputi persiapan, pemilihan tokoh, penataan lokasi, penunjukan pengamat, pelaksanaan permainan peran, diskusi dan evaluasi pertama, pengulangan permainan peran, diskusi dan evaluasi kedua, serta berbagi pengalaman dan penarikan kesimpulan. Materi yang diajarkan disajikan dalam bentuk dialog peran yang relevan dan dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Siklus I

dilaksanakan dalam dua pertemuan.

Berdasarkan analisis yang dilakukan pada sesi pertama RPPM, pengajar menyusun RPPM mengikuti panduan konstitusional dari Kementerian Pendidikan serta langkah-langkah permainan peran. Pengajar belum sepenuhnya memahami sifat dan karakter kelas. Beberapa perbaikan telah dicatat, terutama terkait dengan materi dan media pembelajaran, yang sekarang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik mendapatkan persentase 90,15%.

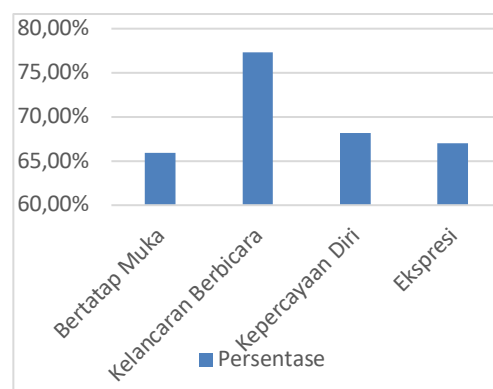
Hasil pengamatan terhadap kegiatan guru di pelajaran pertama menunjukkan bahwa sebagian besar langkah-langkah pengajaran dilaksanakan sesuai RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Matematika). Guru dapat membimbing dan mengarahkan siswa saat melakukan kegiatan *role playing* serta mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif. Namun, pada tahap pengantar, guru belum mengajak siswa untuk menyanyikan lagu kebangsaan. Selanjutnya, karena waktu yang terbatas, guru tidak melaksanakan

fase persiapan awal dan pemanasan, terutama demonstrasi video pembelajaran, yang bertujuan untuk memotivasi siswa. Pada saat observasi tersebut, guru juga belum menyiapkan lembar observasi bagi siswa. Pada pertemuan kedua, aktivitas guru meningkat, terutama dalam pelaksanaan fase pengantar dan penyediaan lembar observasi. Meski demikian, pemutaran video pembelajaran masih belum dilakukan. Rata-rata persentase aktivitas guru pada siklus pertama mencapai 87,5%.

Sesuai dengan kegiatan guru, hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa pada pelajaran pertama dan kedua memperlihatkan pola yang sama. Penyebabnya adalah siswa belum mendapatkan arahan yang maksimal pada beberapa tahap dalam proses belajar. Rata-rata persentase aktivitas siswa di siklus pertama juga mencapai 87,5%.

Hasil evaluasi kemampuan berbicara siswa pada tahap pertama menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal. Saat ini, siswa dapat menjalani latihan wawancara

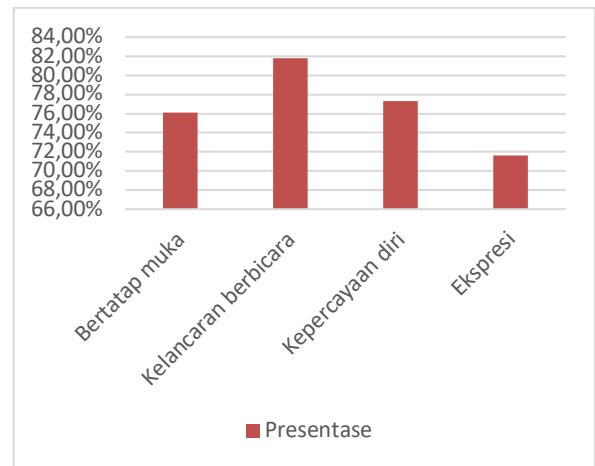
dengan bahasa yang benar dan sesuai, meskipun keterampilan mereka dalam berbincang langsung masih tergolong terbatas. Penilaian dilakukan berdasarkan latihan praktik dengan menggunakan buku kerja serta berbagai indikator seperti kontak mata, kelancaran, rasa percaya diri, dan kemampuan ekspresi. Dalam hal kontak mata, sebanyak 65,9% siswa masih kesulitan untuk mempertahankan tatapan dengan lawan bicara. Untuk kelancaran berbicara, 77,3% siswa belum berhasil melakukan percakapan dengan lancar. Terkait rasa percaya diri, 68,2% siswa masih mengalami kekurangan. Sementara itu, untuk kemampuan ekspresi, 67% siswa belum sepenuhnya dapat menyesuaikan ekspresi mereka dengan konteks yang ada.



Grafik 1 Penilaian keterampilan berbicara siklus I pertemuan 1

Kemampuan berbicara siswa pada tahap pertama, sesi kedua, dievaluasi dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* yang berlandaskan praktik langsung, mengikuti arahan yang terdapat dalam lembar kerja. Evaluasi tersebut didasarkan pada beberapa kriteria: kontak mata, kelancaran, kepercayaan diri, dan ekspresivitas.

Dalam hal kontak mata, 76,4% siswa masih mengalami kesulitan dalam menjaga interaksi visual dengan pasangan bicara mereka. Untuk kelancaran, 81,8% siswa belum dapat menyampaikan dialog secara lancar. Sementara itu, terkait kepercayaan diri, 77,3% siswa masih menunjukkan kekurangan rasa percaya diri saat melakukan *role playing*. Terakhir, 71,6% siswa belum sepenuhnya dapat mengatur ekspresi wajah mereka sesuai dengan situasi yang sedang diperankan.



Grafik 2 Penilaian keterampilan berbicara siklus I pertemuan 2

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil keterampilan berbicara pada teks wawancara pada siklus I belum dapat dikatakan berhasil. Dari segi hasil pembelajaran, proses pembentukan kompetensi dan karakter dinyatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku positif pada seluruh peserta didik atau setidaknya pada sebagian besar peserta didik, yaitu minimal 75%.

## 2. Siklus II

Implementasi langkah-langkah dalam siklus dua dilaksanakan melalui penerapan metode pembelajaran permainan peran dalam pengajaran Bahasa

Indonesia pada aspek "berbicara" di kelas 4 SDS IT Luqman di Padang. Prosedur pembelajaran dilakukan mengikuti urutan permainan peran: tahap persiapan, pemilihan karakter, pengaturan ruang, penunjukan pengamat, pelaksanaan permainan peran, diskusi serta evaluasi awal, pengulangan permainan peran, diskusi dan evaluasi lanjutan, dan yang terakhir, berbagi pengalaman serta kesimpulan. Materi ajar disampaikan dalam bentuk dialog peran yang relevan dan erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari siswa. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap metode permainan peran di siklus kedua, guru menyusun model sesuai dengan pedoman penulisan dari Kementerian Pendidikan serta sintaks permainan peran, sehingga memperoleh nilai 100%.

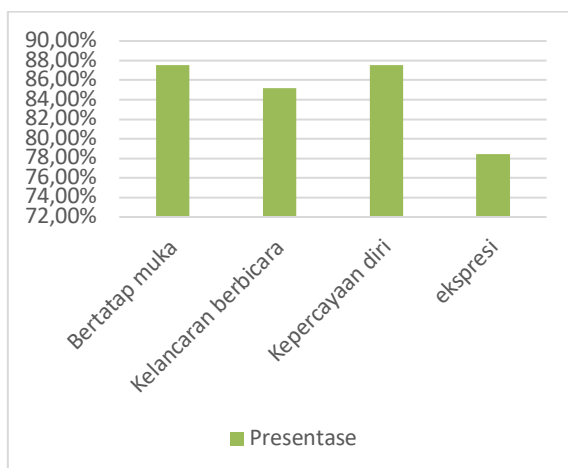
Hasil pengamatan terhadap kinerja guru pada siklus kedua menunjukkan bahwa sebagian besar langkah-langkah pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPPM (Model Proses Referensi untuk Pembelajaran Sekolah Dasar). Guru berhasil membantu dan memotivasi siswa

saat latihan *role playing* dan memastikan semua siswa berpartisipasi secara aktif. Namun, masih ada beberapa kendala, seperti ketidakmampuan untuk menampilkan video pembelajaran yang seharusnya bisa mendorong siswa, serta tidak adanya lembar observasi untuk siswa yang berperan sebagai pengamat selama tahap pencalonan pengamat. Secara keseluruhan, aktivitas guru tercatat dengan rata-rata 97,7%.

Sejalan dengan kinerja guru, pengamatan terhadap aktivitas siswa juga menunjukkan kemajuan, dengan rata-rata persentase 97,7%. Hal ini dikarenakan sebagian besar langkah pembelajaran telah dilaksanakan dengan baik, meskipun masih ada beberapa elemen yang belum sepenuhnya diawasi.

Hasil penilaian ekspresi lisan siswa pada siklus kedua mengalami peningkatan yang nyata dibandingkan siklus sebelumnya. Siswa kini lebih mahir dalam melatih wawancara dengan menggunakan bahasa yang tepat dan benar. Penilaian ini dilakukan melalui latihan praktik dengan

lembar kerja, yang mencakup empat indikator utama: kontak mata, kelancaran berbicara, kepercayaan diri, serta ekspresivitas. Siswa memperoleh skor rata-rata 87,5% untuk kontak mata, 85,2% untuk kelancaran, 87,5% untuk kepercayaan diri, dan 78,4% untuk ekspresivitas. Pencapaian ini mencerminkan kemajuan signifikan dalam kemampuan berbicara siswa pada siklus kedua.



Grafik 3 Penilaian keterampilan berbicara siklus II

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran keterampilan berbicara pada teks wawancara melalui penerapan model pembelajaran *role playing* di kelas IV SD IT Luqman Kota Padang pada siklus II telah berjalan

dengan sangat baik. Oleh karena itu, penelitian dihentikan pada siklus ini.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa model *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran teks wawancara. Dalam pelaksanaannya, dialog disesuaikan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna. Selain itu, keterlibatan aktif siswa selama kegiatan *role playing* telah mencerminkan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*).

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran keterampilan berbicara pada teks wawancara menggunakan model pembelajaran *role playing* dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu persiapan dan pemanasan, pemilihan pemain, penataan panggung,

penyiapan pengamat (observer), pelaksanaan permainan peran, diskusi dan evaluasi, permainan peran ulang, diskusi serta evaluasi kedua, serta penarikan kesimpulan dan berbagi pengalaman. Pelaksanaan pembelajaran menunjukkan peningkatan pada setiap siklus, baik dari aspek RPPM, aktivitas guru, maupun aktivitas siswa.

Pada RPPM, persentase meningkat dari 85,7% pada siklus I pertemuan I menjadi 93,8% pada pertemuan II, dan mencapai 100% pada siklus II. Aktivitas guru juga mengalami peningkatan dari 84,09% menjadi 90,9%, kemudian 97,7% pada siklus II. Demikian pula dengan aktivitas siswa yang naik dari 84,09% menjadi 90,9%, dan akhirnya mencapai 97,7%. Selain itu, keterampilan berbicara siswa pada teks wawancara meningkat secara bertahap, yaitu dari rata-rata 69,3% pada siklus I pertemuan I (kualifikasi kurang), menjadi 76,4% pada pertemuan II (kualifikasi cukup), dan mencapai 84,1% pada siklus II (kualifikasi baik). Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan

keterampilan berbicara siswa secara signifikan dari siklus I hingga siklus II.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anas, N. , & Sapri. (2021). Komunikasi antara Kognitif dan kemampuan Berbahasa. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*.
- Andini, N. P. (2025). MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERBICARA DO SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(Pendidikan), 4–4.
- Chadijah, S. (2023a). UPAYA GURU MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA MELALUI PENERAPAN METODE ROLE PLAYING PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. In *Jurnal Al-Amar (JAA)* (Vol. 4, Number 2).
- Chadijah, S. (2023b). UPAYA GURU MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA MELALUI PENERAPAN METODE ROLE PLAYING PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. In *Jurnal Al-Amar (JAA)* (Vol. 4, Number 2).
- Farhani, P. A., Fauzan, F., & Ridwanudin, D. (2022). ANALISIS KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI TEKNIK WAWANCARA PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR (Studi Kasus di SDN Cempaka Putih 01 Kelurahan Cempaka Putih). *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*,

- 6(1), 50.  
<https://doi.org/10.32934/jmie.v6i1.407>
- Hanifa Sukma, H. , M. S. T. , & P. A. A. (2023). Analisis keterampilan berbicara bahasa Indonesia dalam proses pembelajaran siswa kelas II SD Negeri 09 Batur Banjarnegara. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 27–36.
- Hasan Syahrizal, M. S. J. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1.
- Herawati Susilo. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas (Setiyono Wahyodi, Ed.; Pertama)*. Bayumedia.
- Isfadila, F., Fauzana Azima, N., Suriani, A., & Sukma, E. (2025). **PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TALKING STICK KELAS IV SDN 16 TALAMAU KABUPATEN PASAMAN BARAT** (Vol. 6, Number 2).
- Lubis, C., & Nasution, S. (2024). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah. In *Jurnal Kependidikan* (Vol. 13, Number 2). <https://jurnaldidaktika.org2017>
- Nurgiansah, T. H., Hendri, H., & Khoerudin, C. M. (2021). Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56. <https://doi.org/10.24114/jk.v18i1.22597>
- Priatna, A., Patmawati, I., & Subang, S. (n.d.). *DIDIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA*.
- Rindengan, M. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Perans Pada Siswa Kelas V SD GMIM 2 Tumpaan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(Pendidikan).
- Rindengan Mersti. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Perans Pada Siswa Kelas V SD GMIM 2 Tumpaan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Non Formal*, 9(Pendidikan), 1340–1340.
- Rizka, W. , B. Y. , & K. T. I. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TITO (Time Token) terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III-A SDN 25 Bilah Hilir Tahun Ajaran 2021/2025. *NIZHAMIYAH*, 54–65.
- Septi, N., Saputri, A., Ratnaningsih, A., & Widiyono, Y. (2021). *Peningkatan Keterampilan Menulis Hasil Wawancara Dengan Model Role Playing Pada Siswa Sekolah Dasar*. 7(4), 1505–1510. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1423>
-