

Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah

The Effect of Role Playing Learning Model on Speaking Skills of Fourth Grade Students in Madrasah Ibtidaiyah

Fitri Ramadhani¹, Nirwana Anas²

¹ Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

² Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email: Fitri0306213192@gmail.com

Submitted: 02-02-2025

Revised : 22-04-2025

Accepted: 23-06-2025

ABSTRACT. *This study aims to explore how the role playing learning model can improve students' speaking skills in Indonesian language lessons at the Madrasah Ibtidaiyah (Islamic elementary school) level. Initial observations showed that many fourth-grade students lacked confidence when speaking in public. They often appeared awkward, hesitant, and were not actively engaged in the learning process. The study uses a quantitative approach with a pre-experimental design. Data were collected before and after the implementation of the role playing model to assess any changes in students' speaking abilities. All 24 fourth-grade students at MIS Madinatussalam were involved as research participants. Data collection methods included direct speaking tests, documentation, and performance assessments based on specific speaking skill indicators. To analyze the results, an independent sample t-test was conducted using the SPSS software to determine whether there was a significant difference between the pre-test and post-test scores. The findings revealed that the role playing model had a positive effect on students' speaking skills. This was shown by an increase in the average score from 18.04 (pre-test) to 22.33 (post-test). The significance value of 0.00 indicates that the improvement is statistically significant. Based on these results, it can be concluded that the role playing learning model is effective in improving the speaking skills of fourth-grade students in Indonesian language instruction.*

Keywords: *Speaking Skills, Role Playing Models, Madrasah Ibtidaiyah.*

 <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i2.929>

How to Cite Ramadhani, F., & Anas, N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 369–376.

INTRODUCTION

Berbicara merupakan kemampuan seseorang dalam mengungkapkan kata-kata atau suara sebagai cara untuk menyampaikan pikiran, ide, serta perasaannya kepada orang lain. Kemampuan ini termasuk dalam keterampilan berbahasa secara lisan yang bersifat aktif dan menghasilkan, karena menuntut seseorang untuk mengekspresikan apa yang ada dalam pikirannya. agar bisa dipahami orang lain (Aliani et al., 2023; AL-Momani, 2024; Rizka et al., 2021). Bagi siswa, terutama di jenjang sekolah dasar, berbicara termasuk keterampilan dasar yang sangat penting untuk dikuasai (Alia Rohani & Anas, 2022; Brooks-Lewis, 2012). Hal ini karena hampir semua proses belajar mengajar di sekolah melibatkan komunikasi secara lisan. Dalam kehidupan sehari-hari, aktivitas berbahasa terbagi dalam empat bagian utama: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menurut data yang ada, keterampilan menyimak menempati porsi terbesar yaitu 42%, disusul keterampilan berbicara sebesar 32%, membaca 15%, dan menulis 11% (Zahra, D, 2022). Dari sini bisa disimpulkan bahwa keterampilan berbicara termasuk keterampilan yang cukup dominan dalam kehidupan sosial. Secara umum, keterampilan berbahasa adalah kemampuan menggunakan bahasa

secara tepat Dalam situasi yang berbeda, baik ketika berbicara langsung maupun saat menulis (H. Z. Lubis, 2018). Tujuan utama dari keterampilan berbicara adalah untuk mendukung komunikasi yang lancar dan efektif. Jika komunikasi berjalan baik, maka kegiatan belajar mengajar pun akan lebih mudah dan berhasil. Oleh sebab itu, penting bagi guru untuk menggunakan pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong siswa agar lebih berani dan aktif dalam mengungkapkan pendapatnya.

Beberapa faktor dapat digunakan sebagai dasar penilaian keterampilan berbicara siswa, antara lain: kelancaran saat berbicara, ketepatan dalam memilih kata, susunan kalimat yang jelas, intonasi suara yang tepat, dan ekspresi wajah atau gerak tubuh saat menyampaikan sesuatu (C. Lubis & Nasution, 2024; Siregar et al., 2022). Selain hal tersebut, beberapa aspek lain juga dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan berbicara, misalnya: (1) Mereka yang percaya diri akan merasa lebih nyaman saat berbicara di depan orang banyak, (2) dukungan dari keluarga yang membuat siswa merasa nyaman, dan (3) pergaulan dengan teman sebaya yang melatih kemampuan berkomunikasi secara alami (Alia Rohani & Anas, 2022). Sebaliknya, beberapa hal bisa menghambat keterampilan berbicara siswa, seperti: (1) model pembelajaran yang membosankan atau kurang variatif, (2) kurangnya latihan atau evaluasi, (3) kesulitan dalam menyusun kata-kata saat berbicara sehingga menjadi tidak jelas, dan (4) rasa tidak percaya diri yang menyebabkan siswa malu atau gugup saat berbicara (Riris Nurkholidah Rambe et al., 2023). Karena itulah, penting untuk melatih keterampilan berbicara sejak dini, agar siswa terbiasa mengungkapkan pikiran dan perasaannya dengan percaya diri dan jelas saat berkomunikasi. Dari hasil pengamatan terhadap siswa kelas IV di MIS Madinatussalam, terlihat bahwa banyak siswa belum mampu menunjukkan kemampuan berbicara yang baik. Beberapa siswa masih sering terbata-bata saat diminta berbicara di depan kelas, terlihat gugup, kurang percaya diri, bahkan tidak jarang mereka lupa apa yang ingin disampaikan. Selain itu, pembelajaran di kelas pun terlihat monoton karena kurangnya variasi model yang digunakan oleh guru. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif dan jarang mengajukan pertanyaan selama proses belajar berlangsung. Keadaan seperti ini jelas menunjukkan bahwa diperlukan pembaruan dalam model pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik, agar siswa lebih termotivasi untuk aktif berbicara. Salah satu pendekatan yang bisa digunakan dalam proses belajar adalah model bermain peran (*role playing*).

Model pembelajaran sendiri bisa dipahami sebagai kerangka atau pola pikir yang dirancang untuk membantu guru mengatur dan menjalankan proses pembelajaran dengan lebih terstruktur (Afandi, 2021; Al-Shanawani, 2019; Azhari et al., 2024; Yusnaldi, 2019). Sementara itu, model pembelajaran *role playing* adalah salah satu model yang mendorong siswa untuk terlibat langsung dan aktif dalam kegiatan belajar dengan cara memainkan peran dalam situasi tertentu. Model ini menuntut siswa untuk menggunakan imajinasi dan mendalami peran yang dimainkan (Apologia et al., 2024; Rambe & Apriani, 2021). Pada model ini, guru memberikan peran atau skenario kepada siswa yang berkaitan dengan suatu permasalahan, kemudian siswa diminta untuk menyelesaikan masalah tersebut melalui percakapan atau Tindakan (Handoko Hrp et al., 2023). Menurut (Riris Nurkholidah Rambe et al., 2023) model ini sangat cocok karena menyerupai drama, di mana siswa berperan sebagai tokoh tertentu dan harus merespons sesuai perannya. Kelebihannya, model ini memberi ruang kepada siswa untuk bekerja sama, berani berbicara, serta menikmati proses belajar karena sifatnya yang menyenangkan. Dari sini, bisa disimpulkan bahwa *role playing* cukup efektif dalam mengembangkan kemampuan berbicara siswa (Kardianti, 2019; Rofiq et al., 2024; Satria & Herumurti, 2021). Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan model *role playing* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Dumaini & Nanik Ardiani, 2023), yang membuktikan bahwa kemampuan berbicara siswa kelas IV mengalami peningkatan setelah model pembelajaran *role playing* diterapkan. Hasil belajar mereka menunjukkan peningkatan di berbagai aspek berbicara. Hal serupa juga ditemukan oleh (Widyari et al., 2018), yang membandingkan Kelas yang menerapkan model *role playing* dan kelas yang tetap menggunakan model mengajar seperti biasanya. Hasilnya, kelas dengan *role playing* menunjukkan kemampuan berbicara yang lebih baik. Kemudian,

dalam penelitian (Kartini et al., 2023), Terdapat peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata siswa di kelas eksperimen, yaitu dari 46,93 sebelum perlakuan menjadi 85,86 setelah penerapan model *role playing*. Hal ini membuktikan bahwa model ini benar-benar dapat mendorong siswa menjadi lebih percaya diri dan fasih dalam berbicara.

Penelitian ini memiliki beberapa perbedaan dibandingkan penelitian sebelumnya, terutama dalam hal desain, lokasi, jumlah peserta, hingga instrumen yang digunakan. Jika sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak menggunakan model non-tes seperti wawancara, observasi, dan angket, maka dalam penelitian ini pendekatannya berbeda, yaitu dengan menggunakan tes lisan berupa unjuk kerja. Selain itu, materi yang diberikan pun tidak sama. Siswa diminta untuk berperan sebagai pendongeng di depan kelas, yang tentunya membutuhkan kreativitas tinggi serta kemampuan berbicara yang lebih kompleks. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model *role playing* terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas IV dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Diharapkan melalui penerapan model ini, siswa tidak hanya menjadi lebih lancar berbicara, tetapi juga lebih kreatif dan percaya diri ketika menyampaikan pendapat di hadapan orang lain. Maka dari itu, penelitian ini diberi judul: “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.”

METHOD

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini berupa pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest*, di mana hanya ada satu kelompok yang diberi tes sebelum dan sesudah perlakuan. Dalam desain ini, siswa diberikan tes awal sebelum mendapatkan perlakuan, lalu diberikan tes kembali setelah perlakuan untuk melihat apakah ada perubahan (Asari, 2020). Tujuan dari metode kuantitatif adalah untuk menganalisis suatu fenomena secara terukur, rapi, dan bisa dibandingkan (Salim & Haidir, 2019). Dalam penelitian ini, kelompok eksperimen tidak dipilih secara acak dan tidak ada kelompok pembanding (kontrol). Penelitian eksperimen sendiri merupakan bentuk pengamatan yang dilakukan secara sistematis dengan memanipulasi satu atau lebih variabel bebas sambil menjaga variabel lain agar tetap terkendali (Rafida Tien, Ramadhaniar, 2022). Langkah-langkah dalam penelitian ini meliputi pemberian pretest kepada siswa, lalu perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran *role playing*, kemudian diakhiri dengan *posttest*. Hasil dari *pretest* dan *posttest* dibandingkan untuk mengetahui seberapa besar dampak dari model pembelajaran yang diberikan.

Penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah model *Role Playing* benar-benar efektif dalam membantu meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV MIS Madinatussalam dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 24 orang ikut terlibat dalam penelitian ini. Karena jumlahnya sedikit, maka digunakan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh siswa dijadikan sampel. Data dikumpulkan melalui tes praktik berbicara dan dokumentasi. Penilaian keterampilan berbicara mengacu pada lima indikator dari (C. Lubis & Nasution, 2024), yaitu: (1) kelancaran saat berbicara, (2) pemilihan kata atau diksi yang tepat, (3) struktur kalimat yang digunakan, (4) intonasi saat menyampaikan, dan (5) ekspresi. Instrumen yang digunakan berupa tes berbicara dengan model *role playing*, yang disesuaikan dengan materi Bahasa Indonesia. Penilaian dilakukan berdasarkan indikator-indikator tersebut agar guru bisa lebih mudah menyusun bahan ajar dan membantu siswa mengembangkan kemampuannya. Dalam penelitian ini, data dianalisis menggunakan teknik deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata, median, modus, sebaran data lewat standar deviasi, serta tingkat variasi data dengan melihat nilai varians. Sebelum melakukan uji statistik, peneliti juga mengecek normalitas dan homogenitas data sebagai syarat awal. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan, peneliti menggunakan uji t (Independent Sample t-Test) dengan bantuan program SPSS dalam proses analisis datanya.

RESULT AND DISCUSSION

Result

Tabel 1.
Uji Normalitas

Tests of Normality

| | Kelas | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk |
|---------------------|----------------------------|---------------------------------|----|------|--------------|
| | | Statistic | df | Sig. | Statistic |
| Hasil Belajar Siswa | Post-Test Kelas Eksperimen | .179 | 24 | .044 | .927 |
| | Post-Test Kelas Kontrol | .196 | 24 | .018 | .892 |

Hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari pretest dan posttest sebesar 0,044. Karena nilainya lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa memiliki sebaran yang normal.

Tabel 2.
Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

| Hasil Belajar Siswa | | Leve | df1 | df2 | Sig. |
|---------------------|--------------------------------------|--------------|-----|--------|------|
| | | ne Statistic | | | |
| Hasil Belajar Siswa | Based on Mean | .074 | 1 | 46 | .787 |
| | Based on Median | .031 | 1 | 46 | .861 |
| | Based on Median and with adjusted df | .031 | 1 | 45.531 | .861 |
| | Based on trimmed mean | .067 | 1 | 46 | .797 |

Mengacu pada Tabel 2, tingkat signifikansi hasil belajar siswa pada pretest dan posttest sebesar 0,787, lebih besar dari nilai 0,05. ini artinya data tergolong homogen.

Tabel 3.
Uji Hipotesis

Independent Samples Test

t-test for Equality of Means

| Hasil Belajar Siswa | | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference |
|-----------------------------|--|--------|-----------------|-----------------|
| | | 46 | .000 | 4.292 |
| Equal variances assumed | | | | |
| Equal variances not assumed | | 45.911 | .000 | 4.292 |

Tabel 3 adalah bagian paling penting dari hasil penelitian ini karena dari sinilah kita bisa melihat jawaban dari pertanyaan yang diajukan di awal. Setelah dianalisis, hasilnya menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,00. Nilai ini lebih kecil dari 0,05, yang artinya hasilnya memang signifikan. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Ini berarti ada perbedaan yang nyata dalam kemampuan berbicara siswa sebelum dan setelah mereka mengikuti pembelajaran menggunakan model *role playing*.

DISCUSSION

Penelitian ini berlokasi di MIS Madinatussalam, melibatkan siswa kelas IV pada tahun ajaran 2024/2025. Studi ini membandingkan dua kelas: kelas IV3 (sebagai kelompok eksperimen) dan kelas IV4 (sebagai kelompok kontrol). Tujuannya adalah untuk melihat apakah ada dampak dari penggunaan model pembelajaran tertentu terhadap kemampuan berbicara siswa. Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen, di mana kedua kelompok mendapatkan perlakuan yang berbeda. Kelas IV3 mendapatkan perlakuan khusus (penerapan model pembelajaran tertentu), sedangkan kelas IV4 tetap belajar seperti biasa tanpa perlakuan khusus. Kemampuan berbicara di kelas sering kali menjadi tantangan bagi siswa, terutama di tingkat MI. Selama proses belajar berlangsung, terlihat bahwa banyak siswa kurang aktif. Yang dimaksud dengan aktif di sini adalah berani bertanya, menyampaikan pendapat, atau menjawab pertanyaan. Namun kenyataannya, saat guru mengajukan pertanyaan atau mengajak diskusi, banyak siswa justru hanya diam saja, bahkan ada yang asyik sendiri dan tidak fokus mengikuti pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa berbicara di depan kelas masih menjadi hambatan bagi sebagian besar siswa. Guru juga menyampaikan bahwa melatih keterampilan berbicara di kelas butuh waktu yang cukup lama jika diterapkan langsung dalam proses pembelajaran. Rendahnya kemampuan berbicara siswa kelas IV di MIS Madinatussalam juga terlihat dari nilai mereka yang masih tergolong rendah. Banyak dari siswa masih terlihat malu-malu, jarang bertanya, dan lebih memilih diam ketika diminta berbicara. Selain itu, ada juga yang masih suka bertingkah, mudah grogi, atau merasa takut saat harus bicara di depan teman-temannya. Mereka juga cepat merasa bosan, kemungkinan karena cara mengajar yang kurang bervariasi dan kurang menarik. Melihat kondisi seperti ini, bisa disimpulkan bahwa kemampuan komunikasi siswa memang masih lemah. Mereka juga kesulitan dalam menyampaikan kembali informasi yang mereka dapatkan.

Dari hasil wawancara, dan observasi yang dilakukan, terlihat jelas bahwa keterampilan berbicara ini perlu mendapat perhatian khusus. Karena itu, perlu ada penelitian yang melibatkan siswa secara aktif dan mendorong mereka untuk tertarik belajar serta mengasah kemampuan berbicara mereka. Hal ini juga di bahas dengan teori kognitif sosial Albert Bandura siswa juga bisa jadi lebih percaya diri kalau mereka yakin bisa mengerjakan suatu tugas dengan baik (Tullah & Amiruddin, 2020). Model pembelajaran role-playing atau bermain peran dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berbicara lisan yang baik dan mudah dimengerti oleh orang lain. Melalui model ini, siswa memiliki kesempatan untuk belajar dan berlatih berbicara secara efektif, sambil menilai berbagai aspek dalam keterampilan berbicara, seperti menyampaikan perasaan lewat gerakan tubuh dan ekspresi wajah. Hal ini membuat kemampuan berbicara mereka semakin terasah (Aulia et al., 2023). Ada beberapa keuntungan dari penerapan model bermain peran dalam pembelajaran, antara lain: 1, Siswa menjadi lebih antusias selama proses belajar. 2, Mereka belajar menghafal dan mempraktikkan dialog dari teks. 3, Siswa juga terbiasa bekerja sama dan berinteraksi dalam kelompok. 4, Mereka belajar mengekspresikan isi percakapan sesuai dengan peran yang dimainkan. Kemampuan berbicara dengan suara yang jelas dan intonasi yang tepat juga semakin berkembang. Selain itu, model ini bisa meningkatkan rasa percaya diri siswa. Model ini juga sangat bermanfaat bagi siswa yang memiliki minat atau bakat di bidang tersebut, karena mendorong pengembangan imajinasi dan kemampuan penghayatan. Di dalam prosesnya, bermain peran mengandung aturan, tujuan, serta unsur kesenangan yang membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Maka dari itu model pembelajaran *Role Playing*, diduga dapat membangun siswa lebih percaya diri dan lancar dalam menggunakan bahasa Indonesia secara efektif dan efisien. Model pembelajaran *RolePlaying* memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata bagi siswa karena mereka dilibatkan langsung dalam proses belajar. Dalam kegiatan ini, Siswa tidak sekadar menyimak apa yang disampaikan oleh guru tapi juga ikut aktif berdiskusi, memahami karakter tokoh yang akan diperankan, lalu memainkan peran tersebut di depan teman-temannya. Peran yang diberikan biasanya berasal dari situasi yang akrab dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa lebih mudah memahaminya.

Penelitian ini menggunakan teknik observasi sebagai alat pengumpulan data. Penelitian ini diawali dengan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa di kedua kelas. Selanjutnya, setiap kelas menerima perlakuan yang berbeda. Satu kelas diajar menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, sementara kelas lainnya diajar dengan model konvensional seperti ceramah dan tanya jawab. Setelah pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan posttest berupa tes unjuk kerja yang sama dengan tes awal, untuk mengukur sejauh mana peningkatan keterampilan berbicara mereka. Saat pelajaran berlangsung, kelihatan siswa yang belajar dengan model *role playing* menunjukkan peningkatan dalam keaktifan di kelas. Dari hasil pengamatan awal, siswa masih terlihat pasif, jarang bertanya, tidak banyak mengungkapkan pendapat, bahkan ada yang kurang fokus dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Namun, setelah menggunakan model *role playing*, siswa jadi lebih tertarik, lebih berani bicara, dan lebih aktif mengikuti pelajaran. Bahkan ada siswa yang asik bermain sendiri ketika guru menjelaskan materi pembelajaran. Teori konstruktivisme, Piaget menekankan bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung dan eksplorasi. Melalui bermain peran, siswa secara aktif terlibat dalam situasi belajar yang bermakna, yang membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam (Ulya, 2024). Penggunaan model *role playing* dalam pembelajaran efektif dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap kegiatan belajar. Model ini siswa diajak untuk membayangkan dan memainkan peran seolah mereka sedang berada dalam situasi nyata, sehingga tanpa disadari mereka dilatih untuk lebih percaya diri saat berbicara (Saputri & Yamin, 2022). Hal yang sama juga dikatakan oleh (Bahtiar & Suryarini, 2019), bahwa pendekatan *role playing* bisa membuat siswa lebih aktif dalam berbicara lewat kegiatan seperti bermain peran, berdialog, atau bermain drama. Aktivitas-aktivitas ini tidak hanya membuat siswa lebih tertarik mengikuti pelajaran, serta meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara di depan umum.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* membuat siswa lebih unggul dalam kemampuan berbicara dibandingkan dengan mereka yang belajar menggunakan model pembelajaran biasa. Perubahan positif ini tampak dari meningkatnya nilai rata-rata siswa yang cukup signifikan sebelum diterapkan model *role playing*, nilai rata-rata siswa berada di angka 18,04, dan setelah pembelajaran menggunakan model *role playing*, meningkat menjadi 22,33. Peningkatan ini Hal tersebut menjadi bukti bahwa model *role playing* berdampak positif terhadap perkembangan kemampuan berbicara siswa. Sebelum sampai pada pengujian hipotesis, peneliti terlebih dulu melakukan analisis deskriptif dan memastikan semua syarat uji statistik terpenuhi, seperti uji normalitas dan uji homogenitas. Dari hasil penelitian, diketahui bahwa data hasil belajar siswa bersifat normal (mengikuti distribusi standar) dan homogen (memiliki variansi yang sama antar kelompok), berdasarkan uji Shapiro-Wilk dan Levene's Test. Peneliti melanjutkan ke tahap uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test. Nilai signifikansi dari hasil uji adalah 0,00, yang berada di bawah angka 0,05. Ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *role playing* dan yang tidak. Dengan kata lain, hasil ini memperkuat bahwa model *role playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa siswa di kelas kontrol yang tidak menggunakan model *role playing* masih mengalami kesulitan dalam keterampilan berbicara. Mereka cenderung berbicara dengan bahasa yang terlalu kaku, sulit memahami isi cerita, dan belum mampu mengekspresikan intonasi serta penghayatan secara bebas saat berbicara. Sebaliknya, siswa di kelas eksperimen yang belajar dengan model *role playing* menunjukkan peningkatan yang jelas. Mereka tampak lebih lancar dalam berbicara, mampu menyampaikan cerita dengan ekspresi yang lebih hidup, menggunakan intonasi yang sesuai, dan berbicara dengan lebih percaya diri. Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini tercermin dari peningkatan nilai rata-rata siswa, dari sebelumnya 18,04 menjadi 22,33 setelah penerapan model

tersebut. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan independent sample t-test juga menguatkan kesimpulan ini, dengan nilai signifikansi sebesar 0,00. Karena angka tersebut lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan kata lain, penggunaan model role playing memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas IV di MIS Madinatussalam.

REFERENCES

- Afandi, M. A. (2021). Peranan Guru Sebagai Model Dalam Membentuk Kepribadian Islami. *AL-IBTIDA': Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), Article 2.
- Alia Rohani, & Anas, N. (2022). Pengembangan Media Komik Dengan Menggunakan Aplikasi Comic Page Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1287–1295. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3134>
- Aliani, S. O., Alam, M. S., Rofiq, A., & Srinio, F. (2023). The Role of Islamic Religious Counselors in Providing Religious Understanding of Ta'lim Councils in Minority Areas. *Dirasab International Journal of Islamic Studies*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.59373/drs.v1i2.19>
- AL-Momani, M. O. (2024). The Degree of Parents' Practice of The Good Role Model Style Included in Islamic Educational Thought from The Point of View of University Students. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v3i2.68>
- Al-Shanawani, H. M. (2019). Evaluation of Self-Learning Curriculum for Kindergarten Using Stufflebeam's CIPP Model. *SAGE Open*, 9(1), 2158244018822380. <https://doi.org/10.1177/2158244018822380>
- Apologia, M. A., Mas'od, M. M., Masykuri, A., Hidayati, A., & Putra, V. E. P. (2024). Child-Friendly School Management: A Study of Ukhuwah Wathoniyah at Ma'arif Nahdlatul Ulama. *Dirasab International Journal of Islamic Studies*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.59373/drs.v2i2.28>
- Asari, H. (2020). *Hadis-hadis Pendidikan Sebuah Penelusuran Akar-akar Ilmu Pendidikan Islam*. Perdana Publishing.
- Aulia, R., Maknun, L., Setyarini, M., Risqullah, F., & Hidayah, N. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD Pada Materi Lingkaran. *ProSANDIKA*, 5(3), 51–62.
- Azhari, B., Johar, R., Ramadhani, E., Mailizar, M., & Safrina, K. (2024). Mathematics Learning Model for Children with Dyscalculia through Special Intervention. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 12(3), Article 3. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v12i3.1528>
- Bahtiar, R. S., & Suryarini, D. Y. (2019). Metode Role Playing dalam Peningkatkan Keterampilan Ber cerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 71. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.15651>
- Brooks-Lewis, K. A. (2012). Sharing Roles in the Classroom: Everyone is a Teacher, Everyone is a Learner. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 4962–4966. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.368>
- Dumaini, N. K. D., & Nanik Ardhiyani, G. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia. *Lampubyang*, 14(2), 160–176. <https://doi.org/10.47730/jurnallampubyang.v14i2.356>
- Handoko Hrp, F. R., Mardianto, M., & Mahariah, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Ibadah Menggunakan Metode Sosio Drama Berbasis Youtube. *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam*, 12(02), 40–55. <https://doi.org/10.32806/jf.v12i02.7272>
- Kardianti, W. D. (2019). Kardianti, W. D. (2019). Pengaruh metode role playing terhadap hasil belajar ips siswa kelas v pontianak barat. *Jurnal Untan*, 1–8. Pengaruh metode role playing terhadap hasil belajar ips siswa kelas v pontianak barat. *Jurnal Untan*, 1–8.

- Kartini, K., Sobar, A., & Karyaningtyas, K. (2023). Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan Di Sekolah. *Thawalib: Jurnal Kependidikan Islam*, 4(2), 115–123. <https://doi.org/10.54150/thawalib.v4i2.238>
- Lubis, C., & Nasution, S. (2024). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2017–2028.
- Lubis, H. Z. (2018). Metode Pengembangan Bahasa Anak Pra Sekolah. *Jurnal Raudhab*, 06(02), 1–26.
- Rafida Tien, Ramadhaniar, H. B. hasibuan. (2022). Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Bernyanyi Terhadap Kemampuan Membaca Iqro' Anak Usia Dini. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 717–725. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2035>
- Rambe, A. H., & Apriani, W. (2021). Minat Belajar Siswa Sd Terhadap Pkn Melalui Model Pembelajaran Bermain Peran. *Nizhamiyah*, 11(1), 90–97. <https://doi.org/10.30821/niz.v11i1.950>
- Riris Nurkholidah Rambe, Andini Syahfitri, Aini Humayroh, Nadila Alfina, Putri Azkia, & Tania Dwi Rianti. (2023). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di Depan Umum. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(2), 11–24. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i2.1966>
- Rizka, W., Budianti, Y., & Kusumawati, 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/ 2022. *Nizhamiyah*, 11(2), 54–65. <https://doi.org/10.30821/niz.v11i2.1284>
- Rofiq, A., Nisa, K., & Muid, A. (2024). Innovation of Storytelling and Role-Playing Methods in Islamic Religious Education Learning. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v3i1.52>
- Salim, H., & Haidir. (2019). Penelitian pendidikan metode, pendekatan dan jenis. In *Society* (Vol. 2, Issue 1).
- Saputri, R., & Yamin, Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7275–7280. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3472>
- Satria, V. H., & Herumurti, D. (2021). Role-Playing Game as Learning Media To Support Online Learning. *Journal of Education Technology*, 5(4), Article 4. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i4.39718>
- Siregar, M. R. B., Angelina, A. D., Maisarah, M., Annisa, L., Mardianto, M., & Haidir, H. (2022). Peran Literasi Baca Tulis Dalam Menumbuhkan Minat Membaca Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v3i2.237>
- Tullah, R., & Amiruddin. (2020). Penerapan Teori Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 48–55. <https://doi.org/10.54621/jiat.v6i1.266>
- Ulya, Z. (2024). Penerapan Teori Konstruktivisme Menurut Jean Piaget dan Teori Neuroscience dalam Pendidikan. *Al-Mudarris: Journal of Education*, 7(1), 12–23.
- Widyari, I. A. M., Ganing, N. N., & Sri Asri, I. G. A. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Teks Dialog Terhadap Kompetensi Keterampilan Berbicara Dalam Bahasa Indonesia. *Mimbar Ilmu*, 23(2), 64–72. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i2.16415>
- Yusnaldi, E. (2019). POTRET BARU PEMBELAJARAN IPS. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1).
- Zahra, D, E. (2022). Analisis Kemampuan Siswa Dalam Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia (Studi Kasus Pada Siswa Kelas V Sdn 6 Jatimulyo). *REPOSITORY UIN Raden Intan Lampung*, 1–61.