



PENERAPAM MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENANGGAPI PERTANYAAN PADA SISWA KELAS III UPTD SD INPRES TARUS I

Makrina Feliksia Prada^{1*}, Labu Djuli², Markus Sampe³, Marselus Robot⁴

^{1*,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusa Cendana

*Email: makrinaujan@gmail.com, markussampe@gmail.com, labudjuli@gmail.com,
marselusrobot61@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4720>

Abstrak

Penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Menanggapi Pertanyaan Pada Siswa Kelas III UPTD SD Inpres Tarus I”, dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan siswa kelas III UPTD SD Inpres Tarus 1 dalam menanggapi pertanyaan, yang disebabkan oleh pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurang interaktif. Hal ini berdampak pada keaktifan siswa yang rendah, rasa takut salah, dan kurangnya rasa percaya diri saat berbicara di kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan menanggapi pertanyaan siswa kelas III melalui penerapan model pembelajaran *role playing*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas III UPTD SD Inpres Tarus 1 yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes lisan, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan menanggapi pertanyaan siswa. Pada tahap awal (pre-test), tingkat ketuntasan belajar siswa hanya 19,23%. Setelah siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 61,54%, dan pada siklus II meningkat signifikan menjadi 88,46%. Peningkatan ini terlihat pada aspek keberanian, artikulasi, ketepatan jawaban, dan kesantunan siswa saat menanggapi pertanyaan. Aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran juga menunjukkan peningkatan yang baik dari siklus I ke siklus II. Kesimpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan menanggapi pertanyaan pada siswa kelas III UPTD SD Inpres Tarus 1. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Role Playing, Keterampilan Menanggapi Pertanyaan, SD Inpres Tarus I

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci utama untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas dalam suatu bangsa. Melalui pendidikan, manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya, baik sebagai pribadi yang mandiri maupun sebagai warga negara yang bertanggung jawab. Sejalan dengan hal tersebut, Novia et al., (2023) menyatakan bahwa pendidikan adalah kebutuhan manusia karena pendidikan sangat penting untuk memuat proses pengembangan potensi, yang termasuk di dalam adalah perilaku, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, sesuai dengan masyarakat di mana mereka tinggal. Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk membina peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif dalam menjalani kehidupan sehari-hari (Habibi et al., 2023).

Dalam pelaksanaannya, pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran secara formal di sekolah. Menurut Aryani et al., (2024), belajar merupakan komponen utama dalam



pembentukan kepribadian dan perilaku individu, di mana seseorang berupaya memaksimalkan potensinya melalui proses tersebut. Sebagaimana dikemukakan oleh Jelalu et al., (2024), interaksi humanis antara guru dan peserta didik sangat diperlukan untuk mendukung proses pengembangan potensi tersebut. Hubungan yang harmonis dan komunikasi yang efektif akan menciptakan lingkungan belajar yang aman bagi siswa untuk mengeksplorasi kemampuan bicaranya tanpa rasa tertekan, yang mana hal ini menjadi fondasi utama dalam keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.

Menurut Rodhia, (2023), Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib dalam kurikulum pendidikan di Indonesia yang diberikan secara berkesinambungan mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Harapan utama dari pendidikan ini adalah membimbing siswa agar mampu menggunakan Bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi yang baik dan benar. Sejalan dengan hal tersebut, pendidikan Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar secara luas bertujuan mengembangkan kemampuan berbahasa dalam segala fungsinya, baik sebagai sarana komunikasi dan berpikir, maupun sebagai alat pemersatu serta pengembang ilmu pengetahuan dan budaya (Damayanti et al., 2023). Untuk mewujudkan fungsi-fungsi tersebut secara nyata, pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar difokuskan pada penguasaan empat keterampilan mendasar yang saling terintegrasi, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan memirsa, serta menulis.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan agar siswa mampu berkomunikasi secara nyata, baik melalui keterampilan menyimak, berbicara, membaca maupun menulis. Dalam kurikulum merdeka bagi kelas III, fokus ini diperjelas melalui Capaian Pembelajaran (CP) Fase B, khususnya pada elemen berbicara. Pada tahap ini, siswa tidak hanya belajar teori bahasa tetapi ditargetkan mampu menyampaikan ide dengan jelas dan sopan. Indikator utamanya adalah keberanian serta ketepatan siswa dalam menanggapi pertanyaan saat berinteraksi lisan dikelas. Dengan fokus ini, diharapkan siswa memiliki rasa percaya diri untuk merespon komunikasi dilingkungannya sehingga fungsi bahasa sebagai alat komunikasi yang efektif dapat tercapai sesuai standar kurikulum yang berlaku.

Keberhasilan dalam memenuhi Capaian Pembelajaran (CP) pada elemen berbicara tersebut sangat bergantung pada peran guru sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan. Menurut Mulyasa guru dituntut untuk kreatif dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang variatif guna membangkitkan motivasi serta partisipasi aktif siswa di dalam kelas (Inayah et al., 2024). Hal ini sejalan dengan pendapat Inayah et al (2024) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada aktivitas siswa dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret, sehingga mampu merangsang ketertarikan siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang suportif dan penuh praktik komunikasi, guru dapat mendorong siswa untuk lebih berani dalam menanggapi pertanyaan serta mengekspresikan gagasan secara lisan tanpa rasa takut salah, sehingga kompetensi berbahasa yang diharapkan kurikulum dapat terbentuk secara alami dan bermakna.

Namun pada kenyataannya, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud di UPTD SD Inpres Tarus 1, di mana penerapan model pembelajaran yang tepat dan variatif belum diimplementasikan secara optimal. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP), proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berjalan satu arah, sehingga siswa tidak terbiasa mengolah informasi secara spontan maupun mengutarakan pendapat. Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan interaktif, membuat siswa merasa jenuh, tidak antusias, dan bahkan cenderung mengantuk selama proses pembelajaran berlangsung.

Kondisi tersebut berdampak langsung pada rendahnya partisipasi lisan siswa, di mana suasana kelas cenderung hening dan pasif saat proses tanya jawab dilakukan. Siswa terlihat sangat ragu-ragu untuk bersuara dan kurang memiliki rasa percaya diri, yang ditunjukkan melalui sikap sering menunduk serta menghindari kontak mata saat guru memberikan kesempatan untuk menanggapi pertanyaan. Rasa takut akan melakukan kesalahan dalam menjawab membuat siswa lebih memilih untuk diam dari pada mengekspresikan gagasan mereka. Selain itu tanggapan yang diberikan oleh



siswa seringkali tidak sesuai dengan materi pengetahuan yang sedang dibahas. Fenomena ini mempertegas bahwa kemampuan menanggapi keterampilan siswa kelas III UPTD SD Inpres tarus 1 masih sangat rendah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, Model pembelajaran *Role Playing* hadir sebagai solusi yang dinilai sangat relevan untuk meningkatkan keterampilan menanggapi pertanyaan tersebut. Model *role playing* merupakan sebuah strategi pembelajaran yang mengajak siswa untuk melakukan simulasi situasi dunia nyata di dalam kelas melalui peran-peran yang telah ditentukan sebelumnya. Sejalan dengan hal tersebut, Naldi, Afri Oktaviandry, (2024) menjelaskan bahwa *role playing* termasuk dalam model pembelajaran sosial yang menugaskan peserta didik untuk memerankan tokoh tertentu, baik yang terdapat dalam materi pelajaran maupun peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana.

Efektivitas model *role playing* diperkuat oleh hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan dampak positif pada komunikasi siswa kelas III SD. Hanifa dkk. berhasil meningkatkan ketuntasan belajar berbicara dari 56% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II, sementara Damayanti dkk. mencatat lonjakan ketuntasan yang signifikan dari 35,7% menjadi 89,3%. Keberhasilan kedua penelitian tersebut dalam memperbaiki kelancaran dan kepercayaan diri siswa memberikan indikasi kuat bahwa model ini sangat relevan untuk meningkatkan keterampilan menanggapi pertanyaan, yang merupakan bagian integral dari kompetensi berbicara

Berdasarkan keberhasilan penelitian terdahulu serta kondisi nyata di lapangan yang menunjukkan rendahnya keaktifan siswa dalam berkomunikasi khususnya dalam menanggapi pertanyaan, peneliti meyakini bahwa penggunaan model pembelajaran yang inovatif merupakan kebutuhan yang mendesak. Melalui penerapan model *role playing*, diharapkan hambatan psikologis siswa di kelas III UPTD SD Inpres Tarus 1 dapat teratasi, sehingga mereka mampu menanggapi pertanyaan dengan lebih percaya diri, runtut, dan komunikatif. Berpijak pada pemikiran tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menanggapi Pertanyaan pada Siswa Kelas III UPTD SD Inpres Tarus 1.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), model Kemmis dan Tagart yang terdiri dari 4 tahap yakni tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Subjek penelitian ini pada siswa kelas IIIA UPTD SD Inpres Tarus I dengan jumlah siswa sebanyak 26 orang yang terdiri atas 15 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan. Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, tes lisan dan juga dokumentasi. Observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara mengamati objek menggunakan seluruh alat indra (Rinaldi & Albina, 2025). Tes merupakan teknik pengumpulan data untuk mengukur hasil belajar siswa terutama tingkat keberhasilan siswa dalam meningkatkan keterampilan menanggapi pertanyaan. Teknik tes yang digunakan yakni tes lisan dimana tes yang menyatu dengan *Role Playing*. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik (Nengsih, 2022).

Adapun instrumen penelitian yang digunakan yakni observasi dan tes lisan. Pedoman observasi yakni lembar observasi yang digunakan untuk mengukur aktivitas guru dan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Lembar observasi yang digunakan berupa kisi-kisi instrument penelitian yang terdiri dari dua bagian, yaitu tabel observasi guru untuk memastikan langkah pembelajaran menggunakan model *Role Playing* berjalan dengan baik, dan tabel observasi siswa untuk memantau keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, kerja sama dalam kelompok, dan partisipasi dalam bermain peran. Instrumen pada tes lisan yakni berupa lembar penilaian kinerja atau rubrik penilaian. Pedoman penilaian kegiatan menanggapi pertanyaan terdiri dari 4 indikator yakni artikulasi, keberanian, ketepatan jawaban dan kesantunan. Teknik analisis data yang digunakan yakni analisis deskriptif kuantitatif dengan mencari nilai individu, nilai rata-rata kelas dan presentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal.



Perhitungan data hasil tes siswa secara individu menggunakan rumus:

$$N = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Setelah diketahui hasil nilai siswa secara individu, maka selanjutnya adalah dilakukan perhitungan untuk memperoleh nilai rata-rata dengan rumus:

$$N = \frac{\text{Jumlah seluruh nilai}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100$$

Untuk menghitung nilai keberhasilan kelas, maka menggunakan rumus:

$$PK = \frac{SK}{S} \times 100 \%$$

Keterangan: PK: Presentasi ketuntasan

SK: Jumlah siswa yang memenuhi ketuntasan

S : Jumlah seluruh siswa

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IIIA UPTD SD Inpres Tarus 1. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan keterampilan menanggapi pertanyaan pada matri teks narasi dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan siklus I dan berakhir pada siklus II. Hasil penelitian pada tiap-tiap siklus di deskripsikan sebagai berikut:

a Hasil Pelaksanaan Siklus I

Penelitian siklus I berlangsung pada tanggal 5- 6 Maret, yang diawali dengan kegiatan *pre-test*. Kegiatan *pre-test* dilakukan untuk memperoleh data awal mengenai keterampilan siswa dalam menanggapi pertanyaan melalui materi teks narasi. Data hasil *pre-test* diperoleh melalui tes lisan, dimana data diukur melalui empat indikator penilaian yaitu artikulasi, keberanian, ketepatan jawaban, dan kesantunan. Dalam proses tersebut, ditemukan kendala utama dimana sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menyusun jawaban yang relevan serta kurang terlibat aktif saat diminta memberikan tanggapan. Pada indikator keberanian dan artikulasi, siswa masih cenderung ragu-ragu sehingga suara yang dihasilkan kurang jelas. Dari hasil penilaian pada saat *pre-test*, diperoleh data bahwa keterampilan menanggapi pertanyaan sebagian besar siswa kelas IIIA masih berada dibawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu 70. Hal ini dapat dilihat dari data hasil *pre-test* yang menunjukkan bahwa dari 26 siswa kelas IIIA, yang nilainya memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebanyak 5 siswa, sedangkan yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebanyak 21 siswa.

Setelah melakukan kegiatan *pre-test*, guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* melalui sembilan langkah pembelajaran yakni: (1) persiapan atau pemanasan, (2) memilih peran, (3) menata panggung, (4) menyiapkan pengamat, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi 1, (7) bermain perang ulang, (8) diskusi dan evaluasi 2, dan (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

1) Observasi aktivitas siswa

Observasi aktivitas siswa dilaksanakan berdasarkan lembar observasi yang telah disediakan. Observer 1 mengamati 13 siswa dan observer 2 mengamati 13 siswa. Hasil observasi dari observer 1 dan 2 digabungkan menjadi satu. Data observasi yang dilakukan oleh observer 1 dan 2 terhadap aktivitas siswa memperoleh skor 1.890 dengan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 72,69 dengan kriteria baik (B). Namun ada beberapa indikator yang perlu ditingkatkan yaitu keaktifan siswa dalam berlatih peran, memperhatikan dan menilai teman saat pentas, dan keberanian saat bermain peran.

2) Observasi aktivitas guru

Berdasarkan data observasi yang dilakukan oleh observer 1 dan 2 diperoleh data sebagai berikut; observer 1 memperoleh total nilai 31 dengan skor akhir yang diperoleh adalah 77,5 sedangkan observer 2 memperoleh total nilai 32 dengan skor akhir yang diperoleh adalah 80 dengan rata-rata kedua observer yakni sebesar 78,75 dengan kriteria baik, namun ada beberapa indikator yang perlu ditingkatkan yakni keefektifan dalam menata panggung, membagi siswa dalam kelompok



secara heterogen dan mengelola kelas dengan baik.

3) Hasil tes

Tes dilakukan melalui unjuk kerja untuk mengukur keterampilan siswa dalam menanggapi pertanyaan secara lisan melalui model *Role Playing*. Untuk melihat ketuntasan siswa dalam unjuk kerja, ada 4 indikator yang digunakan untuk menilai keterampilan siswa dalam menanggapi pertanyaan, yaitu artikulasi, ketepatan jawaban, keberanian dan kesantunan. Hasil tes siklus I menunjukkan adanya peningkatan keterampilan siswa dalam menanggapi pertanyaan. Dari 26 siswa, yang tuntas 16 orang (61,54%), sedangkan yang tidak tuntas 10 orang (38,46%), dengan rata-rata kelas 68,75.

Tabel 1. hasil observasi dan hasil tes siklus I

Aspek Penilaian	Nilai Rata-Rata/Presentase	Kategori
Observasi Aktivitas Siswa	72,69	Baik
Observasi Aktivitas Guru	78,75	Baik
Hasil <i>pre-test</i>	57,45/	Kurang
Ketuntasan Klasikal <i>pre-test</i>	19,23%	Kurang
Hasil siklus 1	68,75	Cukup
Ketuntasan Klasikal siklus 1	61,54%	Tidak berhasil

Hasil siklus 1 menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menanggapi pertanyaan, meskipun belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Persentase ketuntasan hasil tes hanya mencapai 61,54% atau 16 dari 26 siswa. Berdasarkan hasil refleksi, ditemukan beberapa kendala pada aspek guru antara lain: pembagian kelompok yang belum heterogen, penataan panggung yang kurang efektif, serta manajemen waktu penilaian yang kurang tepat. Sementara pada aspek siswa, kendala yang muncul meliputi rendahnya keterampilan dan kepercayaan diri, kurang teliti dan kejujuran dalam menilai teman serta rasa takut salah saat tampil di depan kelas. Berdasarkan refleksi tersebut, penelitian dilanjutkan ke siklus II untuk memperbaiki kendala yang ditemukan sesuai dengan perbaikan yang telah di rencanakan.

b. Siklus II

Pelaksanaan siklus II berlangsung pada tanggal 9-10 Maret 2026 guna memperbaiki kendala-kendala yang ditemukan pada siklus I. Tindak lanjut yang dilakukan yakni; penataan panggung ringkas, pasangan peran dibuat heterogen (aktif dan pendiam), melakukan ice breaking, Latihan bersama dan pemberian apresiasi, menceritakan cerita menggunakan ilustrasi menarik, dan penilaian teman langsung diberikan setelah kelompok tampil disertakan dengan alasan.

1) Observasi aktivitas siswa

Observasi aktivitas siswa dilaksanakan berdasarkan lembar observasi yang telah disediakan. Observer 1 mengamati 13 siswa dan observer 2 mengamati 13 siswa. Hasil observasi dari observer 1 dan 2 digabungkan menjadi satu Berdasarkan hasil pengamatan dari observer 1 dan 2, diperoleh hasil yang sangat baik dengan nilai rata-rata mencapai 86,44 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IIIA sudah berani dan percaya diri memerankan tokoh di depan kelas, mampu memberikan jawaban yang tepat sesuai isi teks narasi, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan diskusi kelompok maupun latihan peran. Selain itu siswa telah mampu memberikan penilaian secara jujur terhadap penampilan temannya menggunakan media kartu serta mampu menyimpulkan pesan moral dari teks narasi.

2) Observasi aktivitas guru

Berdasarkan data observasi yang dilakukan oleh observer 1 terhadap aktivitas guru memperoleh total nilai 37 dengan skor akhir yang diperoleh 92,5 sedangkan observer 2 memperoleh total nilai 38 dengan skor akhir yang diperoleh 95 dengan rata-rata nilai dari kedua observer yakni sebesar 93,75 dengan kategori sangat baik (SB)

3) Hasil tes

Tes dilakukan melalui unjuk kerja untuk mengukur keterampilan siswa dalam menanggapi pertanyaan secara lisan melalui model *Role Playing*. Untuk melihat ketuntasan siswa dalam unjuk



kerja, ada 4 indikator yang digunakan untuk menilai keterampilan siswa dalam menanggapi pertanyaan, yaitu artikulasi, ketepatan jawaban, keberanian dan kesantunan. hasil tes siklus II terlihat peningkatan yang sangat signifikan pada keterampilan siswa dalam menanggapi pertanyaan. Dari 26 siswa, yang tuntas 23 orang (88,46 %) telah mencapai KKTP, sedangkan yang tidak tuntas 3 orang (11,54%) dengan rata-rata kelas mencapai 82,93

Tabel 2. hasil observasi dan hasil tes siklus I

Aspek Penilaian	Nilai Rata-Rata/Presentase	Kategori
Observasi Aktivitas Siswa	86,44	Sangat Baik
Observasi Aktivitas Guru	93,75	Sangat Baik
Hasil siklus II	82,93	Sangat Baik
Ketuntasan Klasikal siklus II	88,46%	Berhasil

Berdasarkan deskripsi data pelaksanaan tindakan pada siklus II dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playngi*, dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru, keaktifan siswa serta hasil belajar siswa dalam keterampilan menanggapi pertanyaan mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Rata-rata aktivitas siswa meningkat menjadi 86,44, rata-rata aktivitas guru meningkat menjadi 93,75 dan rata-rata hasil tes meningkat menjadi 82,93 dengan persentase ketuntasan sebesar 88,46%. Hal ini membuktikan bahwa kekurangan pada siklus I telah diperbaiki yang ditandai dengan guru telah mampu mengelola kelas dengan sangat baik sesuai dengan sintaks model *Role Playngi*. Penggunaan ilustrasi cerita yang menarik sebelum pementasan terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap alur cerita, sehingga siswa mampu memberikan jawaban yang tepat saat menanggapi pertanyaan lawan main. Selain itu kegiatan *ice breaking* yang dilakukan telah berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan konsentrasi, serta membangun keberanian siswa untuk bersuara lantang dan percaya diri di depan kelas. Siswa juga menunjukkan kejujuran saat menggunakan media kartu untuk memberikan penilaian kepada teman sejawat Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus II telah berhasil, oleh karena itu, penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus II karena tujuan penelitian telah tercapai dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama dua siklus, dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playngi* mampu meningkatkan keterampilan dalam menanggapi pertanyaan pada siswa kelas III UPTD SD Inpres Tarus I. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa serta hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Secara umum, hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus I masih belum optimal. Hal ini ditunjukkan dengan siswa yang masih kurang menunjukkan keberanian dan kepercayaan diri saat memerankan tokoh di depan kelas, serta siswa pengamat yang kurang teliti dan cenderung hanya ikut-ikutan teman dalam memberikan penilaian kartu. Namun setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II, aktivitas siswa mengalami peningkatan yang ditunjukkan dengan siswa sudah berani tampil percaya diri, mampu bekerja sama dengan pasangannya, serta lebih objektif dan jujur dalam menggunakan kartu hijau dan kartu kuning sebagai instrument penilaian antar teman. Perbandingan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dan diagram dibawah ini.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Observasi Aktivitas Siswa	Jumlah Skor	Rata-Rata Skor
Siklus I	1.890	72,69
Siklus II	2.247,5	86,44

(Sumber data: olahan peneliti, 2026)

Berdasarkan gambar tabel 1 terlihat bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan, dari siklus I ke siklus II. Pada Siklus I dari 26 siswa, jumlah skor yang diperoleh dari observer 1 dan observer 2 yakni 1890 dan mendapat rata-rata skor sebesar 72,69 dengan kriteria Baik (B). Sedangkan siklus II



dari 26 siswa, jumlah skor yang diperoleh yakni, 2.247,5 dan mendapat rata-rata skor sebesar 86,44 dengan kriteria sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa sebesar 13,75 poin dari siklus I ke siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi pada aktivitas guru, terlihat pembelajaran mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Pada siklus I, perolehan nilai dari observasi I yaitu 77,5 dan observer II yaitu 80, dengan rata-rata nilai 78,75 mendapat kriteria Baik (B). meskipun sudah berada pada katogori baik, pelaksanaan pembelajaran pada siklus I belum sepenuhnya optimal. Beberapa hal yang perlu ditingkatkan antara lain dalam mengatur penataan panggung sehingga tidak memakan waktu yang lama, membagi pasangan secara heterogen, serta mengatur waktu penilaian evaluasi bagi pengamat kepada kelompok yang tampil. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pada siklus II, aktivitas guru mengalami peningkatan yang signifikan. Perolehan nilai dari observer 1 yaitu 92,5 dan observer II yaitu 95, dengan rata-rata nilai 93,75 dengan kategori sangat baik (SB). Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru sudah mampu menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* dengan efektif dan terstruktur. Guru juga sudah berhasil mengelola waktu, mengatur panggung dengan intruksi yang lebih sederhana. Dengan demikian proses pembelajaran pada siklus II menjadi lebih terarah dan mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam menanggapi pertanyaan. Perbandingan hasil observasi aktivitas guru dapat dilihat pada tabel dan diagram di bawah ini

Tabel 2 Perbandingan Hasil Observasi Guru Siklus I Dan Siklus II

Hasil Observasi Aktivitas Guru	Siklus I		Siklus II	
	Observer 1	Observer 2	Observer 1	Observer 2
Jumlah Nilai	31	32	37	38
Skor	77,5	80	92,5	95
Rata-Rata	78,75		93,75	
Kriteria	B		SB	
Presentase				

(Sumber data: olahan peneliti, 2026)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* memberikan dampak signifikan terhadap keterampilan siswa dalam menanggapi pertanyaan melalui teks Narasi. Pada tahap awal (*pre-test*), kondisi keterampilan siswa tergolong sangat memprihatinkan dengan tingkat ketuntasan hanya mencapai 19,23% (5 dari 26 siswa) dan nilai rata-rata sebesar 57,45. Rendahnya capaian ini disebabkan oleh siswa cenderung merasa tegang, sering menundukan kepala, dan tidak percaya diri. Hal ini berakibat pada indikator keberanian dan ketepatan jawaban yang rendah, di mana jawaban yang diberikan sering kali tidak relevan dengan konteks pertanyaan karena siswa berbicara dengan suara yang sangat pelan dan ragu-ragu.

Pada pelaksanaan siklus I, penerapan model *Role Playing* mulai memberikan perubahan yang berarti terhadap keaktifan siswa. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 68,75, dengan jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 16 orang (61,54%), sementara siswa yang belum tuntas berkurang menjadi 10 orang. Secara keseluruhan, siswa sudah mulai berani bersuara lebih jelas dan menunjukkan etika berbicara yang sopan. Namun, masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki, di mana beberapa siswa masih merasa gugup saat tampil di depan kelas dan ketepatan jawaban mereka dalam memahami konteks pertanyaan belum maksimal. Karena target ketuntasan klasikal penelitian belum tercapai yakni 85%, maka penelitian pun dilanjutkan pada siklus II.

Pada siklus II, terjadi peningkatan yang sangat signifikan. Nilai rata-rata kelas melonjak menjadi 82,93, dengan tingkat ketuntasan mencapai 23 orang (88,46%), dan hanya tersisa 3 orang (11,54%) yang belum tuntas. Pada siklus ini, kekurangan yang ada pada siklus sebelumnya telah berhasil diatasi di mana siswa tidak lagi ragu-ragu untuk tampil, siswa jauh lebih percaya diri, dan mampu memberikan jawaban yang sangat akurat dengan isi teks. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

Peningkatan keterampilan menanggapi pertanyaan siswa kelas III SD dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut.



Tabel 4. Rekap Perbandingan Hasil Ketuntasan Keterampilan Menanggapi Pertanyaan Siswa Kelas III

Hasil Tes	<i>PreTest</i>	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-Rata	57,45	68,75	82,93
Presentase Ketuntasan	19,23%	61,54%	88,46%

(Sumber :olahan peneliti,2026)

Berdasarkan tabel 3, terlihat peningkatan keterampilan menanggapi pertanyaan siswa kelas III yang sangat signifikan. Presentase ketuntasan belajar dimulai dari tahap *pre-test* yang hanya sebesar 19,23%, kemudian melonjak drastic pada siklus I menjadi 61,54% setelah penerapan model *Role Playing*. Peningkatan ini terus berlanjut hingga mencapai puncaknya pada siklus II dengan presentase ketuntasan sebesar 88,46%, yang menunjukkan bahwa target keberhasilan pembelajaran telah tercapai secara optimal. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas yang berjudul “ Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menganggapi Pertanyaan Pada Siswa Kelas III UPTD SD Inpres Tarus I dinyatakan berhasil karena telah memenuhi indikator keberhasilan yakni 85% siswa yang mencapai ketuntasan belajar.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada materi teks narasi dapat meningkatkan keterampilan siswa kelas IIIA dalam menanggapi pertanyaan secara lisan. Peningkatan ini terlihat nyata pada perolehan hasil tes siswa, di mana pada tahap *pre-test* hanya terdapat 5 siswa (19,23%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Setelah diberikan tindakan pada Siklus I, jumlah siswa yang mencapai KKTP meningkat menjadi 16 orang (61,54%), dan puncaknya pada Siklus II meningkat secara signifikan menjadi 23 siswa (88,46%). Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan tindakan di setiap siklus berhasil membantu siswa mengekspresikan diri melalui peran, menyimak alur cerita dengan fokus, serta menyusun jawaban yang relevan dengan artikulasi yang jelas dan santun

Berdasarkan peningkatan hasil observasi aktivitas guru dan siswa dari siklus I ke siklus II, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada materi teks narasi telah berhasil memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas secara signifikan. Hal ini terlihat dari perubahan sikap siswa yang menjadi lebih antusias, berani tampil percaya diri, serta mampu bekerja sama dengan baik saat memerankan tokoh di depan kelas. Keberhasilan ini membuktikan bahwa dengan pengelolaan waktu dan penataan panggung yang lebih terencana, model bermain peran mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan yakni 85%.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aminarti, F., Ayumi, A., & Siregar, D. S. (2024). *Studi Pustaka Tentang Karakteristik , Tujuan dan Manfaat Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*.
- Aryani, W. D., Nurapriani, J. S., Nurjaman, D., & Gunawan, D. (2024). Model Pembelajaran *Role Play And Simulation Learning* Dapat Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Ujian Praktik Pernikahan. : : *Journal Of Social Science Research*, 4(4), 10407–10418.
- Damayanti, A., Nurani, R. Z., & Mahendra, H. H. (2023). Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Di Kelas III Sd Negeri Cidadak. *I(3)*, 01–18.
- Febianto, D., Nelwati, S., & Dani, A. (2024). Analisis Model Pembelajaran *Rolle Playing* dan Implikasi dalam Pembelajaran pada Sekolah Dasar. 2, 126–134.
- Habibi, M. A., Ardiyanto, A., & Setianingsih, E. S. (2023). Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap



- Keterampilan Berbicara Tema 2 Subtema 2 Untuk Peserta Didik Kelas III SDIT Yammba. *Indonesian Jurnal Of Elementary School*, 3(1), 107–112.
- Haisyah, S., & Haliq, M. I. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V UPT SDN 25 Limbuang. *CJPE: Cokroaminoto Jurnal of Primary Education*, 7(2), 2654–6426.
- Hanifa, D., BabangRobandi, & EffyMulyasari. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD Melalui Penerapan Metode Bermain Peran Di Bandung. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 131–138.
- Inayah, U. N., Taqqiyuddin, M., & Syahindra, W. (2024). Studi Tentang Variasi Metode Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mi Muhammadiyah 10 Karang Anyar. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3), 874–885. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jirs.v1i3.793>
- Jamil, L., Sahabuddin, E. S., & Saleh, R. W. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Role-Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. 186–193.
- Jelalu, Q., Djuli, L., & Lakapu, I. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Talking Stick untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas X G SMA Negeri 5 Kupang. *Jurnal Lazuardi*, 7(3), 71–84.
- Lilik Nailil Muna, Nur Himmatul Khairil, S. N. C. A. (2024). Implementasi Teknik Role Playing Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Di SDN 3 Sekuro. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(9), 141–152.
- Magdalena, I., Nurchayati, A., & Rizkiyanah, P. (2023). Perkembangan Kognitif Peserta Didik Pada Siswa Kelas 3 SDN Pakulonon 2. *Technical and Vocational Education International Journal Agustus*, 3(2), 141–146.
- Magdalena, I., Oktapiani, R., Salshabila, S. R., & Tangerang, U. M. (2023). Analisis Proses Identifikasi Kebutuhan Pembelajaran Siswa Kelas 3 Sd Negeri Cikokol Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(April 2023), 292–299. <https://doi.org/10.58578/anwarul.v3i2>
- Malinda, M. V., Utama, E. G., & Mulyani, S. (2024). The Effect Of Role-Playing Learning Model On The Speaking Skills Of Grade V Elementary School Students. *International Journal of Research in Education*, 4(1), 59–69. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/ijre.v4i1.15443>
- The
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Naldi, Afri Oktaviandry, reval G. (2024). *Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik*. 2(2).
- Nana Hendracita. (2021). *Model-Model Pembelajaran SD*. Multikreasi Press.
- Nengsih, S. R. (2022). Analisis Kemampuan Guru Menerapkan Keterampilan Bertanya Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Inpres Jongaya Kota Makassar.
- Novia, Muhammadiyah, M., & Lutfin, N. (2023). Peran Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SD Inpres Kantiasang Makasar. *Embrio Pendidikan*, 8, 276–292.
- Pendidikan, J., Kelas, T., & Kupang, B. K. (2024). *Daskalos*. 2(1).
- Ramdhani, N. H., Balqis, A., Arisqa, W. P., & Ridwan, F. S. (2024). Perkembangan Karakteristik Anak Kelas 3 Sekolah Dasar (Usia 9 Tahun). *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(10), 7892–7903.
- Rinaldi, R., & Albina, M. (2025). Analisis Konsep , Jenis , dan Kelayakan Instrumen Penelitian Pendidikan. 225–232.
- Rodhia. (2023). Upaya Penggunaan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMPN 5 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian, Pengembangan Pembelajaran Dan Teknologi*, 1(2), 32–41.
- Septarianto, T. W., Mulyaningtyas, R., Etikasari, D., Lisnawati, I., Hasanah, D. U., Aflah, M. N., Marietta, M., & Larasati, B. (2024). *Pengembangan Keterampilan Berbicara Teori dan praktik*



- (D. Sastrianingsih (ed.)). Forum Silaturahmi Doktor Indonesia (FORSILADI).
- Subiyantoro, S. (2022). *Teori Belajar landasan teori mendesain pembelajaran* (Andriyanto (ed.)). Lakeisha.
- Vega Fakis Alhamni¹, Ribut Prastiwi Sriwijayanti², A. A. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Konsep “Sumber Energi Di Sekitar Kita” Kelas III SD Negeri Asembakor I. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.