

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V
DI UPT SDN 028 RIMBO PANJANG**



UIN SUSKA RIAU

OLEH

AHMADI

NIM. 12110813485

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1447 H/2025 M**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi Penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SDN 028 Rimbo Panjang Oleh Ahmadi NIM 12110813485, disetujui untuk diujikan pada Sidang Munaqasyah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 24 Dzulqaidah 1446 H
22 Mei 2025 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan PGMI



Subhan, S.Ag., M.Ag

Dosen Pembimbing



Lailatul Munawwaroh, M.Pd

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V UPT SDN 028 Rimbo Panjang* Oleh Ahmadi NIM. 12110813485 telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 07 Muharram 1447 H/03 Juli 2025. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pekanbaru, 11 Muharram 1447 H
07 Juli 2025 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Subhan, M.Ag.

Penguji II

Khusnal Marzuqo, M.Pd.

Penguji III

Dra. Syafiah, M.Ag.

Penguji IV

Dr. Herlina, M.Ag.

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Prof. Dr. Amir Diniaty, M.Pd., Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmadi
 Nim : 12110813485
 Tempat/Tgl. Lahir : Pulau Luas Kampar, 06 September 2002
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi :

Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di UPT SDN 028 Rimbo Panjang.

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penerapan dengan judul sebagaimana tersebut diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya
3. Oleh karena itu skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiasi
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya akan bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga

Pekanbaru, 07 Juli 2025

Yang membuat pernyataan




Ahmadi

Nim. 12110813485

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

PENGHARGAAN



Assalamualaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah rabbil'aalamin, puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam penulis kirimkan kepada junjungan alam yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah menuju alam yang penuh cahaya, keimanan dan ilmu pengetahuan

Skripsi dengan judul "**Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan keterampilan komunikasi Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SDN 028 Rimbo Panjang**", merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan studi dan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari peran dan bantuan berbagai pihak, terutama keluarga penulis yang penulis cintai, sayangi dan hormati yaitu Ayahanda tercinta Amri (Alm) dan ibunda tercinta Mega Wati yang telah membesarkan dan mendidik penulis serta memberikan dukungan baik secara moral maupun materil, serta ribuan doa dalam sujudnya yang diberikan kepada penulis dan mereka telah berjasa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengantarkan penulis serta tiada henti memberikan dukungan sepenuh hati selama penulis menempuh pendidikan di UIN Suska Riau hingga meraih gelar Sarjana Strata Satu (S1).

Penulis juga menghanturkan dengan penuh rasa hormat ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti, M.Si., SE., Ak., CA selaku Rektor, Prof. H. Raihani, M.Ed., Ph.D. selaku Wakil Rektor I, Dr. Alex Wenda, ST., M.Eng. selaku Wakil Rektor II, dan Dr. Harris Simaremare, MT., selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons. selaku Dekan, Dr. H. Zarkasih, M.Ag, selaku Wakil Dekan I, Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan II dan Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons, selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak H. Subhan S.Ag., M.Ag, selaku Ketua Prodi. Ibu Melly Andriani, M.Pd., selaku Sekertaris Prodi. Pak Zuhri Azhari. S.Sos., selaku admin Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Lailatul Munawwaroh, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, nasehat, arahan, motivasi serta waktunya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Ibu Herlina, S.Ag, selaku Penasehat Akademik yang telah meluangkan waktu, tenaga untuk memberikan bimbingan dan nasehat kepada penulis dari selama masa perkuliahan.
6. Bapak / Ibu dosen dan segenap staf Akademik yang telah memberikan jasa dan menyediakan waktu untuk penulis selama kuliah di UIN Suska Riau.
7. Bapak Abdul Hamid, S.Ag, selaku kepala sekolah UPT SDN 028 Rimbo Panjang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian, Bapak Hardiman, S.pd. SD, selaku guru kelas V yang telah bersedia membantu penulis dalam proses penelitian dan pengumpulan data-data yang dibutuhkan. Semoga Allah membalas jasa dan kebaikan mereka dengan pahala jariyah yang kelak dibalas dengan kebaikan pula, baik di dunia maupun di akhirat.
8. Untuk keluarga besar penulis yang terkasih dan sayang, ayah tercinta Amri (Alm), ibunda tercinta Mega Wati dan adik tersayang Indah Putri dan seluruh anggota keluarga besar yang telah memberikan motivasi dan dukungan agar terus semangat dalam menyelesaikan perkuliahan ini.
9. Keluarga besar mahasiswa PGMI Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Suska Riau Angkatan 2021 yang selalu memberikan perhatian, dukungan, nasehat, dan kebersamaannya, baik dalam suka maupun duka, terkhusus mahasiswa PGMI kelas B dan yang selalu memberikan dukungan, nasehat, dan kebersamaannya baik dalam suka maupun duka.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Semoga Allah SWT membalas semua kontribusi dan bantuan yang telah diberikan dengan pahala yang berlipat ganda. Penulis juga berharap skripsi ini dapat menambah khazanah pengetahuan dalam penelitian pendidikan yang bermanfaat bagi para pendidik dan stakeholder pendidikan.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pekanbaru, 22 Mei 2025
Penulis

AHMADI
NIM. 12110813485

UIN SUSKA RIAU

PERSEMBAHAN



-Yang Utama Dari Segalanya-

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku pada cinta hari ini. Setitik kebahagiaan telah kuraih sekeping impian dan harapan telah kudapatkan, skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan dengan baik. Namun perjalanan masih panjang, perjuanganku belum usai. Semoga ridho-Mu selalu mendampingi langkahku. Aamiin.

- Ayahanda dan Ibunda Tercinta -

Tetesan keringat, pengorbanan dan kasih sayangmu selalu menyertai setiap langkahku, do'a yang selalu terucap dari bibirmu menuntunku kepada kesuksesan dan cita-citaku. Sebagai tanda bukti, hormat dan terimakasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecilku ini kepada keluarga yang sangat kusayangi dan kucintai terutama Ayahanda Amri (Alm) dan Ibunda Mega Wati. Terima kasihku, kupersembahkan sebuah karya kecil ini untuk kalian, motivator terbesar dalam hidupku yang tiada hentinya selalu menjagaku dalam do'a-do'anya, memberiku semangat, dorongan, kasih sayang, dan pengorbanan yang tak tergantikan hingga aku selalu kuat dalam menghadapi setiap keadaan dan rintangan yang sulit. Semoga kalian selalu dalam lindungan Allah SWT. Aamiin
Ya Rabbal 'Alamiin.

- Dosen Pembimbing -

Ibuk Lailatul Munawwaroh, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi ananda.

Ananda mengucapkan terimakasih atas waktu yang telah diluangkan untuk membimbing, mengajari serta memberikan arahan dan ilmu kepada ananda demi terwujudnya skripsi yang baik. Terimakasih pembimbingku, semoga kebaikan ibuk dibalas oleh Allah SWT, Aamiin.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Ahmadi, (2025) : Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SDN 028 Rimbo Panjang

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan Keterampilan komunikasi siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 028 Rimbo Panjang melalui penerapan model pembelajaran *role playing*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang subjeknya adalah 1 orang guru dan 34 siswa. Objek penelitian ini adalah model pembelajaran *role playing* dan keterampilan komunikasi siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 Siklus, dan pada setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Hal dapat diketahui sebelum tindakan keterampilan komunikasi diperoleh 50,29% atau berada pada kategori tidak baik. Pada siklus I keterampilan komunikasi mencapai 61,39% dengan kategori cukup baik. Pada siklus II keterampilan komunikasi meningkat menjadi 84,85% dengan kategori sangat baik, artinya keterampilan komunikasi sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 028 Rimbo Panjang.

Kata Kunci: *Role Playing*, keterampilan komunikasi

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Ahmadi (2025): The Implementation of Role-Playing Learning Model in Increasing Student Communication Skills on Indonesian Language Subject at the Fifth Grade of State Elementary School 028 Rimbo Panjang

This research aimed at describing the increase of student communication skills on Indonesian Language subject at the fifth grade of State Elementary School 028 Rimbo Panjang through the implementation of Role-Playing learning model. It was classroom action research. The subjects were a teacher and 34 students. The objects were Role-Playing learning model and student communication skills. This research was conducted for two cycles, and every cycle comprised two meetings. Observation and documentation were the techniques of collecting data. Based on the research findings and data analyses, Role-Playing learning model could increase student communication skills. It could be identified from communication skills that were 50.29% before the action was conducted, and they were in poor category. In the first cycle, communication skills reached 61.39% with fairly good category. In the second cycle, communication skills increased to 84.85% with very good category. So, the successful indicators of communication skills determined were achieved. Thus, it could be concluded that Role-Playing learning model could increase student communication skills on Indonesian language subject at the fifth grade of State Elementary School 028 Rimbo Panjang.

Keywords: Role Playing, Communication Skills

ملخص

أحمدي، (٢٠٢٥): تطبيق نموذج تعلم لعب الأدوار لتحسين مهارة التواصل لدى

التلاميذ في مادة اللغة الإندونيسية بالصف الخامس في المدرسة

الابتدائية الحكومية ٢٨ ريمبو بانجانغ

يهدف هذا البحث إلى وصف مدى تحسين مهارة التواصل لدى التلاميذ في مادة اللغة

الإندونيسية بالصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية ٢٨ ريمبو بانجانغ من خلال

تطبيق نموذج تعلم لعب الأدوار. وهذا البحث هو بحث عمل صفي، وأفراده معلم واحد

وأربعة وثلاثون تلميذاً. أما موضوع هذا البحث فهو نموذج تعلم لعب الأدوار ومهارة

التواصل لدى التلاميذ. تم تنفيذ هذا البحث في دورتين، حيث تضمنت كل دورة

لقاءين. أما تقنيتا جمع البيانات المستخدمتان فهما الملاحظة والتوثيق. وقد أظهرت نتائج

البحث وتحليل البيانات أن نموذج تعلم لعب الأدوار يمكن أن يُحسن مهارة التواصل

لدى التلاميذ. وقد تبين قبل تنفيذ الإجراء أن نسبة مهارة التواصل بلغت ٥٠.٢٩٪

وكانت تقع في الفئة الضعيفة. وفي الدورة الأولى بلغت نسبة مهارة التواصل ٦١.٣٩٪

وصُنفت في الفئة الجيدة إلى حد ما، ثم ارتفعت في الدورة الثانية لتصل إلى ٨٤.٨٥٪

وصُنفت في الفئة الجيدة جداً، مما يدل على أن مهارة التواصل قد بلغت مؤشرات النجاح

المحددة. وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن نموذج تعلم لعب الأدوار يُسهم في تحسين

مهارة التواصل لدى التلاميذ في مادة اللغة الإندونيسية بالصف الخامس في المدرسة

الابتدائية الحكومية ٢٨ ريمبو بانجانغ.

الكلمات الأساسية: لعب الأدوار، مهارة التواصل



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	i
PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
PENGHARGAAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT.....	x
ملخص.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Definisi Istilah.....	8
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Kerangka Teoritis.....	13
B. Penelitian Relevan.....	29

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Kerangka Berfikir	32
D. Indikator Keberhasilan	33
E. Hipotesis Tindakan	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Subjek dan Objek Penelitian	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian	37
C. Rancangan Penelitian	37
D. Teknik Pengumpulan Data	42
E. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN	46
A. Deskripsi <i>Setting</i> Penelitian	46
B. Hasil Penelitian	53
C. Pembahasan	91
BAB V PENUTUP	102
A. Kesimpulan	102
B. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN-LAMPIRAN	107
RIWAYAT HIDUP	175

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel III. 1	Kriteria Presentase Aktivitas Guru dan Siswa	44
Tabel III. 2	Interval Kategori Keterampilan Komunikasi	45
Tabel IV. 1	Profil sekolah UPT SDN 028 Rimbo Panjang	47
Tabel IV.2	Struktur Organisasi UPT SD Negeri 028 Rimbo Panjang	48
Tabel IV.3	Data Guru dan Karyawan SDN 028 Rimbo Panjang	49
Tabel IV.4	Daftar Rekapitulasi Siswa SDN 028 Rimbo Panjang	52
Tabel IV.5	Daftar Sarana dan Prasarana UPT SD Negeri 028 Rimbo Panjang	53
Tabel IV.6	Keterampilan komunikasi siswa Sebelum Tindakan	54
Tabel IV.7	Hasil observasi aktivitas guru Siklus I Pertemuan 1	61
Tabel IV.8	Hasil observasi aktivitas siswa Siklus I Pertemuan 1	62
Tabel IV.9	Hasil observasi aktivitas guru Siklus I Pertemuan 2	65
Tabel IV.10	Hasil observasi aktivitas siswa Siklus I Pertemuan 2	66
Tabel IV.11	Keterampilan komunikasi siswa Pertemuan 1 (Siklus I)	69
Tabel IV.12	Keterampilan komunikasi siswa Pertemuan 2 (Siklus I)	71
Tabel IV.13	Rekapitulasi Keterampilan komunikasi siswa Pertemuan 1 dan 2 (Siklus I)	72
Tabel IV.14	Hasil observasi aktivitas guru Siklus II Pertemuan 1	78
Tabel IV.15	Hasil observasi aktivitas siswa Siklus II Pertemuan 1	80
Tabel IV.16	Hasil observasi aktivitas guru Siklus II Pertemuan 2	82

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel IV.17	Hasil observasi aktivitas siswa Siklus II Pertemuan 2.....	84
Tabel IV.18	Keterampilan komunikasi siswa Pertemuan 1 (Siklus II).....	86
Tabel IV.19	Keterampilan komunikasi siswa Pertemuan 2 (Siklus II)	88
Tabel IV.20	Rekapitulasi aktivitas guru siklus 1 pertemuan I dan 2	91
Tabel IV.21	Rekapitulasi aktivitas guru siklus II pertemuan 1 dan 2.....	92
Tabel IV.22	Rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru siklus I dan siklus II	93
Tabel IV.23	Rekapitulasi observasi aktivitas siswa siklus I	94
Tabel IV.24	Rekapitulasi hasil observasi aktivitas siswa siklus II	96
Tabel IV.25	Rekapitulasi hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II pertemuan 1 dan 2.....	97
Tabel IV.26	Rekapitulasi hasil keterampilan komunikasi siswa sebelum tindakan, siklus I dan siklus II	99

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar III. 1	Kerangka Berfikir.....	33
Gambar III. 2	Pelaksanaan Pra Penelitian di UPT SDN 028 Rimbo Panjang	38
Gambar IV.1	Grafik Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II	94
Gambar IV.2	Grafik Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II.....	98
Gambar IV.3	Grafik rekapitulasi keterampilan komunikasi siswa pada sebelum tindakan, siklus I dan siklus II.....	100

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	107
Lampiran 2 Pedoman Penilaian Aktivitas Guru.....	137
Lampiran 3 Lembar Observasi Aktivitas Guru	140
Lampiran 4 Pedoman Penilaian Aktivitas Siswa	144
Lampiran 5 Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	148
Lampiran 6 Pedoman Penilaian Keterampilan komunikasi siswa	156
Lampiran 7 Lembar Observasi Keterampilan komunikasi siswa	158
Lampiran 8 Dokumentasi.....	166
Lampiran 9 Surat.....	168

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komunikasi merupakan bagian penting dan tidak dapat dipisahkan dari aktivitas kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial. Dalam hubungan sosial, komunikasi sebagai untuk berinteraksi dengan sesama, berbagi informasi, menyampaikan keinginan, perasaan, pikiran, informasi, pendapat, dan nasihat, serta pengalamannya kepada orang lain.¹

Komunikasi penting dikuasai peserta didik dalam menghadapi abad ke-21. Pada abad ke-21 ada empat kompetensi belajar yang harus dikuasai yakni 4C (*Critical Thinking, creative, colaborative, and communicative*), dengan demikian komunikasi memainkan peranan penting dalam proses pembelajaran.² Komunikasi juga suatu keterampilan, dimana setiap guru bahasa harus memahami bahwa komunikasi adalah suatu keterampilan kompleks dan rumit. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar berfokus pada empat keterampilan utama, yakni: menulis, membaca,

¹Ujang Mahadi, "Urgensi komunikasi efektif dalam proses pembelajaran", (*Jurnal ilmiah pendidikan* Vol. 2, No. 1 2021). Hlm. 81.

²Marfuah, "meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik melalui model pembelajaran Tipe Jigsaw", (*Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 26, No. 2 2017). Hlm 148.

mendengarkan, dan berbicara. Keterampilan berbicara dan menulis menjadi fondasi penting dalam pengembangan keterampilan komunikasi siswa. Meskipun dikelas, pembelajaran lebih berfokus pada keterampilan membaca dan menulis, penting bagi guru untuk mencatat perkembangan keterampilan berbicara dan mendengarkan siswa. Oleh karena itu, keterampilan komunikasi memiliki relevansi yang signifikan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan.

Pada hakikatnya komunikasi memiliki dua aspek yaitu verbal komunikasi yang menggunakan kata-kata atau bahasa lisan, sedangkan non verbal komunikasi yang tidak menggunakan kata-kata atau bahasa lisan. Pada dasarnya keterampilan komunikasi menjadi suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar (SD/MI) hal ini penting untuk mengembangkan keterampilan komunikasi.

Komunikasi merupakan bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi antara satu dengan yang lainnya, sengaja maupun tidak sengaja, tidak terbatas pada bentuk komunikasi yang menggunakan bahasa verbal, tetapi juga dalam ekspresi wajah, seni, dan teknologi.³ Jadi keterampilan komunikasi adalah keahlian atau kecakapan dalam melakukan komunikasi secara efektif, menarik, dan berdampak. Dalam proses pembelajaran juga terjadi komunikasi, kita tidak bisa

³Kembong Daeng dkk, *Pembelajaran keterampilan menyimak* (Makasar: badan penerbit UNM, 2010), hlm.6.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

membayangkan bagaimana jadinya jika dalam proses pembelajaran tidak terjadi komunikasi karena komunikasi merupakan jantung dari proses pembelajaran. Guru menjelaskan materi pembelajaran di kelas, siswa berdiskusi, dan juga guru dan siswa membahas topik diskusi, semuanya merupakan bentuk dari kegiatan komunikasi yang berlangsung dalam pembelajaran.

Masalah umum yang terjadi di dalam kelas siswa mempunyai kendala dalam komunikasi. Kendala ini dapat dilihat dari dua bentuk komunikasi yaitu, komunikasi lisan dan komunikasi tulisan. Dalam komunikasi lisan untuk menyampaikan pendapat masih kurang percaya diri, ini disebabkan oleh ketidak mampuan siswa dalam mengembangkan ide maupun kosa kata sehingga pembicaraan tidak berkembang dengan baik. Untuk itu keterampilan komunikasi dalam pembelajaran tingkat sekolah dasar (SD/MI) bersifat sangat penting.

Tujuan utama dari komunikasi adalah untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain dengan efektif, sehingga dimengerti dengan cepat dan akurat.⁴ Hal itu akan menghasilkan siswa yang lancar dalam komunikasi sehingga terwujudnya tujuan akhir meningkatkan keterampilan komunikasi yang baik.

⁴Ponco Dewi Karyaningsih, *Ilmu Komunikasi* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), hal.5.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang bermacam-macam agar peserta didik lebih optimal dan memiliki konsep dan menguatkan kompetensi yang dimilikinya. Dalam kurikulum merdeka guru dituntut lebih kreatif dalam merancang modul ajar, berbeda dengan kurikulum 2013 yang ditujukan untuk mengembangkan keterampilan tidak hanya pada bidang kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotor harus dikembangkan secara komperhensif.⁵ Implementasi kurikulum merdeka bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa dan menghadapi tantangan zaman. Pembelajaran berpusat pada siswa, mendorong kolaborasi, memberikan tantangan, dan terintegrasi dengan masyarakat. Siswa menjadi subjek utama dan diajarkan keterampilan 4C: berfikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas.⁶ Kurikulum merdeka juga menekankan penggunaan metode yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi.

Permasalahan yang sering terjadi pada pembelajaran adalah kurangnya keterampilan komunikasi siswa, Hal ini bisa dilihat dalam ketidak beranian siswa untuk menyampaikan pendapat, mereka kebingungan dalam mengajukan pertanyaan saat tidak memahami materi,

⁵Jannah, dkk, "Problematika penerapan kurikulum merdeka belajar", (*Jurnal ilmiah pendidikan*, Vol 4 No 2, 2022), hlm 63.

⁶Fitra Yuridka, dan Nazaruddin, "Implementasi kurikulum merdeka dalam era masyarakat 5.0", (*Jurnal ilmu-ilmu sosial*, Vol. 6, No. 2, 2024), hlm 215.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

serta kesulitan siswa dalam menerima penjelasan dari guru. Semua ini merupakan masalah umum yang dihadapi guru di ruang kelas. Permasalahan ini muncul karena siswa cenderung pasif dalam pembelajaran, enggan bertanya saat pembelajaran berlangsung, dan karena pembelajaran cenderung hanya berlangsung satu arah, yaitu dari guru ke siswa, tanpa adanya respons atau interaksi balik dari siswa kepada guru, begitupun ketika siswa diberi pertanyaan namun mereka tidak memiliki keberanian untuk menjawab dan menyatakan pendapat, siswa menjadi tidak terampil dan cenderung bingung tentang apa yang harus dilakukan.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan berkomunikasi yang mengakibatkan kepasifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung menggunakan bahasa daerah daripada bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menginisiasi kebiasaan siswa dalam berkomunikasi, dengan harapan bahwa keterampilan komunikasi siswa yang baik akan memperkaya proses pembelajaran. Padahal keterampilan komunikasi yang baik harus dimiliki oleh setiap orang, khususnya setiap siswa. Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan di UPT SDN 028 Rimbo Panjang, peneliti menemukan permasalahan kurangnya keterampilan komunikasi siswa. Adapun cara yang bisa kita lakukan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan studi awal yang peneliti lakukan di kelas V UPT SDN 028 Rimbo Panjang diperoleh data bahwa keterampilan komunikasi masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari gejala-gejala berikut :

1. Dari 34 siswa, terdapat 25 Orang atau 73,52% yang kurang mampu menghargai dan menghormati komunikan.
2. Dari 34 siswa, terdapat 24 orang siswa atau 79,41% yang kurang memperhatikan dan merespon lawan bicaranya saat pesan tersampaikan.
3. Dari 34 siswa, terdapat 25 orang siswa atau 73,52% yang kurang mampu menyampaikan informasi dengan suara yang jelas.
4. Dari 34 siswa, terdapat 27 orang siswa atau 79,41% yang kurang mampu menyampaikan informasi atau pesan dengan bahasa yang jelas.
5. Dari 34 siswa, terdapat 22 Orang siswa atau 64,70% yang kurang mampu bersikap rendah hati dan menganggap komunikator itu rendah.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti lakukan di kelas V UPT SDN 028 Rimbo Panjang terlihat bahwa keterampilan komunikasi siswa masih tergolong rendah. Padahal guru sudah melakukan tindakan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dengan memberikan motivasi melalui penghargaan bagi siswa yang berani dan lancar dalam berkomunikasi dan meminta siswa secara acak maju kedepan untuk

menyimpulkan pembelajaran. Upaya yang dilakukan memang memberi dampak perubahan pada keterampilan komunikasi siswa, namun hasilnya masih belum memuaskan seperti tampak pada gejala-gejala diatas. Berdasarkan permasalahan diatas keterampilan komunikasi masih rendah/kurang, oleh karena itu diperlukan cara atau metode untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa.

Salah satu metode pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan keterampilan komunikasi adalah metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* adalah pembelajaran yang dilakukan dengan permainan peran, ini merupakan metode dengan pendekatan komunikatif karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berkomunikasi. Bermain peran merupakan kegiatan pembelajaran yang sangat fleksibel, mempunyai ruang lingkup yang bervariasi dan imajinasi yang luas⁷. Pembelajaran metode ini dapat menghasilkan dan menimbulkan gairah siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu juga mendorong siswa lebih berani mengemukakan pendapat, menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat siswa aktif dalam berkomunikasi.

Dilihat dari penelitian terdahulu, model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Hal ini dibuktikan

⁷Mutia Fathia Rahmah, dan Sahkholid Nasution, “pengaruh model Role Playing terhadap kemampuan komunikasi peserta didik di sekolah dasar”, (*Jurnal elementary school education*, Vol. 8, No. 3, 2024) hlm 34.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dari hasil penelitian yang dilakukan Heni Fahraini yang berjudul “Penerapan teknik *Role Playing* unuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa SMAN 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam”.⁸

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas sebagai upaya proses pembelajaran dan peningkatan keterampilan komunikasi siswa dengan judul “ **Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan Komunikasi Siswa pada Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Di UPT SDN 028 Rimbo Panjang**”.

B. Definisi Istilah

Sebuah penelitian yang bersifat ilmiah, maka adanya sebuah definisi istilah yang akan diteliti, agar penelitian tersebut lebih fokus. Untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang pengertian judul, maka ada beberapa istilah yang terdapat pada judul ini, yakni sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu teknik yang dapat membantu dan mengembangkan kehidupan sosial seseorang yang tidak efektif seperti melatih kepercayaan diri dan melatih berkomunikasi yang efektif. Situasi suatu masalah diperagakan secara singkat, dengan

⁸Heni Fahraini, “Penerapan teknik *Role Playing* unuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa SMAN 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam”, (Skripsi UIN Ar-Raniry Darussalam 2023).

tekanan utama pada karakter atau sifat, kemudian diikuti diskusi dengan masalah yang baru diperagakannya, setelah itu ditentukan secara pasti situasi masalah, mengatur para pelaku, peragaan situasi, menghentikan permainan pada saat mencapai klimaks, menganalisa dan membahas peran tersebut serta mengevaluasi hasilnya. Permainan peran ini bertujuan untuk memecahkan bersama sama, di samping itu juga anak dapat memperoleh kesempatan untuk merasakan bagaimana perasaan orang lain.⁹

2. Keterampilan Komunikasi

Komunikasi merupakan landasan bagi berlangsungnya suatu proses pembelajaran yang efektif. Menurut Muhammad Surya komunikasi menjadi fondasi penting dalam terselenggaranya proses belajar mengajar yang berkualitas,¹⁰ komunikasi dapat diartikan sebagai suatu proses pemindahan informasi antara dua orang atau lebih dengan menggunakan simbol-simbol bersama. Komunikasi sekurang-kurangnya melibatkan dua partisipasi yaitu memberi dan penerima,¹¹

Keterampilan Komunikasi dapat diartikan sebagai proses interaksi sejumlah komponen dalam menyampaikan suatu pernyataan

⁹Mangun Bidiyanto dan Syamsul Kurniawan, *Strategi dan metode pembelajaran dalam pendidikan agama Islam*, (Yogyakarta, Gruya santri), hlm 122-123.

¹⁰Muhammad Surya, *“Psikologi guru konsep dan aplikasi dari guru untuk guru”*, (Bandung : Alfabeta, 2015), hlm 334.

¹¹Mohammad Surya, *“Psikologi Guru Konsep dan Aplikasi dari Guru untuk Guru”*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 334.

oleh seseorang kepada orang lain untuk mencapai suatu tujuan tertentu.¹²

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka penulis dapat merumuskan masalah yaitu: “Bagaimana penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas V UPT SDN 028 Rimbo Panjang?”.

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah “Untuk mendiskripsikan proses penerapan model pembelajaran *Role Playing* yang dapat meningkatkan keterampilan Komunikasi siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas V UPT SDN 028 Rimbo Panjang”.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Penelitian

Penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan Komunikasi Siswa

¹²Milyane Tita Melia dkk, “*Pengantar Ilmu Komunikasi*”, (Bandung : Widina Bhakti Persada, 2022).

pada Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Di UPT SDN 028 Rimbo Panjang”. Diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas mutu pembelajaran di sekolah;
- 2) Meningkatkan kualitas tenaga pengajar dalam menerapkan metode pembelajaran yang tepat dan bervariasi.

b. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa;
- 2) Meningkatkan kemampuan guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif.

c. Bagi Siswa

- 1) Untuk meningkatkan keterampilan komunikasi;
- 2) Memberikan pengalaman baru bagi siswa berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas.

d. Bagi Peneliti

- 1) Untuk memenuhi penyelesaian sarjana pendidikan S1 jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau;
- 2) Untuk memperdalam pengetahuan peneliti dalam mendiskripsikan proses penerapan model pembelajaran *Role Playing* yang dapat meningkatkan keterampilan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Komunikasi siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas

V dalam bidang Penelitian tindakan kelas.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Model Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran.¹³ Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. Sebagaimana menurut Kardi dan Nur menjelaskan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan pembelajaran.¹⁴

Menurut Adi model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, model

¹³Helmiati. "Model pembelajaran". (Sleman Yogyakarta, 2012), hlm 19.

¹⁴Dini Rosdiani, "Model pembelajaran Langsung dan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan", (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm 77.

pembelajaran berfungsi sebagai pedoman guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.¹⁵

Menurut Trianto model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalamk tutorial. Menurut Rusman model pembelajaran merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model-model pembelajaran akan terus berkembang sesuai dengan perkembangan kebutuhan siswa.¹⁶

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola pilihan para guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran untuk diterapkan guru dalam kelas harus mempertimbangkan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan;

¹⁵Agus Purnomo dkk, “*pengantar Model Pembelajaran*”, (Lombok tengah: Hamjah diha Foundation, 2022), hlm 2.

¹⁶Irwandi, “Pengaruh Model Pada Peserta Didik mbelajaran Generatif Terhadap Pemahaman Konsep pada peserta Didik Mtysn Al-Hikmah”, (*Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-biruno*, 2015), hlm 167.

- 2) Sifat dari materi pelajaran yang akan disampaikan guru;
- 3) Ketersediaan fasilitas dalam mendukung model pembelajaran yang akan diterapkan;
- 4) Kondisi siswa;
- 5) Alokasi waktu yang tersedia.¹⁷

b. Model Pembelajaran *Role Playing*

Role playing adalah dramatisasi tingkah laku untuk memfasilitasi peserta didik melakukan dan menafsirkan suatu peran tertentu. Bermain peran menekankan kenyataan dimana peserta didik diikutsertakan dalam permainan peran didalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial. Sugihartono menjelaskan bahwa teknik *Role Playing* adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik dengan cara peserta didik memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup atau tokoh mati.¹⁸ Oemar Hamalik menyatakan bahwa “bermain peran (*role playing*) memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain. dengan cara ini, anak-anak dilengkapi dengan cara yang aman dan kontrol untuk

¹⁷Wahab Jufri, “*Belajar Pembelajaran Sains*”, (Bandung: Pustaka Reka Cipta, 2013), hlm

¹⁸Sugihartono dkk. “*Psikologi Pendidikan*”, (Yogyakarta: UNY Press, 2021), hlm 83.

meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah diantara kelompok/individu-individu.¹⁹

Sejarah panjang *Role Playing* pertama kali diadopsi untuk latihan calon pemeran yaitu dalam acara simulasi yang dilakukan oleh para raja dan panglima perang sebelum melakukan perang yang sebenarnya. Setelah raja dan panglima perang mengatur strategi perang yang dilakukan dimeja strategi kemudian melakukan simulasi perang sesuai dengan rencana strategi. Simulasi perang ini dilakukan selama ribuan tahun oleh bangsa China dari suku Han, bangsa Romawi dan bangsa Eropa abad pertengahan. Pada waktu itu bangsa Romawi dan Eropa sering menyelenggarakan acara, dimana semua orang akan berpura-pura menjadi orang lain. Konsep ini kemudian diadopsi oleh Dr. Jacob Levy Moreno pada bidang psikologi pada tahun 1920-an. Dari konsep dasar yang sederhana ini kemudian berkembang luas dimasyarakat. Kemudian seiring berjalannya waktu konsep ini diadopsi oleh dunia pendidikan sebagai salah satu metode pembelajaran memecahkan masalah yang dihadapi oleh peserta didik.²⁰

¹⁹Oemar Hamalik, "*Proses Belajar Mengajar*", (Jakarta: PT Bumi Aksara 2020), hlm 214.

²⁰Heru Subagiyo, "*Role Play*", (Jakarta: Direktorat pembinaan 2013), hlm 6.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Akhmad Sudrajad *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan anantara manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. *Role playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan, dan sekaligus melibatkan unsur senang. Model pembelajaran *Role Playing* banyak digunakan dalam proses belajar mengajar karena sangat menyenangkan, bisa dilakukan dengan mengikuti dialog yang telah disusun ataupun bisa berberan sesuai dengan imajinasi pelaku.²¹

Adapun tujuan dari model pembelajaran *Role Playing* ini, yaitu:

- 1) Mengatasi kesulitan diri
- 2) Meningkatkan kemampuan simpati dan empati
- 3) Mengembangkan pola pikir adaptif
- 4) Media pengolah emosi
- 5) Meningkatkan interpersonal skill
- 6) Membentuk individu yang bertanggung jawab.

c. Langkah-langkah Model pembelajaran *Role Playing*

Langkah-Langkah pelaksanaan metode pembelajaran *role playing*, menurut Uno yaitu sebagai berikut²²:

²¹*Ibid*, hlm 5.

²²Uno, dan Muhammad, “*Belajar dengan pendekatan Pailkem Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*”, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm 86.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan;
- 2) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu 2-3 hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar;
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan beberapa orang;
- 4) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai;
- 5) Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan;
- 6) Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan;
- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberikan penilaian tinggi penampilan masing-masing kelompok;
- 8) Kemudian masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya;
- 9) Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum

Sedangkan langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* menurut Huda dalam (Meilani Purwati, Toto, Ruhana Afifi) adalah:²³

²³Meilani Purwati,dkk, “Perbedaan pengaruh model pembelajaran kooperatif Tipe *Talking stick* dan tipe *Role Playing* terhadap aktifitas dan hasil belajar kognitif siswa”, (*Jurnal Wahana Pendidikan*, Vol 5 No 1, 2018), hlm. 3.

1) Persiapan

Diawali dengan persiapan guru memperkenalkan kasus yang berhubungan dengan materi yang tengah dipelajari.

2) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok agar semua siswa ikut dalam kegiatan pembelajaran.

3) Setiap kelompok diberi materi tugas yang akan perankan

4) Setiap kelompok diberi kebebasan dalam berperan dalam metode pembelajaran *Role Playing* tetapi harus sesuai dengan materi yang dipelajari

5) Menunjuk siswa menjadi seorang pengamat

6) Semua kelompok menampilkan permainan peran yang telah dipersiapkan

7) Berdiskusi dan evaluasi.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka pada penelitian ini peneliti menggunakan langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* yang dikemukakan oleh Huda. Karena langkah-langkah tersebut mudah dimengerti dan setiap langkahnya jelas.

d. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Role Playing*

1) Beberapa kelebihan dari model pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut²⁴

²⁴Afri Naldi, dkk, "Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik", (*Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, Vol. 2 No. 2. 2024), hlm 136-137.

- a) Siswa melatih dirinya untuk memahami, mengingat isi bahan yang akan didramakan;
- b) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif;
- c) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul tumbuh seni drama dari sekolah;
- d) Kerja sama antar siswa dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya;
- e) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesama;
- f) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Menurut Masitoh dan laksmi dewi ada beberapa kelebihan Role Playing diantaranya:

- a) Siswa dapat berinteraksi sosial dengan lingkungannya.
- b) Siswa terlibat langsung dalam pelajaran.
- c) Siswa dapat memahami permasalahan sosial.
- d) Membina hubungan yang komunikatif.
- e) Dapat membangkitkan imajinasi dan estetika siswa dan guru.²⁵

²⁵Masitoh dan Laksmi Dewi, “*Strategi Pembelajaran*”, (Jakarta: Ditrektorat Jenderal Pendidikan Islam Depertemen Agama, 2009), hlm 120.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Beberapa kekurangan dari model pembelajaran Role Playing adalah sebagai berikut:

- a) Siswa yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang kreatif.
- b) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan sampai tampil.
- c) Memerlukan tempat yang cukup luas.
- d) Sering mengganggu kelas lain oleh suara permainan peran maupun siswa yang menonton bertepuk tangan.

Menurut Sholika ada beberapa kekurangan model pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut.²⁶

- a) Keterbatasan waktu sehingga membuat beberapa siswa tidak bisa menerapkan atau melakukan metode *Role Playing* di depan kelas.
- b) Banyak memakan waktu, mulai dari persiapan siswa sampai pelaksanaannya.
- c) Suasana yang kemungkinan tidak menjadi kondusif karena tidak melakukan *Role playing* besar kemungkinan akan ramai sendiri.

²⁶Munawir, dkk, "Implementasi metode Role Playing dalam pembelajaran akidah akhlak", (*Jurnal kajian islam dan pendidikan* , Vol 15, No 2, 2023), hlm 246.

- d) Metode yang banyak membutuhkan perhatian, mulai dari pembagian waktu, kondisi kelas dll.
- e) Guru banyak mengalami kesulitan dalam menjelaskan peran yang akan dilakukan siswanya.
- f) Terdapat beberapa siswa yang kurang tertarik dan tidak berkeinginan untuk memerankan peran yang telah ditentukan.

Beberapa kekurangan Role Playing menurut Sri Anita dkk diantaranya:²⁷

- a) Relatif memerlukan waktu yang cukup banyak.
- b) Sangat tergantung pada aktivitas siswa.
- c) Cenderung memerlukan pemanfaatan sumber belajar.
- d) Banyak siswa yang kurang menyenangi metode Role Playing sehingga menjadi tidak efektif.

2. Keterampilan Komunikasi

a. Pengertian Keterampilan Komunikasi

Komunikasi adalah proses penyampaian suatu pertanyaan yang dilakukan oleh seseorang kepada orang lain sebagai konsekuensi dari hubungan sosial. Keterampilan komunikasi menjadi dimensi keterampilan yang penting dikuasai siswa terlebih dalam menghadapi abad ke-21, pada abad ke-21 ada empat kompetensi belajar yang harus

²⁷Sri Anita, dkk, “*Strategi Pembelajaran SD*”, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009).

dikuasai siswa salah satunya adalah komunikasi, karena komunikasi mempunyai peran sangat penting dalam proses pembelajaran.²⁸ Karena proses pembelajaran terjadi adanya komunikasi baik itu komunikasi antar guru dan siswa atau komunikasi dari siswa ke siswa lain.

Keterampilan komunikasi menurut pendapat Syamsul Bachri Thalib merupakan suatu hasil belajar dan memerlukan penyesuaian diri. Oleh karena itu proses belajar mengajar yang efektif menuntut keterampilan komunikasi yang efektif pula. Adapun teknik-teknik yang mendukung efektivitas komunikasi dapat dicermati dari unsur-unsur komunikasi (pengirim, penerima, saluran komunikasi, kemampuan personal, factor sosial dan situasional).²⁹

Oteng Sutisna mengemukakan bahwa komunikasi ialah proses penyaluran informasi, ide, penjelasan, perasaan, pertanyaan dari orang ke orang lain atau dari kelompok ke kelompok. Komunikasi adalah proses interaksi antara orang-orang atau kelompok-kelompok yang ditujukan untuk mempengaruhi sikap dan perilaku orang-orang dan kelompok-kelompok didalam suatu organisasi.

Jadi beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan komunikasi merupakan proses menyampaikan pesan dari

²⁸Suhendu Syam, *Belajar dan Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita menulis, 2022), hlm 86.

²⁹Syamsuk Bachri Thalib, *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm 145.

seseorang kepada orang lain baik secara langsung (lisan) ataupun tidak langsung (melalui media). Komunikasi juga diartikan sebagai cara berbagi ide-ide dan memperjelas pemahaman. Proses komunikasi akan terjadi interaksi dalam pembelajaran.

b. Manfaat Keterampilan Komunikasi

Menurut A. Wilhalminah terdapat beberapa manfaat keterampilan komunikasi sebagai berikut:

- 1) Mempermudah siswa untuk berdiskusi, didalam berdiskusi siswa banyak melakukan berbagai tindakan, seperti bertanya, menjawab, berkomentar, mendengarkan penjelasan dan menyanggah;
- 2) Mempermudah untuk mencari informasi setiap individu yang mempunyai keinginan untuk mengetahui sesuatu yang baru maka ia akan segera mencari informasi tersebut;
- 3) Mempercepat mengevaluasi data, ini maksudnya saat siswa berdiskusi berbagai pendapat muncul dan siswa kemudian menyimpulkan;
- 4) Melancarkan membuat hasil kerja atau laporan, keterampilan komunikasi akan mendukung hasil belajar siswa. Dan guru menilai siswa dari hasil laporan saat diskusi.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan keterampilan komunikasi mempermudah siswa untuk berdiskusi, mempermudah

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk mencari informasi, mempercepat mengevaluasi data dan memperlancar membuat hasil kerja.

c. Indikator Komunikasi

Ada lima indikator keterampilan komunikasi yang dirangkum sebagai berikut:

- 1) *Respect*. Dalam berkomunikasi, komunikator harus memiliki rasa hormat kepada pendengarnya;
- 2) *Empathy*. Adalah sikap atau kemampuan seseorang komunikator menempatkan dirinya terhadap kondisi yang dihadapi orang lain akan mempermudah sampainya pesan. Salah satu syarat utama dalam memiliki sikap empati ini adalah kemampuan komunikator untuk mendengarkan atau dimengerti oleh orang lain. Empati disini juga diartikan sebagai kemampuan memahami pendengar, kemampuan untuk mendengarkan dan bersikap perseptif atau siap menerima masukan ataupun umpan balik apapun dengan sikap yang positif;
- 3) *Audible*. Bahwa pesan atau informasi yang disampaikan oleh komunikator harus dapat didengar oleh komunikan dengan baik;
- 4) *Clarity*. Adalah kejelasan pesan atau informasi yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan. Kejelasan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ini menyangkut kejelasan makna antar maksud pengirim dan penerima pesan. Kejelasan pesan ini didukung oleh kualitas suara komunikator;

- 5) *Humble*. Berarti rendah hati. Maksud dari sikap rendah hati adalah tidak sombong atau menganggap komunikator lebih rendah. Ini berkaitan dengan Respect.³⁰

Dari sudut pandang yang lain, indikator keterampilan komunikasi sebagai berikut:

- 1) *Clarity* (kejelasan), Informasi, bahasa, pesan yang disampaikan harus jelas, maka disini prinsip keterbukaan diperlukan;
- 2) *Content* (Muatan), perlu dilakukan proses untuk penggodokan isi dari informasi yang akan disampaikan agar dapat diserap dengan baik oleh penerima informasi, pada menelaah lebih lanjut, keberhasilan hubungan relasi antara dua pihak akan semakin lama menjadi baik jika terbangun *share of values* antara keduanya;

³⁰Nofrion, “*Komunikasi Pendidikan*”, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm 138-141.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Context. Informasi ataupun media penyampaian informasi perguruan tinggi harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi penerima informasi.³¹

Sedangkan menurut Inge Hutagalung indikator keterampilan Komunikasi dijabarkan sebagai berikut³²:

- 1) Melihat lawan bicara;
- 2) Suara terdengar luas;
- 3) Ekspresi wajah yang menyenangkan;
- 4) Tata wajah yang baik;
- 5) Pembicaraan mudah dimengerti, singkat dan jelas.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lima indikator yang dirumuskan oleh Nofrion, karena indikator ini sangat relevan dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa khususnya pada siswa kelas 5 SD. Adapun indikatornya sebagai berikut: 1) *Respect*. Dalam berkomunikasi, komunikator harus memiliki rasa hormat kepada pendengarnya; 2) *Empathy*; 3) *Audible*; 4) *Clarity*; dan 5) *Humble*.

3. Hubungan Model *Role Playing* dengan keterampilan Komunikasi

Dalam usaha meningkatkan keterampilan komunikasi siswa diperlukan strategi atau cara yang tepat dalam menyampaikan pembelajaran kepada

³¹R Setiady, "Pemanfaatan Media Sosial dalam Meningkatkan Citra Perguruan Tinggi", (Jurnal Jati, Vol. 6, No. 2, 2016), hlm 6.

³²Inge Hutagalung, "Pengembangan Kepribadian", (Jakarta: Indeks, 2007), hlm 68.

siswa. Strategi dalam menyampaikan pembelajaran merupakan acuan atau pedoman bagi guru. Dan bagi siswa penggunaan strategi atau metode dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran.

Komunikasi adalah sebuah jantung proses pembelajaran. Sangat sulit dibayangkan kalau proses pembelajaran berlangsung tanpa adanya komunikasi diantara mereka yang terlibat dalam proses belajar tersebut. Dalam proses pembelajaran berlangsung semua bentuk komunikasi yaitu komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok dan komunikasi publik.³³

Role Playing merupakan salah satu model pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan peserta didik dengan memerankan tokoh hidup dalam kehidupan nyata ataupun sebagai benda mati. Model pembelajaran *Role Playing* juga dikenal dengan model pembelajaran bermain peran. Model pembelajaran ini dimulai dengan secara berkelompok. Masing-masing kelompok nantinya akan menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Peserta didik diberikan kebebasan untuk berinovasi namun sesuai dengan arahan guru.

Sebagai upaya meningkatkan keterampilan komunikasi siswa diperlukan Strategi *Role Playing*. aktivitas yang terdapat pada strategi ini

³³Yosal Irianta, "*Komunikasi Pembelajaran*", (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm 1.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berkaitan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Melalui aktivitas bermain peran dengan kelompok yang nantinya akan saling terlibat aktif dalam berkomunikasi sehingga akan meningkatkan keterampilan komunikasi, bahasa, emosional siswa.

Jackson menyebutkan *Role Playing* sangat membantu peserta didik yang sulit aktif berkomunikasi dalam prose pembelajaran disekolah dengan cara yang tidak menimbulkan kecemasan.³⁴ Selain itu *Role Playing* juga memberikan manfaat kepada pendidik dalam hal bagaimana dan kapan sebaiknya memberi umpan balik dalam proses pembelajaran agar terdengar menyenangkan untuk peserta didik. Selain itu Najlatun dan galih dalam penelitiannya menemukan bahwa *Role Playing* dapat secara efektif meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik. Karena itu penggunaan *Role Playing* dalam pembelajaran dapat menjadi cara yang efektif untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dalam konteks yang kolaboratif dan menyenangkan.

B. Penelitian yang Relevan

Setelah peneliti membaca beberapa karya ilmiah, menemukan beberapa penelitian yang relevan sebagai berikut:

³⁴Putu Ari Dharmayanti, "Teknik *Role Playing* dalam Meningkatkan keterampilan Komunikasi Interpersonal siswa SMK", (*Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 46, No. 3, 2013), hlm 258.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Nelly Herman dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan Keterampilan Sosial siswa pada Tema Daerah tempat Tinggalku kelas IV MIS Khoiru Ummah Pekanbaru”.³⁵

Adapun persamaan penelitian relevan yaitu: peneliti yang dilakukan oleh Nelly Herman adalah terletak pada variabel X yaitu Model Pembelajaran *Role Playing*. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel Y, penelitian Nelly untuk meningkatkan keterampilan Sosial siswa sedangkan penulis meningkatkan keterampilan komunikasi, tahun penelitian, tempat penelitian, waktu penelitian dan subjek penelitian.

2. Nurhasanah dengan judul “Penerapan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan sikap percaya diri siswa pada muatan pembelajaran IPS kelas V SD Al-Rasyid Pekanbaru”.³⁶

Adapun persamaan penelitian relevan yaitu: peneliti yang dilakukan oleh Nurhasanah adalah terletak pada variabel X yaitu Model Pembelajaran *Role Playing*. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel Y, penelitian Nurhasanah untuk meningkatkan sikap percaya diri siswa sedangkan penulis meningkatkan keterampilan komunikasi,

³⁵Nelly Herman, “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan Keterampilan Sosial siswa pada Tema Daerah tempat Tinggalku kelas IV SDN 111 Pekanbaru, (Pekanbaru: UIN Suska Riau), 2020.

³⁶Nurhasanah, “Penerapan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan sikap percaya diri siswa pada muatan pembelajaran IPS kelas V SD Al-Rasyid Pekanbaru”, (Pekanbaru: UIN Suska Riau, 2023).

tahun penelitian, tempat penelitian, waktu penelitian dan subjek penelitian.

3. Nurul Huda dengan judul “Penerapan strategi Tari Bambu (bambo dancing) berbantuan media visual untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa pada muatan pelajaran PPKN di kelas V SDIT Darul hikmah Pekanbaru”.³⁷

Adapun persamaan penelitian relevan yaitu: peneliti yang dilakukan oleh Nurul Huda adalah terletak pada variabel Y yaitu sama-sama untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel X, penelitian nurul dengan menggunakan strategi baambo sedangkan penulis menggunakan metode *Role Playing*, tahun penelitian, tempat penelitian, waktu penelitian dan subjek penelitian.

4. Vira Rukma Hidayah dengan judul “Penerapan Strategi Peer Lesson untuk Meningkatkan keterampilan komunikasi pada muatan pelajaran ilmu pengetahuan sosial siswa kelas V MIN 3 Rokan Hulu”.³⁸

Adapun persamaan penelitian relevan yaitu: peneliti yang dilakukan oleh Vira Rukma hidayah adalah terletak pada variabel Y

³⁷Nurul Huda, “*Penerapan strategi Tari Bambu (bambo dancing) berbantuan media visual untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa pada muatan pelajaran PPKN di kelas V SDIT Darul hikmah Pekanbaru*”, ((Pekanbaru: UIN Suska Riau,2020).

³⁸Vira Rukma Hidayah, “*Penerapan Strategi Peer Lesson untuk Meningkatkan keterampilan komunikasi pada muatan pelajaran ilmu pengetahuan sosial siswa kelas V MIN 3 Rokan Hulu*”, (Pekanbaru: UIN Suska Riau, 2023).

yaitu sama-sama untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel X, penelitian Vira dengan menggunakan strategi Peer Lesson sedangkan penulis menggunakan metode *Role Playing*, tahun penelitian, tempat penelitian, waktu penelitian dan subjek penelitian.

5. Julia Ningsih dengan judul “Penerapan model Pembelajaran Kooperatif tipe Grup Investigation untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa pada muatanpelajaran IPA di kelas V SD Islam al-Husnayaini Pekanbaru”.³⁹

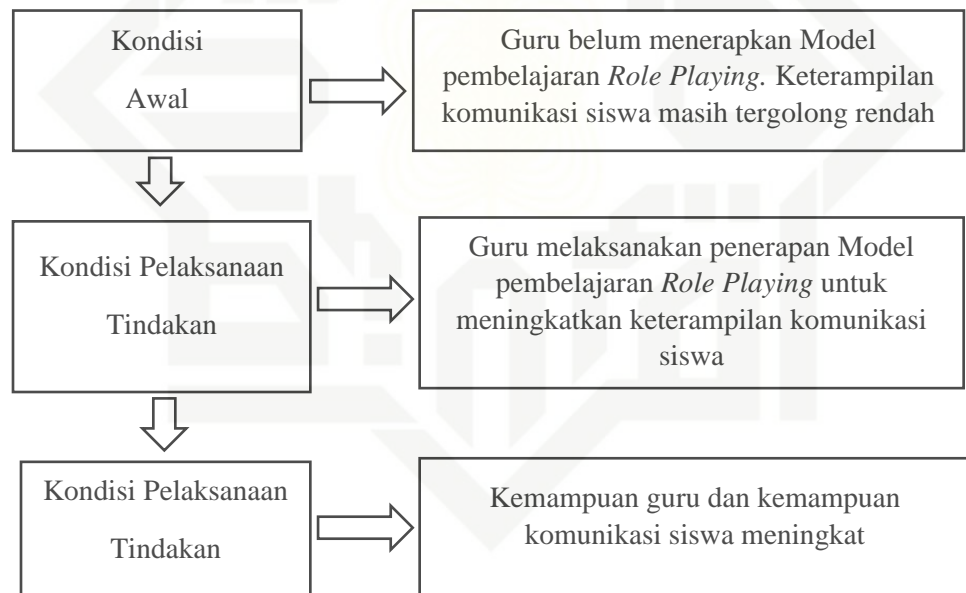
Adapun persamaan penelitian relevan yaitu: peneliti yang dilakukan oleh Julia Ningsih hidayah adalah terletak pada variabel Y yaitu sama-sama untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel X, penelitian Julia dengan menggunakan strategi Kooperatif tipe Grup Investigation sedangkan penulis menggunakan metode *Role Playing*, tahun penelitian, tempat penelitian, waktu penelitian dan subjek penelitian.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah upaya peningkatan keterampilan komunikasi siswa pada proses pembelajaran Bahasa

³⁹Julia Ningsih, “Penerapan model Pembelajaran Kooperatif tipe Grup Investigation untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa pada muatanpelajaran IPA di kelas V SD Islam al-Husnayaini Pekanbaru”, (Pekanbaru: UIN Suska Riau,2024).

Indonesia dikelas V UPT SDN 028 Rimbo Panjang. Pada saat belajar mengajar dikelas, guru harus memiliki model pembelajaran yang bertujuan agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien dengan berdasarkan tujuan yang ingin dicapai yaitu meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Salah satu langkah untuk memilih model pembelajaran adalah harus menguasai teknik-teknik penyajian model pembelajaran.



Gambar II.1 Kerangka Berfikir Model Pembelajaran *Role Playing*

D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja

Indikator kinerja adalah suatu standar atau tolak ukur yang dipakai untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan PTK untuk meningkatkan dan memperbaiki mutu proses belajar mengajar dikelas.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Aktivitas Guru

1. Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
3. Guru membentuk beberapa kelompok sesuai dengan jumlah siswa.
4. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Guru meminta siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Guru menyuruh masing-masing siswa duduk sesuai kelompoknya sambil mengamati kelompok yang tampil Guru menyuruh masing-masing siswa duduk sesuai kelompoknya sambil mengamati kelompok yang tampil
7. Guru memberikan masing-masing kelompok lembar kerja untuk memberikan penilaian masing-masing kelompok yang menampilkan skenario.
8. Guru meminta masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

b. Aktivitas Siswa

1. Siswa memperhatikan skenario yang diberikan guru.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Siswa yang ditunjuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
3. Siswa membentuk kelompok yang masing-masing beranggotakan beberapa orang.
4. Siswa mendengarkan guru menjelaskan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Siswa yang sudah ditunjuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Masing-masing siswa membahas atau memberikan penilaian penampilan masing-masing kelompok pada lembar kerja yang diberikan guru.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Siswa mendengarkan guru menyampaikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

2. Indikator Keterampilan Komunikasi

Adapun indikator keberhasilan keterampilan komunikasi siswa dengan penerapan *Role Playing*, dalam penelitian ini pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat diukur dengan sebagai berikut:

- 1) *Respect* (kontak pandang dengan lawan bicara).

- 2) *Emphy* (kemampuan untuk mendengar dan bersikap perspektif atau siap menerima umpan balik).
- 3) *Audible* (berbicara menggunakan bahasa yang jelas).
- 4) *Clarity* (kejelasan informasi yang disampaikan).
- 5) *Humble* (menghargai lawan bicara).

Target yang ingin dicapai yaitu indikator komunikasi dalam menerapkan model pembelajaran *Role Playing* mencapai 80% dari seluruh aktivitas komunikasi siswa terlaksana dengan baik.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka teori yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika proses penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 028 Rimbo Panjang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 028 Rimbo Panjang pada tahun 2024/2025 dengan jumlah siswa sebanyak 34 orang yang terdiri dari 21 orang siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar Negeri 028 Rimbo Panjang.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

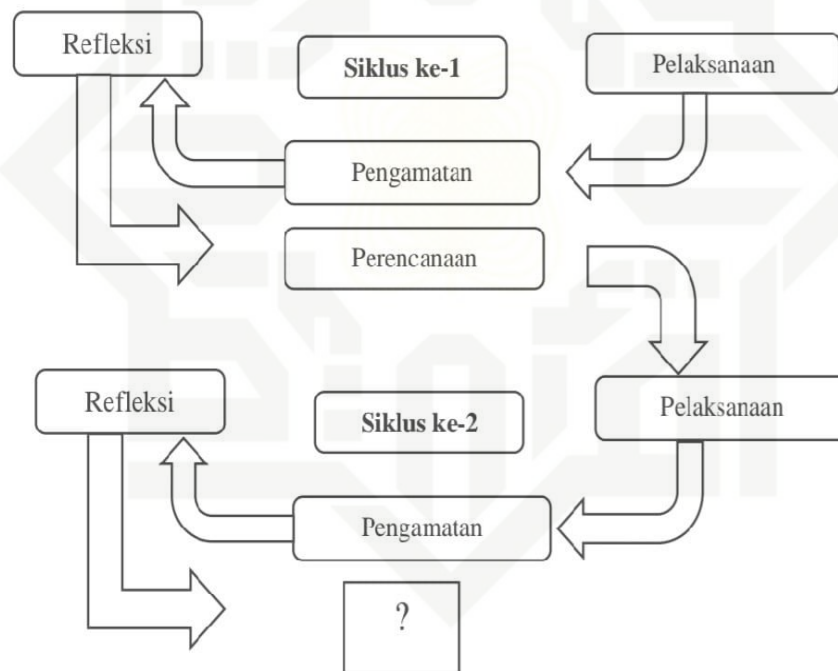
Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN 028 Rimbo Panjang pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret – Mei semester genap tahun ajaran 2024/2025.

C. Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Secara singkat PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan, untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap

tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki dimana praktik-praktik pembelajaran dilaksanakan.⁴⁰

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus dan tiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Tahapan-tahapan yang dinilai dalam penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada bagan berikut.⁴¹



Gambar II.2 Alur Penelitian Tindakan Kelas

⁴⁰Agus Wasisto Dwi Warso, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas dan Dilengkapi Contohnya*, (Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2021), hlm 2.

⁴¹Hani Subakti, dkk. *Pedoman Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Secara Teoritis dan Praktis*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022), hlm 34.

Secara rinci prosedur pelaksanaan rancangan penelitian tindakan kelas untuk setiap siklus supaya penelitian ini berhasil dengan baik tanpa ada hambatan yang mengganggu kelancaran penelitian ini, maka dapat diuraikan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Dalam perencanaan atau persiapan tindakan kelas, Langkah-langkah yang dilakukan guru sebagai berikut:

- 1) Membuat Modul Ajar sesuai dengan materi dan langkah-langkah penggunaan model *Role Playing*.
- 2) Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan dikelas.
- 3) Mempersiapkan instrumen untuk siswa dan aktivitas guru dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan.
- 4) Melaksanakan simulasi pelaksanaan tindakan perbaikan.

2. Pelaksanaan Tindakan

Adapun langkah-langkah yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran melalui penerapan *Role Playing* yakni:

a. Kegiatan Awal

- 1) Guru membuka proses pembelajaran dengan salam menanyakan kabar siswa dan berdoa.,
- 2) Guru mengabsen kehadiran siswa, mengecek kerapian peserta didik dan kebersihan kelas.,

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Guru memberikan motivasi (*ice breaking*) pada peserta didik.
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran.,
- 5) Guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan penerapan *Role Playing*.,

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil sesuai dengan segmen materi yang akan disampaikan;
- 2) Guru memberikan satu materi kepada setiap kelompok untuk dipelajari bersama dengan teman kelompoknya;
- 3) Guru memberikan waktu yang cukup kepada siswa untuk mempelajari materi bersama dengan kelompoknya;
- 4) Setiap kelompok menampilkan permainan peran didepan kelas sesuai dengan materi;
- 5) Guru meminta setiap kelompok memberikan tanggapan kepada kelompok yang telah tampil;
- 6) Guru memberikan kesimpulan kepada peserta didik terhadap materi yang disampaikan;
- 7) Penilaian dilakukan oleh pendidik saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

c. Kegiatan Akhir

- 1) Guru dan peserta didik melakukan refleksi dan menyimpulkan pembelajaran.
- 2) Melaksanakan penilaian.
- 3) Guru melakukan tindak lanjut.
- 4) Guru menutup proses pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

3. Observasi

Penelitian ini juga melibatkan pengamat, tugas pengamat adalah untuk melihat aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamat pertama rekan sejawat yang fokus pada aktivitas guru, disisi lain pengamat kedua adalah wali kelas V yang mengamati aktifitas siswa. Tujuan pengamatan ini adalah demi mengumpulkan data yang akurat mengenai jalannya pembelajaran, agar peneliti dapat memperoleh masukan dan saran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengetahui kelurahan-kekurangan yang terjadi dalam proses pembelajaran pada setiap pertemuan, jika dalam suatu siklus terdapat kekurangan yang menyebabkan keterampilan komunikasi belum meningkat maka akan dilakukan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perbaikan, proses pembelajarannya akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

- 1) Observasi digunakan untuk mengamati menjaring data tentang aktivitas guru selama pembelajaran dengan penerapan metode *Role Playing*.
- 2) Observasi digunakan untuk menjaring data tentang aktivitas siswa selama pembelajaran dengan penerapan metode *Role Playing*.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah melakukan pengumpulan data objektif sekolah melalui format prapenelitian.⁴² Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk memperoleh data antara lain seperti informasi terkait dengan sekolah, dapat juga berupa foto buku-buku yang relevan dengan penelitian, serta bisa mengetahui keadaan guru dan siswa, fasilitas dan sarana, dan kurikulum apa yang digunakan saat pembelajaran sedang berlangsung. Data-data yang dikumpulkan dengan metode dokumentasi ini adalah dokumen atau arsip yang terletak pada UPT SDN 028 Rimbo Panjang kabupaten Kampar. Data

⁴²Saur Tampubolon, “*Penelitian Tindakan Kelas*”. (Jakarta: Erlangga, 2014). Hlm 20.

tersebut berisi gambaran umum sekolah, kondisi guru dan siswa, dan struktur organisasi yang ada di UPT SDN 028 Rimbo Panjang Kabupaten Kampar.

E. Teknis Analisi Data

1. Aktivitas Guru dan Siswa

Setelah data aktivitas guru dan siswa terkumpul melalui teknik observasi, lalu data tersebut diolah dengan menggunakan rumus persentase, sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka Presentase aktivitas guru/siswa

F : Frekuensi aktivitas guru/siswa

N : Jumlah Frekuensi

100% : Bilangan tetap

Dalam menentukan kriteria penilaian aktivitas guru dan aktivitas siswa maka dilakukan pengelompokkan atas lima kriteria penilaian.

Kriteria penilaian tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel III.1
Interval Kategori Aktivitas Guru dan Siswa

NO	Interval (%)	Kategori
1	85% - 100%	Sangat Baik
2	70% - 84%	Baik
3	55% - 69%	Cukup
4	46% - 54%	Kurang
5	0 – 45%	Sangat Kurang

2. Keterampilan Komunikasi

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan teknik persentase. Statistik deskriptif adalah kegiatan statistik yang dinilai dari menghimpun data, menyusun atau mengukur data, mengola data, menyajikan dan menganalisis data angka guna memberikan gambaran atau gejala, peristiwa atau keadaan dengan mencari rata-rata.

Untuk menganalisis data persentase tersebut sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam menentukan kriteria keterampilan komunikasi siswa, dapat ditempuh dengan persentase sebagai berikut:

Tabel III.2
Interval Kategori Keterampilan Komunikasi

No	Interval	Kategori
1	80 – 100	Sangat Baik
2	66 – 79	Baik
3	56 – 65	Cukup
4	41 – 55	Kurang
5	0 – 40	Sangat Kurang

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, Penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 028 Rimbo Panjang. Hal ini dapat dilihat pada grafik keterampilan komunikasi siswa, yang mana dimulai dari pada pra tindakan keterampilan komunikasi siswa hanya mencapai 50,29% atau tergolong “Kurang”. Selanjutnya setelah dilakukannya tindakan perbaikan dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada siklus I mengalami peningkatan dengan memperoleh rata-rata 61,39% atau tergolong “Cukup”. Namun hal ini belum bisa dikatakan berhasil karena belum mencapai indikator keberhasilan siswa. Oleh sebab itu, dilanjutkan dengan tindakan perbaikan pada siklus II yang mengalami peningkatan dengan memperoleh rata-rata 84,85% atau tergolong “Sangat Baik”. Besar peningkatan keterampilan komunikasi siswa dari Pra Tindakan ke Siklus I adalah sebesar 12% dan besar peningkatan dari Siklus I ke siklus II adalah 23%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 028 Rimbo Panjang.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, maka dapat diketahui adanya peningkatan keterampilan komunikasi pada pelajaran bahasa Indonesia kelas V SDN 028 Rimbo Panjang dengan menggunakan metode *Role Playing* yakni bermain peran. Akan tetapi tidak dapat dipungkiri masih ada kekurangan ditemukan pelaksanaannya. Maka dari itu penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi peneliti diharapkan dapat lebih memperdalam pemahaman tentang model pembelajaran *Role Playing* agar penerapannya lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi. Dalam penerapan model *Role Playing*, sebaiknya peneliti memperhatikan kesiapan siswa, seperti kemampuan awal, agar model ini dapat diterapkan dengan optimal.
2. Bagi peneliti berikutnya sebaiknya penelitian menggunakan metode penelitian yang lebih variatif, seperti eksperimen dengan kelompok kontrol, untuk membandingkan efektivitas model *Role Playing* dengan model pembelajaran lainnya. Peneliti selanjutnya dapat menambahkan faktor lain yang memengaruhi keberhasilan penerapan model *Role Playing*, seperti motivasi belajar siswa atau peran orang tua dalam mendukung pembelajaran di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Afli Naldi, dkk, 2024, “Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik”, *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, Vol. 2, No. 2.
- Agus Purnomo, dkk, 2022, “*Pengantar Model Pembelajaran*”, Lombok Tengah: Hamjah Diha Foundation.
- Agus Wasisto Dwi Warso, 2021, “*Mengenal Penelitian Tindakan Kelas dan dilengkapi Contohnya*”, Yogyakarta: Cv Budi UTAMA.
- Dini Rosdiani, 2012, “*Model Pembelajaran Langsung dan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*”, Bandung: Alfabeta.
- F Jannah, dkk, 2022, “Problematika penerapan kurikulum merdeka belajar”, *Jurnal Ilmiah pendidikan*.
- Fitra Yuridka, dan Nazaruddin, 2015, “Implementasi kurikulum merdeka dalam era masyarakat 5.0”, *Jurnal Ilmu-ilmu Sosial*, Vol. 6, No. 2.
- Hani Subakti, dkk, 2022, “*Pedoman Penelitian Tindakan kelas (PTK) Secara Teoritis dan Praktis*”, Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Helmiati, 2012, “*Model Pembelajaran*”, Sleman: Yogyakarta.
- Heni Fahraini, 2023, “*Penerapan teknik Role Playing untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa SMAN 1 Sultan Daulat kota Subulussalam*”, Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Darussalam.
- Heru Subagio, 2013, “*Role Play*”, Jakarta: Direktorat Pembinaan.
- Husnul Khatimah dan Restu Wibawa, 2017, “Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar”, *Jurnal Teknologi Pendidikan, FIP FKIP IKIP Mataram*, Vol. 2, No. 2

- Irwandi, 2015, “Pengaruh Model pada Peserta Didik belajar Generatif terhadap pemahaman Konsep pada Peserta Didik MTSN Al-Hikmah”, *Jurnal ilmiah pendidikan Fisika Al-biruno*.
- Kembong Daeng dkk, 2010, *Pembelajaran keterampilan menyimak*, Makasar: badan penerbit UNM.
- Mangun Bidiyanto, dan Syamsul kurniaswan, “*Strategi dan metode pembelajaran dalam pendidikan agama Islam*”, Yogyakarta: Gruya Santri.
- Masito dan Laksmi Dewi, 2009, “*Strategi Pembelajaran*”, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Depertemen Agama.
- Milyane Tita melia, dkk, 2022, “*Pengantar Ilmu Komunikasi*”, Bandung: Widia Bhakti Persada.
- Mohammad Surya, 2015, “*Psikologi Guru konsep dan Aplikasi dari Guru untuk Guru*”, Bandung: Alfabeta.
- Mutia Fathia Rahmah, dan Sahkholid Nasution, “pengaruh model *Role Playing* terhadap kemampuan komunikasi peserta didik di sekolah dasar”, *Jurnal Elementary school education*, Vol. 8, No. 3.
- Nelly Herman, 2023, “*Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan keterampilan Sosial siswa pada Tema daerah tempat tinggalku kelas 4 MIS Khoiru Ummah Pekanbaru*”, Pekanbaru: UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
- Nofrion, 2016, “*Komunikasi Pendidikan*”, Jakarta: Kencana.
- Nurul Huda, 2020, “*Penerapan strategi Tari bambu (Baambo dancing) berbantuan media visual untuk meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa pada muatan pelajaran PPKN di kelas 5 SDIT Darul Hikmah Pekanbaru*”. Pekanbaru: UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
- Oemar Hamalik, 2020, “*Proses Belajar Mengajar*”, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ponco Dewi Karyaningsih, 2018, “*Ilmu Komunikasi*”, Yogyakarta: Samudra Biru.

- Putu Ari Dharmayanti, 2013, “Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Keterampilan Koimunikasi Interpersonal Siswa SMK”, *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 46, No. 3.
- R Setiady, 2016, “Pemanfaatan Media Sosial dalam Meningkatkan Citra Perguruan Tinggi”, *Jurnal Jati*, Vol. 6, No. 2.
- Saur Tampubolon, 2014. “*Penelitian Tindakan Kelas*”, Jakarta: Erlangga.
- Sugohartono, dkk, 2020, “*Psikologi Pendidikan*”, Yogyakarta: UNY Press.
- Suhendu Syam, 2022, “*Belajar dan Pembelajaran*”, Medan: Yayasan kita menulis.
- Syamsul Bachri Thalib, 2020, “*Psikologi Pendidikan berbasisi Analisis Empiris Aplikatif*”, Jakarta: Kencana.
- Ujang Mahadi, 2021, “Urgensi komunikasi efektif dalam proses pembelajaran”, *JOPPAS: Jurnal of publik policy and Administration Silampari*, Vol. 2, No. 1.
- Vira Rukma Hidayah, 2023, “*Penerapan Strategi Peer Lesson untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi pada muatan pelajaran IPS siswa kelas 5 MIN 3 Rokan Hulu*”, Pekanbaru: UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
- Wahab Jufri, 2013, “*Belajar Pembelajaran Sains*”, Bandung: Pustaka Reka Cipta.
- Yosal irianta, 2014, “*Komunikasi Pembelajaran*”, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: AHMADI
Identitas	: UPT SDN 028 Rimbo Panjang
Tahun	: 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	: C / V (Lima)
Bab 7	: Sayangi Bumi
Elemen	: Sebab Akibat
Alokasi Waktu	: 2x 35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik telah mengenal huruf-huruf alfabet dapat membaca kalimat sederhana, dan mampu memahami pesan sederhana dalam sebuah cerita	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA DAN PPRA	
<ul style="list-style-type: none"> Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa: Peserta didik diajak untuk berdoa sebelum dan sesudah kegiatan, menghormati perbedaan agama, serta menunjukkan sikap hormat terhadap keyakinan orang lain. Mandiri: Peserta didik dapat mengatur dan merapikan alat tulis sendiri, bertanggung jawab atas tugas pribadi. Bernalar Kritis: Peserta didik dapat menganalisis informasi melalui permainan peran. Kreatif: Peserta didik dapat memainkan role playing sesuai dengan peran yang didapatkan. Bergotong-royong: Peserta didik dapat bermain secara berkelompok, menyelesaikan tugas bersama, atau membuat proyek sederhana dalam tim. 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ol style="list-style-type: none"> Ruangan Kelas Media Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> Buku siswa Alat tulis Teks drama 	

- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumarkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Sumber Belajar
<ul style="list-style-type: none"> Buku Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia,
E. TARGET PESERTA DIDIK
<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
F. MODEL PEMBELAJARAN
Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>
G. METODE PEMBELAJARAN
Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan
KOMPONEN INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
<p>Elemen:</p> <p>Berbicara dan mempresentasikan : Peserta didik mampu menyampaikan informasi secara lisan untuk tujuan menghibur sesuai kaidah dan konteks. Menggunakan kosa kata baru makna kiasan, denotatif, konotatif. Pilihan kata yang tepat sesuai norma budaya. Menyampaikan informasi dengan fasih dan santun. Peserta didik menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi secara indah dan menarik dengan penggunaan kosa kata yang kreatif, sistematis, kritis. Serta mempresentasikan imajinasi secara kreatif.</p>
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mampu menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi secara indah dan menarik dengan kosa kata yang kreatif. Peserta didik mempresentasikan hasil pengamatan secara efektif, kreatif sesuai dengan yang dipelajari.
C. TUJUAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> Melalui model pembelajaran Role playing peserta didik mampu memahami sebab akibat melalui teks drama dengan baik.
D. PEMAHAMAN BERMAKNA
Meningkatkan pemahaman siswa dalam keterampilan berkomunikasi dengan lawan bicara, berpartisipasi dalam aktivitas dalam diskusi serta memahami pentingnya keterampilan berbicara dalam menggali informasi yang akurat.
E. PERTANYAAN PEMANTIK
<ul style="list-style-type: none"> Pernahkah kalian melakukan kesalahan? dan apakah akibatnya? Mengapa kita harus datang ke sekolah tepat waktu? Apa akibat jika terlambat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN**a. Kegiatan Pendahuluan**

1. Guru memulai kelas dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa
2. Guru mengajak siswa membaca doa bersama-sama
3. Guru memeriksa kehadiran siswa
4. Guru memeriksa kerapian dan posisi tempat duduk siswa
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan dan motivasi kepada siswa.

b. Kegiatan Inti

1. Guru menyiapkan dan menjelaskan materi sesuai dengan topik pembelajaran
2. Guru menyampaikan teks drama tentang sebab akibat
3. Guru menjelaskan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan
4. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya
5. Guru membagi peserta didik secara berkelompok
6. Setiap kelompok mendapatkan teks drama tentang sebab akibat yang akan dipelajari
7. Masing-masing kelompok mendapatkan 1 teks percakapan dan 1 LKPD dari guru
8. Siswa memperhatikan peraturan bermain peran yang disampaikan oleh guru
9. Guru memberikan durasi waktu untuk penampilan bermain peran
10. Setiap kelompok maju ke depan kelas untuk untuk bermain peran sesuai teks
11. Kelompok lain memperhatikan kelompok yang sedang tampil dan mengerjakan LKPD bersama kelompok
12. Guru memberikan penguatan saat siswa bermain peran
13. Setelah semua kelompok bermain peran setiap kelompok menampilkan hasil LKPD yang telah dikerjakan ke depan kelas
14. Guru memberikan umpan balik kepada siswa yang telah melakukan bermain peran selama pembelajaran

c. Kegiatan Penutup

1. Guru mengarahkan siswa untuk bersama-sama menyimpulkan pembelajaran
2. Guru memberikan refleksi
3. Melakukan tinjau lanjut pembelajaran
4. Guru mengajak semua siswa berdoa dan mengucapkan salam.

G. REFLEKSI

Refleksi Guru:

1. Apakah semua anak memahami materi yang dipelajari?
2. Peserta didik mana yang perlu mendapatkan perhatian khusus?
3. Hal apa yang menjadi catatan keberhasilan dari pembelajaran kali ini?
4. Hal apa yang harus diperbaiki dari pembelajaran kali ini?

Refleksi Siswa :

1. Apakah kamu menyukai kegiatan pembelajaran hari ini?
2. Bagian mana yang paling kamu sukai?
3. Apa yang tidak kamu sukai selama kegiatan pembelajaran hari ini?

H. ASESMEN

1. Teknik Penilaian:

- a. Penilaian Sikap : Lembar Observasi
- b. Penilaian Keterampilan (*formatif*)
- c. Penilaian Pengetahuan (*sumatif*)

2. Instrumen Penilaian:

- a. Penilaian Sikap : Menggunakan instrumen rubrik penilaian sikap
- b. Penilaian Keterampilan : Menggunakan instrumen rubrik penilaian keterampilan
- c. Penilaian Pengetahuan : Menggunakan instrumen rubrik penilaian komunikasi

I. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Kegiatan Pengayaan :

Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai CP

Kegiatan Remedial :

Remedial dilakukan dengan diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang siswa yang belum mencapai CP

LAMPIRAN**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**

Perhatikan peran dari masing-masing kelompok yang tampil didepan kelas lalu berikan penilaian untuk masukan/tanggapan masing-masing kelompok!

Masukan atau tanggapan:

DAFTAR PUSTAKA**Daftar Pustaka**

Buku Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Bahasa Indonesia, Keluargaku Unik! Buku Siswa SD Kelas lima, Penulis Evy Verawati dan zulkarnain

Mengetahui,
Wali Kelas V C



Hardiman, S.Pd. SD
NIP. 197811292024211004

Kampar, 17 April 2025
Peneliti



Ahmadi
NIM. 12110813485

Teks Skenario

“Akibat Tidak Mengerjakan PR”

Pemain:

Lina : rajin dan selalu mengerjakan PR

Toni : suka menunda-nunda

Dina : suka menyontek

Riko & Andi : suka main game

Bu Sari : guru kelas

Sasa : teman yang suka mengingatkan

“Di kelas, sebelum pelajaran dimulai”

Bu Sari : Anak-anak, kumpulkan PR Matematika kalian ya.

Lina : Ini PR saya, Bu.

Sasa : Ini juga, Bu.

Toni (berbisik ke Riko) : Waduh, aku lupa ngerjain...

Riko : Sama... aku main game semalam.

Andi : (garuk-garuk kepala) aduh bu.. aku lupa bikin, keasikan main game

Dina : Aku salin aja punya Lina, cepet!

Sasa : Jangan menyontek, Dina. Itu tidak baik.

Bu Sari memeriksa PR

Bu Sari : Wah, ada yang sama persis PR-nya. Dina dan Lina, ayo ke depan.

Lina : Tapi Bu, saya tidak memberi tahu jawaban saya.

Dina : Maaf, Bu. Saya menyalin diam-diam...

Bu Sari : Dina, kamu dapat nilai nol. Ini akibat dari tidak jujur.

Toni & Riko

: (berbisik) Untung gak ketahuan...

Bu Sari

: Toni dan Riko, kalian tidak mengumpulkan PR. Kalian saya beri tugas tambahan.

“Saat istirahat”

Toni

: Duh, kenapa sih aku malas banget?

Riko

: Aku juga... Gara-gara main game, PR gak selesai.

Andi

: iya pasti kita keasikan main game terus.

Sasa

: Nah, kalian merasakan akibatnya, kan?

Dina

: Aku malu sekali... Aku janji tidak menyontek lagi.

Lina

: Ayo, minggu depan kita belajar bareng. Biar gak ketinggalan lagi.

Semua

: Setuju!

Pesan Moral:

Kalau tidak mengerjakan PR, kita bisa ketinggalan pelajaran dan dihukum. Kalau menyontek, bisa kehilangan kepercayaan. Jadi, rajinlah belajar dan jujur!

MODUL AJAR

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	:	AHMADI
Identitas	:	UPT SDN 028 Rimbo Panjang
Tahun	:	2025
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	:	C / V (Lima)
Bab 7	:	Sayangi Bumi
Elemen	:	Teks Ekspresi
Alokasi Waktu	:	2x 35 Menit

B. KOMPETENSI AWAL

Peserta didik telah mengenal huruf-huruf alfabet dapat membaca kalimat sederhana, dan mampu memahami pesan sederhana dalam sebuah cerita

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA DAN PPRA

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa: Peserta didik diajak untuk berdoa sebelum dan sesudah kegiatan, menghormati perbedaan agama, serta menunjukkan sikap hormat terhadap keyakinan orang lain.
- Mandiri: Peserta didik dapat mengatur dan merapikan alat tulis sendiri, bertanggung jawab atas tugas pribadi.
- Bernalar Kritis: Peserta didik dapat menganalisis informasi melalui permainan peran.
- Kreatif: Peserta didik dapat memainkan role playing sesuai dengan peran yang didapatkan.
- Bergotong-royong: Peserta didik dapat bermain secara berkelompok, menyelesaikan tugas bersama, atau membuat proyek sederhana dalam tim.

D. SARANA DAN PRASARANA

4. Ruang Kelas
5. Media Pembelajaran
 - Buku siswa
 - Alat tulis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Teks drama

6. Sumber Belajar

- Buku Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia,

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

F. MODEL PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran *Role Playing*

G. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan

KOMPONEN INTI

H. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Elemen:

Berbicara dan mempresentasikan : Peserta didik mampu menyampaikan informasi secara lisan untuk tujuan menghibur sesuai kaidah dan konteks. Menggunakan kosa kata baru makna kiasan, denotatif, konotatif. Pilihan kata yang tepat sesuai norma budaya. Menyampaikan informasi dengan fasih dan santun. Peserta didik menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi secara indah dan menarik dengan penggunaan kosa kata yang kreatif, sistematis, kritis. Serta mempresentasikan imajinasi secara kreatif.

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik mampu menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi secara indah dan menarik dengan kosa kata yang kreatif.
- Peserta didik mempresentasikan hasil pengamatan secara efektif, kreatif sesuai dengan yang dipelajari.

J. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui model pembelajaran *Role playing* peserta didik mampu memahami teks ekposisi melalui teks drama dengan baik.

K. PEMAHAMAN BERMAKNA

Maningkatkan pemahaman siswa dalam keterampilan berkomunikasi dengan lawan bicara, berpartisipasi dalam aktivitas dalam diskusi serta memahami pentingnya keterampilan berbicara dalam menggali informasi yang akurat.

L. PERTANYAAN PEMANTIK

- Pernahkah kalian membaca atau menonton sesuatu yang berisi ajakan atau pendapat?

M. KEGIATAN PEMBELAJARAN

A. Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memulai kelas dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa
2. Guru mengajak siswa membaca doa bersama-sama
3. Guru memeriksa kehadiran siswa
4. Guru memeriksa kerapian dan posisi tempat duduk siswa
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan dan motivasi kepada siswa.

B. Kegiatan Inti

1. Guru menyiapkan dan menjelaskan materi sesuai dengan topik pembelajaran
2. Guru menyampaikan teks drama tentang sebab akibat
3. Guru menjelaskan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan
4. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya
5. Guru membagi peserta didik secara berkelompok
6. Setiap kelompok mendapatkan teks drama tentang teks ekposisi yang akan dipelajari
7. Masing-masing kelompok mendapatkan 1 teks percakapan dan 1 LKPD dari guru
8. Siswa memperhatikan peraturan bermain peran yang disampaikan oleh guru
9. Guru memberikan durasi waktu untuk penampilan bermain peran
10. Setiap kelompok maju ke depan kelas untuk untuk bermain peran sesuai teks
11. Kelompok lain memperhatikan kelompok yang sedang tampil dan mengerjakan LKPD bersama kelompok
12. Guru memberikan penguatan saat siswa bermain peran
13. Setelah semua kelompok bermain peran setiap kelompok menampilkan hasil LKPD yang telah dikerjakan ke depan kelas
14. Guru memberikan umpan balik kepada siswa yang telah melakukan bermain peran selama pembelajaran

C. Kegiatan Penutup

1. Guru mengarahkan siswa untuk bersama-sama menyimpulkan pembelajaran
2. Guru memberikan refleksi
3. Melakukan tinjau lanjut pembelajaran
4. Guru mengajak semua siswa berdoa dan mengucapkan salam.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta dilindungi undang-undang
 UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

N. REFLEKSI

Refleksi Guru:

1. Apakah semua anak memahami materi yang dipelajari?
2. Peserta didik mana yang perlu mendapatkan perhatian khusus?
3. Hal apa yang menjadi catatan keberhasilan dari pembelajaran kali ini?
4. Hal apa yang harus diperbaiki dari pembelajaran kali ini?

Refleksi Siswa :

1. Apakah kamu menyukai kegiatan pembelajaran hari ini?
2. Bagian mana yang paling kamu sukai?
3. Apa yang tidak kamu sukai selama kegiatan pembelajaran hari ini?

O. ASESMEN

3. Teknik Penilaian:

- a. Penilaian Sikap : Lembar Observasi
- b. Penilaian Keterampilan (*formatif*)
- c. Penilaian Pengetahuan (*sumatif*)

4. Instrumen Penilaian:

- a. Penilaian Sikap : Menggunakan instrumen rubrik penilaian sikap
- b. Penilaian Keterampilan : Menggunakan instrumen rubrik penilaian keterampilan
- c. Penilaian Pengetahuan : Menggunakan instrumen rubrik penilaian komunikasi

P. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Kegiatan Pengayaan :

Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai CP

Kegiatan Remedial :

Remedial dilakukan dengan diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang siswa yang belum mencapai CP

LAMPIRAN**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**

Perhatikan peran dari masing-masing kelompok yang tampil didepan kelas lalu berikan penilaian untuk masukan/tanggapan masing-masing kelompok!

Masukan atau tanggapan:

DAFTAR PUSTAKA**Daftar Pustaka**

Buku Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Bahasa Indonesia, Keluargaku Unik! Buku Siswa SD Kelas lima, Penulis Evy Verawati dan zulkarnain

Mengetahui,
Wali Kelas V C



Hardiman, S.Pd. SD
NIP. 197811292024211004

Kampar, 24 April 2025
Peneliti



Ahmadi
NIM. 12110813485

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

“Batik Warisan Bangsa”

Pemeran:

Dina – Siswi kelas 5 yang antusias dengan batik

Budi – Teman Dina yang kurang peduli dengan batik

Pak Agus – Guru Seni Budaya

Ibu Siti – Pemilik toko batik

Rina – Teman Dina yang suka menggambar

Tono – Teman Budi yang suka mode luar negeri

Hapis – Pembawa cerita

Hapis :Di sebuah kelas SD, Dina dan Budi sedang berbincang tentang pelajaran seni budaya.

Dina :Budi, kita akan belajar tentang batik minggu depan! Aku sudah tidak sabar!

Budi :Batik? Itu kan pakaian kuno, Dina. Kenapa tidak belajar tentang fashion modern saja?

Dina :Batik itu bukan hanya pakaian, Budi. Itu adalah warisan budaya kita. Kita harus bangga dan melestarikannya.

Hapis :Setelah sekolah, Dina mengajak Budi ke toko batik milik Ibu Siti.

Ibu Siti :Selamat datang, anak-anak. Ada yang bisa Ibu bantu?

Dina :Ibu Siti, aku ingin belajar cara membatik!

Budi :(Mencibir) Membatik? Itu kan pekerjaan nenek-nenek.

Ibu Siti :Batik adalah seni yang diwariskan turun-temurun, Nak. Setiap motif memiliki makna dan sejarahnya sendiri.

Dina :Aku ingin belajar lebih banyak, Bu!

Budi :Baiklah, aku ikut juga. Siapa tahu bisa jadi keren.

Hapis :Malam harinya, Dina dan Budi mencoba membatik di rumah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Dina** :Lihat, Budi! Aku membuat motif parang rusak. Ini simbol kekuatan dan keberanian.
- Budi** :(Mencoba) Aku membuat motif kawung. Katanya sih, simbol kesuburan dan kesejahteraan.
- Dina** :(Senang) Lihat, Budi! Kita sudah mulai melestarikan budaya kita.
- Budi** :Ternyata seru juga ya, Dina. Aku bangga bisa membuat batik.
- Di Sekolah**
- Hapis sekolah.** :Keesokan harinya, Dina dan Budi mengenakan pakaian batik ke sekolah.
- Pak Agus** :(Senyum bangga) Wah, kalian terlihat hebat dengan batik! Kalian sudah mulai melestarikan budaya kita.
- Rina** :Aku juga ingin belajar membatik!
- Tono** :Aku juga, deh. Ternyata batik itu keren juga.
- Hapis** :Dan sejak itu, mereka semua bersemangat untuk melestarikan batik sebagai warisan budaya Indonesia.
- Hapis** :Melalui cerita ini, kita belajar bahwa batik bukan hanya pakaian, tetapi juga identitas dan kebanggaan bangsa. Mari kita lestarikan batik sebagai warisan budaya Indonesia.

MODUL AJAR

INFORMASI UMUM

P. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	:	AHMADI
Identitas	:	UPT SDN 028 Rimbo Panjang
Tahun	:	2025
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	:	C / V (Lima)
Bab 7	:	Sayangi Bumi
Elemen	:	Ide Pokok
Alokasi Waktu	:	2x 35 Menit

Q. KOMPETENSI AWAL

Peserta didik telah mengenal huruf-huruf alfabet dapat membaca kalimat sederhana, dan mampu memahami pesan sederhana dalam sebuah cerita

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA DAN PPRA

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa: Peserta didik diajak untuk berdoa sebelum dan sesudah kegiatan, menghormati perbedaan agama, serta menunjukkan sikap hormat terhadap keyakinan orang lain.
- Mandiri: Peserta didik dapat mengatur dan merapikan alat tulis sendiri, bertanggung jawab atas tugas pribadi.
- Bernalar Kritis: Peserta didik dapat menganalisis informasi melalui permainan peran.
- Kreatif: Peserta didik dapat memainkan role playing sesuai dengan peran yang didapatkan.
- Bergotong-royong: Peserta didik dapat bermain secara berkelompok, menyelesaikan tugas bersama, atau membuat proyek sederhana dalam tim.

D. SARANA DAN PRASARANA

7. Ruang Kelas
8. Media Pembelajaran
 - Buku siswa
 - Alat tulis
 - Teks drama
9. Sumber Belajar

- Buku Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia,

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

F. MODEL PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran *Role Playing*

G. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan

KOMPONEN INTI

H. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Elemen:

Berbicara dan mempresentasikan : Peserta didik mampu menyampaikan informasi secara lisan untuk tujuan menghibur sesuai kaidah dan konteks. Menggunakan kosa kata baru makna kiasan, denotatif, konotatif. Pilihan kata yang tepat sesuai norma budaya. Menyampaikan informasi dengan fasih dan santun. Peserta didik menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi secara indah dan menarik dengan penggunaan kosa kata yang kreatif, sistematis, kritis. Serta mempresentasikan imajinasi secara kreatif.

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik mampu menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi secara indah dan menarik dengan kosa kata yang kreatif.
- Peserta didik mempresentasikan hasil pengamatan secara efektif, kreatif sesuai dengan yang dipelajari.

J. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui model pembelajaran *Role playing* peserta didik mampu memahami ide pokok melalui teks drama dengan baik.

K. PEMAHAMAN BERMAKNA

Maningkatkan pemahaman siswa dalam keterampilan berkomunikasi dengan lawan bicara, berpartisipasi dalam aktivitas dalam diskusi serta memahami pentingnya keterampilan berbicara dalam menggali informasi yang akurat.

L. PERTANYAAN PEMANTIK

- Pernahkah kalian melakukan kesalahan? dan apakah akibatnya?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

M. KEGIATAN PEMBELAJARAN**A. Kegiatan Pendahuluan**

1. Guru memulai kelas dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa
2. Guru mengajak siswa membaca doa bersama-sama
3. Guru memeriksa kehadiran siswa
4. Guru memeriksa kerapian dan posisi tempat duduk siswa
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan dan motivasi kepada siswa.

B. Kegiatan Inti

1. Guru menyiapkan dan menjelaskan materi sesuai dengan topik pembelajaran
2. Guru menyampaikan teks drama tentang sebab akibat
3. Guru menjelaskan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan
4. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya
5. Guru membagi peserta didik secara berkelompok
6. Setiap kelompok mendapatkan teks drama tentang ide pokok yang akan dipelajari
7. Masing-masing kelompok mendapatkan 1 teks percakapan dan 1 LKPD dari guru
8. Siswa memperhatikan peraturan bermain peran yang disampaikan oleh guru
9. Guru memberikan durasi waktu untuk penampilan bermain peran
10. Setiap kelompok maju ke depan kelas untuk untuk bermain peran sesuai teks
11. Kelompok lain memperhatikan kelompok yang sedang tampil dan mengerjakan LKPD bersama kelompok
12. Guru memberikan penguatan saat siswa bermain peran
13. Setelah semua kelompok bermain peran setiap kelompok menampilkan hasil LKPD yang telah dikerjakan ke depan kelas
14. Guru memberikan umpan balik kepada siswa yang telah melakukan bermain peran selama pembelajaran

C. Kegiatan Penutup

1. Guru mengarahkan siswa untuk bersama-sama menyimpulkan pembelajaran
2. Guru memberikan refleksi
3. Melakukan tinjau lanjut pembelajaran
4. Guru mengajak semua siswa berdoa dan mengucapkan salam.

N. REFLEKSI**Refleksi Guru:**

1. Apakah semua anak memahami materi yang dipelajari?

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Peserta didik mana yang perlu mendapatkan perhatian khusus?
3. Hal apa yang menjadi catatan keberhasilan dari pembelajaran kali ini?
4. Hal apa yang harus diperbaiki dari pembelajaran kali ini?

Refleksi Siswa :

1. Apakah kamu menyukai kegiatan pembelajaran hari ini?
2. Bagian mana yang paling kamu sukai?
3. Apa yang tidak kamu sukai selama kegiatan pembelajaran hari ini?

O. ASESMEN

5. Teknik Penilaian:

- a. Penilaian Sikap : Lembar Observasi
- b. Penilaian Keterampilan (*formatif*)
- c. Penilaian Pengetahuan (*sumatif*)

6. Instrumen Penilaian:

- a. Penilaian Sikap : Menggunakan instrumen rubrik penilaian sikap
- b. Penilaian Keterampilan : Menggunakan instrumen rubrik penilaian keterampilan
- c. Penilaian Pengetahuan : Menggunakan instrumen rubrik penilaian komunikasi

P. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Kegiatan Pengayaan :

Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai CP

Kegiatan Remedial :

Remedial dilakukan dengan diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang siswa yang belum mencapai CP

LAMPIRAN**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**

Perhatikan peran dari masing-masing kelompok yang tampil didepan kelas lalu berikan penilaian untuk masukan/tanggapan masing-masing kelompok!

Masukan atau tanggapan:

DAFTAR PUSTAKA**Daftar Pustaka**

Buku Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Bahasa Indonesia, Keluargaku Unik! Buku Siswa SD Kelas lima, Penulis Evy Verawati dan zulkarnain

Mengetahui,
Wali Kelas V C



Hardiman, S.Pd. SD
NIP. 197811292024211004

Kampar, 30 April 2025
Peneliti



Ahmadi
NIM. 12110813485

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Misi Rahasia Menemukan Ide Pokok

- Bu Rina : Guru Bahasa Indonesia yang bijak
 Sinta : Siswa cerdas dan suka membaca
 Tono : Siswa penasaran dan banyak bertanya
 Lili : Siswa kalem dan suka mencatat
 Deni : Siswa lucu dan suka bercanda
 Nina : Siswa bersemangat dan aktif
 Rafi : Siswa santai, suka bermain tapi cerdas
 (Suasana kelas tenang. Bu Rina berdiri di depan kelas sambil membawa tumpukan kertas.)
- Bu Rina : Selamat pagi, anak-anak!
- Siswa serempak : Selamat pagi, Bu Rina!
- Bu Rina : Hari ini kita akan belajar tentang paragraf. Siapa yang tahu apa itu paragraf?
- Sinta (mengangkat tangan) : Paragraf adalah kumpulan kalimat yang membentuk satu gagasan utama, Bu.
- Bu Rina : Hebat, Sinta! Nah, dalam paragraf ada tiga bagian penting: ide pokok, kalimat utama, dan kalimat penjelas. Hari ini, kalian semua akan menjadi tim detektif paragraf.
- Tono : Wah, misi detektif lagi? Asik! Apa tugas kami, Bu?
- Bu Rina : Kalian harus menemukan bagian-bagian paragraf yang tersembunyi di kelas ini. Setiap kelompok akan membaca satu paragraf, lalu menemukan ide pokok, kalimat utama, dan kalimat penjelasnya.
- Deni : Kalau nemu semua, dapat hadiah enggak, Bu?
- Bu Rina (tersenyum) : Hadiah terbaik adalah ilmu, Deni. Tapi kalau kalian kompak dan benar semua, Ibu siapkan kejutan kecil.
- (Semua siswa bersorak senang.)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



(Siswa dibagi kelompok. Masing-masing siswa mendapat satu potongan paragraf dari Bu Rina.)

- Lilis (membaca pelan) : “Air sangat penting bagi kehidupan manusia.”
- Nina : Kalimat itu seperti kalimat utama. Bisa jadi itu ide pokok paragraf.
- Rafi : Coba aku baca punya aku: “Tanpa air, tubuh kita bisa mengalami dehidrasi.”
- Sinta : Kalimat itu menjelaskan pentingnya air. Berarti itu kalimat penjelas.
- Tono (membaca) : “Air juga digunakan untuk mandi, mencuci, dan memasak.” Wah, ini juga kalimat penjelas, ya?
- Bu Rina : Bagus, tim ini sudah mulai menganalisis. Bagaimana dengan kalian, Deni?
- Deni : “Kucing adalah hewan lucu dan sering dipelihara manusia.” Ini kayak aku banget, Bu, suka kucing!
- Sinta : Nah, itu kalimat utama. Ide pokoknya: kucing adalah hewan peliharaan.
- Lilis : Kalau ditambah kalimat seperti “Kucing bisa hidup di dalam rumah dan tidak berbahaya,” itu kalimat penjelas, kan?
- Bu Rina : Benar sekali! Kalian semua sudah memahami perbedaan antara ide pokok, kalimat utama, dan kalimat penjelas. Luar biasa!

(Semua siswa kembali ke tempat duduk. Bu Rina memberi kesimpulan.)

- Bu Rina : Jadi, anak-anak, apa yang sudah kalian pelajari hari ini?
- Rafi : Kalimat utama itu biasanya berisi ide pokok dan bisa berada di awal, tengah, atau akhir paragraf.
- Nina : Kalimat penjelas itu mendukung dan menjelaskan kalimat utama.
- Sinta : Dan ide pokok adalah inti dari paragraf itu sendiri!

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Bu Rina

: Hebat! Hari ini kalian semua telah berhasil menyelesaikan Misi Detektif Paragraf. Ibu bangga!

Deni

: Jadi, hadiahnya apa, Bu?

Bu Rina (tersenyum)

: Istirahat lebih cepat 10 menit dan boleh main tebak kata sambil makan camilan dari Ibu!

(Semua siswa bersorak dan menari-nari kecil di tempat duduk.)

Tono (berlagak seperti detektif)

: Kasus paragraf hari ini ditutup! Sampai jumpa di kasus berikutnya!



UIN SUSKA RIAU

MODUL AJAR

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	:	AHMADI
Identitas Tahun	:	UPT SDN 028 Rimbo Panjang 2025
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	:	C / V (Lima)
Bab 8	:	Bergerak Bersama
Elemen	:	Pantun
Alokasi Waktu	:	2x 35 Menit

B. KOMPETENSI AWAL

Peserta didik telah mengenal huruf-huruf alfabet dapat membaca kalimat sederhana, dan mampu memahami pesan sederhana dalam sebuah cerita

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa: Peserta didik diajak untuk berdoa sebelum dan sesudah kegiatan, menghormati perbedaan agama, serta menunjukkan sikap hormat terhadap keyakinan orang lain.
- Mandiri: Peserta didik dapat mengatur dan merapikan alat tulis sendiri, bertanggung jawab atas tugas pribadi.
- Bernalar Kritis: Peserta didik dapat menganalisis informasi melalui permainan peran.
- Kreatif: Peserta didik dapat memainkan role playing sesuai dengan peran yang didapatkan.
- Bergotong-royong: Peserta didik dapat bermain secara berkelompok, menyelesaikan tugas bersama, atau membuat proyek sederhana dalam tim.

D. SARANA DAN PRASARANA

10. Ruang Kelas
11. Media Pembelajaran
 - Buku siswa
 - Alat tulis
 - Teks drama
12. Sumber Belajar
 - Buku Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik

Indonesia,

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

F. MODEL PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran *Role Playing*

G. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan

KOMPONEN INTI

H. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Elemen:

Berbicara dan mempresentasikan : Peserta didik mampu menyampaikan informasi secara lisan untuk tujuan menghibur sesuai kaidah dan konteks. Menggunakan kosa kata baru makna kiasan, denotatif, konotatif. Pilihan kata yang tepat sesuai norma budaya. Menyampaikan informasi dengan fasih dan santun. Peserta didik menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi secara indah dan menarik dengan penggunaan kosa kata yang kreatif, sistematis, kritis. Serta mempresentasikan imajinasi secara kreatif.

CAPAIAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik mampu menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi secara indah dan menarik dengan kosa kata yang kreatif.
- Peserta didik mempresentasikan hasil pengamatan secara efektif, kreatif sesuai dengan yang dipelajari.

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui model pembelajaran *Role playing* peserta didik mampu memahami jenis pantun melalui teks drama dengan baik.

K. PEMAHAMAN BERMAKNA

Maningkatkan pemahaman siswa dalam keterampilan berkomunikasi dengan lawan bicara, berpartisipasi dalam aktivitas dalam diskusi serta memahami pentingnya keterampilan berbicara dalam menggali informasi yang akurat.

L. PERTANYAAN PEMANTIK

- Menurut kalian apa itu pantun?dan bagaimana bunyinya?
- Pernahkah kalian mendengarkan pantun?dimana kamu menemukannya?

M. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memulai kelas dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa
2. Guru mengajak siswa membaca doa bersama-sama
3. Guru memeriksa kehadiran siswa
4. Guru memeriksa kerapian dan posisi tempat duduk siswa
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan dan motivasi kepada siswa.

b. Kegiatan Inti

1. Guru menyipkan dan menjelaskan materi sesuai dengan topik pembelajaran
2. Guru menyampaikan teks drama tentang sebab akibat
3. Guru menjelaskan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan
4. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya
5. Guru membagi peserta didik secara berkelompok
6. Setiap kelompok mendapatkan teks drama tentang pantun yang akan dipelajari
7. Masing-masing kelompok mendapatkan 1 teks percakapan dan 1 LKPD dari guru
8. Siswa memperhatikan peraturan bermain peran yang disampaikan oleh guru
9. Guru memberikan durasi waktu untuk penampilan bermain peran
10. Setiap kelompok maju ke depan kelas untuk untuk bermain peran sesuai teks
11. Kelompok lain memperhatikan kelompok yang sedang tampil dan mengerjakan LKPD bersama kelompok
12. Guru memberikan penguatan saat siswa bermain peran
13. Setelah semua kelompok bermain peran setiap kelompok menampilkan hasil LKPD yang telah dikerjakan ke depan kelas
14. Guru memberikan umpan balik kepada siswa yang telah melakukan bermain peran selama pembelajaran

c. Kegiatan Penutup

1. Guru mengarahkan siswa untuk bersama-sama menyimpulkan pembelajaran
2. Guru memberikan refleksi
3. Melakukan tinjau lanjut pembelajaran
4. Guru mengajak semua siswa berdoa dan mengucapkan salam.

N. REFLEKSI**Refleksi Guru:**

1. Apakah semua anak memahami materi yang dipelajari?
2. Peserta didik mana yang perlu mendapatkan perhatian

khusus?

3. Hal apa yang menjadi catatan keberhasilan dari pembelajaran kali ini?
4. Hal apa yang harus diperbaiki dari pembelajaran kali ini?

Refleksi Siswa :

1. Apakah kamu menyukai kegiatan pembelajaran hari ini?
2. Bagian mana yang paling kamu sukai?
3. Apa yang tidak kamu sukai selama kegiatan pembelajaran hari ini?

O. ASESMEN

7. Teknik Penilaian:

1. Penilaian Sikap : Lembar Observasi
2. Penilaian Keterampilan (*formatif*)
3. Penilaian Pengetahuan (*sumatif*)

8. Instrumen Penilaian:

1. Penilaian Sikap : Menggunakan instrumen rubrik penilaian sikap
2. Penilaian Keterampilan : Menggunakan instrumen rubrik penilaian keterampilan
3. Penilaian Pengetahuan : Menggunakan instrumen rubrik penilaian komunikasi

P. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Kegiatan Pengayaan :

Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai CP

Kegiatan Remedial :

Remedial dilakukan dengan diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang siswa yang belum mencapai CP

LAMPIRAN**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**

Perhatikan peran dari masing-masing kelompok yang tampil didepan kelas lalu berikan penilaian untuk masukan/tanggapan masing-masing kelompok!

Masukan atau tanggapan:

DAFTAR PUSTAKA**Daftar Pustaka**

Buku Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Bahasa Indonesia, Keluargaku Unik! Buku Siswa SD Kelas lima, Penulis Evy Verawati dan zulkarnain

Mengetahui,
Wali Kelas V C



Hardiman, S.Pd. SD
NIP. 197811292024211004

Kampar, 8 Mei 2025
Peneliti



Ahmadi
NIM. 12110813485

"Festival Pantun Ceria"

Rani (ketua kelas, suka mengatur)
 Dimas (kocak, suka pantun jenaka)
 Siska (bijak, suka pantun nasihat)
 Budi (romantis, suka pantun cinta)
 Andi (cerdas, suka teka-teki)
 Nina (religius, suka pantun agama)
 Bu Guru (pembimbing kelas)

Rani : Teman-teman, tenang dulu! Hari ini ada pengumuman penting dari Bu Guru!

Dimas : Wah, pengumuman! Jangan-jangan kita libur seminggu?

Siska : Atau jangan-jangan ulangan mendadak...

(Semua langsung panik)

Bu Guru (masuk ke kelas) : Tenang, anak-anak! Hari ini tidak ada ulangan. Tapi kita akan mengadakan Festival Pantun Ceria!

Semua : Horeeeeeeee!

Bu Guru : Setiap orang harus menampilkan satu jenis pantun. Nanti kita tampil di depan kelas lain, ya. Siapa yang mau mulai?

Rani : Oke, kita bentuk kelompok kecil. Aku jadi pembawa acara. Kalian yang tampil!

Dimas : Aku pastinya pantun jenaka, biar semua ketawa!

Siska : Aku ambil pantun nasihat. Supaya semua jadi anak baik.

Budi : Pantun cinta buatku, dong. Tapi cinta-cinta ringan, kayak suka sama kucing.

Andi : Aku suka bikin mikir. Aku pilih pantun teka-teki!

Nina : Kalau aku boleh, aku bawain pantun agama. Biar kita juga ingat Tuhan.

Rani

: Bagus! Satu lagi... Siapa yang bisa pantun anak-anak?

Bu Guru

: Bagaimana kalau kalian semua menutupnya bersama dengan pantun anak-anak? Biar meriah.

Semua : Setujuuuu!

Hari Pentas

Rani (membuka acara)

: Selamat datang di Festival Pantun Ceriaaaa!

Mari kita mulai dengan penampilan pertama!

Dimas (pantun jenaka)

: Pergi ke pasar naik sepeda,

Sepedanya kecil pakai dua roda.

Kalau kamu lihat aku tertawa,

Pasti dompetmu hilang entah ke mana!

Rani

: Wah, perutku sampai sakit! Sekarang, Siska dengan pantun nasihat.

Siska (pantun nasihat)

: Kalau pagi minum jamu,

Biar badan sehat dan kuat.

Jangan suka menyontek di kelasmu,

Lebih baik belajar giat.

Rani
puitis!

: Setelah bijak, kita ke yang romantis. Ini dia... Budi si

Budi (pantun cinta)

: Ada bunga di taman indah,

Wanginya sampai ke meja makan.

Melihatmu duduk di depan kelas,

Rasanya hati jadi berdebar-debaran.

Rani

: Tenang, tenang... Jangan baper dulu. Sekarang, waktunya Andi bikin otak kita kerja!

Andi (pantun teka-teki)

: Di taman ada pohon jambu,

Di bawahnya ada semut kecil.

Benda apa tiap malam dibuka ibu,
 Tapi bukan pintu atau jendela kecil?
 : Kasur! Selimut? Buku?
 :Jawabannya... kitab doa!
 : Keren banget! Lanjut ke pantun yang menyejukkan
 hati, yuk. Nina silakan!
 : Pergi ke masjid di hari Jumat,
 Hatinya tenang, damai terasa.
 Ingat Allah setiap saat,
 Jangan lupa berdoa setiap masa.
 : Terima kasih atas semua penampilan. Sekarang, kita
 tutup bersama dengan pantun anak-anak!
 :Main layang di padang luas,
 Sambil tertawa dengan si Rina.
 Belajar pantun bikin kita cerdas,
 Tapi tetap ceria seperti anak-anak bahagia!
 :Kalian luar biasa! Dengan pantun, kalian sudah
 menunjukkan kreativitas, kebijaksanaan, dan juga
 kebersamaan.Semoga makin cinta dengan budaya
 sendiri ya!

Semua :Terima kasih, Bu Guruuu!

Penonton

Andi

Rani

Nina (pantun agama)

Rani

Semua bersama-sama

Bu Guru

Lampiran 2

PEDOMAN PENILAIAN OBSERVASI AKTIVITAS GURU DENGAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING

A. Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan

Skor	Kriteria Penilaian
4	Guru semangat memberikan penjelasan skenario kepada siswa dengan suara jelas dan lantang, membagi peran dengan adil, memberikan skenario dalam bentuk hard file/copy kepada setiap siswa.
3	Apabila guru memenuhi 2 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
2	Apabila guru memenuhi 1 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
1	Apabila guru tidak menyiapkan skenario yang akan ditampilkan

B. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar

Skor	Kriteria Penilaian
4	Guru menyuruh siswa mempelajari dan menghafal skenario tanpa teks, memberikan tenggat waktu mempelajari dan menghafal kepada siswa, memberi konsekuensi apabila tidak mempelajari dan menghafal
3	Apabila guru memenuhi 2 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
2	Apabila guru memenuhi 1 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
1	Apabila guru tidak

C. Guru membentuk beberapa kelompok sesuai dengan jumlah siswa

Skor	Kriteria Penilaian
4	Guru membentuk kelompok dengan sangat rapi secara tertib, sesuai dengan jumlah siswa, dan kelompok di bagi secara heterogen
3	Apabila guru memenuhi 2 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
2	Apabila guru memenuhi 1 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
1	Apabila guru tidak membentuk beberapa kelompok sesuai dengan jumlah siswa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai

Skor	Kriteria Penilaian
4	Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai secara runtut, jelas, dan dapat dimengerti siswa
3	Apabila guru memenuhi 2 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
2	Apabila guru memenuhi 1 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
1	Apabila guru tidak memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai

E. Guru meminta siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan

Skor	Kriteria Penilaian
4	Guru meminta siswa yang sudah ditunjuk berkelompok untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan dengan semangat, meminta siswa untuk maju ke depan kelas, dan mengkondisikan kelas dengan baik
3	Apabila guru memenuhi 2 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
2	Apabila guru memenuhi 1 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
1	Apabila tidak ada kriteria yang muncul dari 3 kriteria yang ada

F. Guru menyuruh masing-masing siswa duduk sesuai kelompoknya sambil mengamati kelompok yang tampil

Skor	Kriteria Penilaian
4	Guru menyuruh dengan tegas masing-masing siswa berada dikelompoknya, mengkondisikan kelas agar siswa tidak ribut saat siswa yang lain tampil, menegur siswa dengan baik apabila ada yang ribut dan berjalan-berjalan di kelas.
3	Apabila guru memenuhi 2 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
2	Apabila guru memenuhi 1 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
1	Apabila guru tidak menyuruh masing-masing siswa duduk sesuai kelompoknya sambil mengamati kelompok yang tampil

G. Guru memberikan masing-masing kelompok lembar kerja untuk memberikan penilaian masing-masing kelompok yang menampilkan skenario

Skor	Kriteria Penilaian
4	Guru memberikan masing-masing kelompok lembar kerja sesuai dengan materi, menjelaskan dengan jelas dan rinci cara mengisi lembar kerja, meminta siswa melakukan penilaian kepada setiap kelompok.
3	Apabila guru memenuhi 2 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
2	Apabila guru memenuhi 1 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
1	Apabila guru tidak memberikan lembar kerja pada siswa

H. Guru meminta masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya

Skor	Kriteria Penilaian
4	Guru memberikan instruksi kepada siswa, meminta perwakilan kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, membimbing siswa dengan baik dalam menyimpulkan.
3	Apabila guru memenuhi 2 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
2	Apabila guru memenuhi 1 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
1	Guru tidak meminta masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya

I. Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum

Skor	Kriteria Penilaian
4	Guru semangat memberikan kesimpulan, evaluasi secara umum dengan suara jelas lantang, sesuai materi, dan dapat dimengerti oleh semua siswa
3	Apabila guru memenuhi 2 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
2	Apabila guru memenuhi 1 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
1	Guru tidak memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum

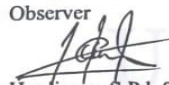
Lampiran 3

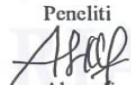
Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 1 Siklus 1

Lembar Observasi Aktivitas Guru Dengan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pertemuan 1 Siklus 1

Mata pelajaran : Bahasa Indonesia
 Hari/Tanggal : Kamis / 17 April 2025
 Petunjuk : Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom skor untuk menilai aktivitas guru dalam pembelajaran. 4 (untuk nilai Baik), 3 (untuk nilai Cukup Baik), 2 (untuk nilai Kurang Baik), 1 (untuk nilai Tidak Baik)

NO	Aktivitas yang diamati	Skala penilaian				Skor
		4	3	2	1	
1	Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.		✓			3
2	Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.			✓		2
3	Guru membentuk beberapa kelompok sesuai dengan jumlah siswa.		✓			3
4	Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.		✓			3
5	Guru meminta siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.		✓			3
6	Guru menyuruh masing-masing siswa duduk sesuai kelompoknya sambil mengamati kelompok yang tampil.		✓			3
7	Guru memberikan masing-masing kelompok lembar kerja untuk memberikan penilaian masing-masing kelompok yang menampilkan skenario.		✓			3
8	Guru meminta masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.		✓			3
9	Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.		✓			3
Jumlah		26				
persentase		72%				
kategori		Baik				

Mengetahui,
 Observer

 Hardiman, S.Pd. SD
 NIP. 197811292024211004

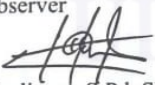
Kampar, 17 April 2025
 Peneliti

 Ahmadi
 NIM. 12110813485

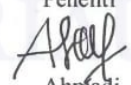
Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 1 Siklus II

Lembar Observasi Aktivitas Guru Dengan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pertemuan 2 Siklus 1

Mata pelajaran : Bahasa Indonesia
 Hari/Tanggal : Kamis/24 April 2025
 Petunjuk : Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom skor untuk menilai aktivitas guru dalam pembelajaran. 4 (untuk nilai Baik), 3 (untuk nilai Cukup Baik), 2 (untuk nilai Kurang Baik), 1 (untuk nilai Tidak Baik)

NO	Aktivitas yang diamati	Skala penilaian				Skor
		4	3	2	1	
1	Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.	✓				4
2	Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.		✓			3
3	Guru membentuk beberapa kelompok sesuai dengan jumlah siswa.		✓			3
4	Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.		✓			3
5	Guru meminta siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.		✓			3
6	Guru menyuruh masing-masing siswa duduk sesuai kelompoknya sambil mengamati kelompok yang tampil.		✓			3
7	Guru memberikan masing-masing kelompok lembar kerja untuk memberikan penilaian masing-masing kelompok yang menampilkan skenario.		✓			3
8	Guru meminta masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.		✓			3
9	Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.		✓			3
Jumlah		20				
persentase		100%				
kategori		Baik				

Mengetahui,
 Observer

 Hardiman, S.Pd. SD
 NIP. 197811292024211004

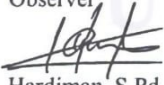
Kampar, 24 April 2025
 Peneliti

 Ahnadi
 NIM. 12110813485

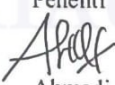
Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 2 Siklus 1

Lembar Observasi Aktivitas Guru Dengan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pertemuan 1 Siklus 2

Mata pelajaran : Bahasa Indonesia
 Hari/Tanggal : Rabu / 30 April 2015
 Petunjuk : Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom skor untuk menilai aktivitas guru dalam pembelajaran. 4 (untuk nilai Baik), 3 (untuk nilai Cukup Baik), 2 (untuk nilai Kurang Baik), 1 (untuk nilai Tidak Baik)

NO	Aktivitas yang diamati	Skala penilaian				Skor
		4	3	2	1	
1	Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.	✓				4
2	Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.		✓			3
3	Guru membentuk beberapa kelompok sesuai dengan jumlah siswa.	✓				4
4	Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.		✓			3
5	Guru meminta siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.	✓				4
6	Guru menyuruh masing-masing siswa duduk sesuai kelompoknya sambil mengamati kelompok yang tampil.	✓				4
7	Guru memberikan masing-masing kelompok lembar kerja untuk memberikan penilaian masing-masing kelompok yang menampilkan skenario.	✓				4
8	Guru meminta masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.		✓			3
9	Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.		✓			3
Jumlah		32				
persentase		88%				
kategori		Sangat Baik				

Mengetahui,
 Observer

 Hardiman, S.Pd. SD
 NIP. 197811292024211004

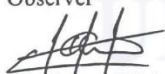
Kampar, 30 April 2015
 Peneliti

 Ahmadi
 NIM. 12110813485

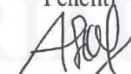
Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 2 Siklus 1

Lembar Observasi Aktivitas Guru Dengan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pertemuan 2 Siklus 2

Mata pelajaran : Bahasa Indonesia
 Hari/Tanggal : Kamis/08 Mei 2025
 Petunjuk : Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom skor untuk menilai aktivitas guru dalam pembelajaran. 4 (untuk nilai Baik), 3 (untuk nilai Cukup Baik), 2 (untuk nilai Kurang Baik), 1 (untuk nilai Tidak Baik)

NO	Aktivitas yang diamati	Skala penilaian				Skor
		4	3	2	1	
1	Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.	✓				4
2	Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.	✓				4
3	Guru membentuk beberapa kelompok sesuai dengan jumlah siswa.	✓				4
4	Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.	✓				4
5	Guru meminta siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.	✓				4
6	Guru menyuruh masing-masing siswa duduk sesuai kelompoknya sambil mengamati kelompok yang tampil.		✓			3
7	Guru memberikan masing-masing kelompok lembar kerja untuk memberikan penilaian masing-masing kelompok yang menampilkan skenario.	✓				4
8	Guru meminta masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.		✓			3
9	Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.		✓			3
Jumlah		33				
persentase		91%				
kategori		Sangat Baik				

Mengetahui,
 Observer

 Hardiman, S.Pd. SD
 NIP. 197811292024211004

Kampar, 08 Mei 2025
 Peneliti

 Ahmadi
 NIM. 12110813485

Lampiran 4

PEDOMAN PENILAIAN AKTIVITAS SISWA PADA PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*

A. Siswa memperhatikan skenario yang diberikan guru

Skor	Kriteria Penilaian
4	Siswa berkonsentrasi penuh dalam memperhatikan dan mendengarkan penjelasan skenario yang diberikan guru, tidak ribut, siswa menerima peran yang diberikan guru dengan senang hati
3	Apabila guru memenuhi 2 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
2	Apabila guru memenuhi 1 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
1	Apabila siswa memperhatikan skenario yang diberikan guru tapi tidak memenuhi kriteria penilaian yang ada.

B. Siswa mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar

Skor	Kriteria Penilaian
4	Siswa sudah mempelajari dan menghafal teks skenario di rumah dalam beberapa hari sebelum belajar mengajar, siswa membawahi teks skenario yang telah diberikan guru, dan tidak mendapatkan konsekuensi dari guru
3	Apabila guru memenuhi 2 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
2	Apabila guru memenuhi 1 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
1	Apabila siswa mempelajari teks skenario tapi tidak memenuhi kriteria penilaian yang ada

C. Siswa membentuk kelompok yang masing-masing beranggotakan beberapa orang

Skor	Kriteria Penilaian
4	Siswa membentuk kelompok dengan Sangat rapi, mandiri dan tidak ribut dalam pembagian kelompok

3	Apabila guru memenuhi 2 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
2	Apabila guru memenuhi 1 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
1	Apabila siswa membentuk kelompok yang masing-masing beranggota beberapa orang tapi tidak memenuhi kriteria penilaian yang ada

D. Siswa mendengarkan guru menjelaskan tentang kompetensi yang ingin dicapai

Skor	Kriteria Penilaian
4	Siswa fokus memperhatikan guru menjelaskan kompetensi, menghargai guru di depan kelas, dan tidak ribut
3	Apabila guru memenuhi 2 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
2	Apabila guru memenuhi 1 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
1	Apabila siswa sudah mendengarkan guru tapi tidak memenuhi kriteria penilaian yang ada

E. Siswa yang sudah ditunjuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan

Skor	Kriteria Penilaian
4	Siswa yang sudah ditunjuk tampil dengan sangat percaya diri, tanpa membawa teks skenario di depan kelas, sangat lancar dalam bermain peran
3	Apabila guru memenuhi 2 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
2	Apabila guru memenuhi 1 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
1	Apabila siswa yang sudah ditunjuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan tapi tidak memenuhi kriteria penilaian yang ada

F. Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan

Skor	Kriteria Penilaian
4	Siswa berada ditempat duduk kelompoknya masing-masing dengan tenang tidak ribut, konsentrasi penuh dalam memperhatikan penampilan kelompok yang sedang tampil, dan tidak mengejek teman yang sedang tampil

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3	Apabila guru memenuhi 2 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
2	Apabila guru memenuhi 1 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
1	Apabila Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan tapi tidak memenuhi 3 kriteria penilaian yang ada

G. Masing-masing siswa membahas atau memberikan penilaian penampilan masing-masing kelompok pada lembar kerja yang diberikan guru

Skor	Kriteria Penilaian
4	Masing-masing siswa membahas atau memberikan penilaian penampilan masing-masing kelompok pada lembar kerja yang diberikan oleh guru, dengan semangat, fokus, saling bekerja sama, dan tidak pilih kasih sesuai dengan penampilan temannya
3	Apabila guru memenuhi 2 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
2	Apabila guru memenuhi 1 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
1	Apabila siswa memberikan penilaian tapi tidak memenuhi kriteria penilaian yang ada

H. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya

Skor	Kriteria Penilaian
4	Siswa yang tampil menyampaikan hasil kesimpulannya dengan berani, sangat percaya diri, suaranya sangat jelas lantang, dan siswa yang lain memperhatikan dengan baik temannya yang tampil
3	Apabila guru memenuhi 2 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
2	Apabila guru memenuhi 1 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
1	Apabila masing-masing kelompok sudah menyampaikan hasil kesimpulannya tapi tidak memenuhi kriteria penilaian yang ada

I. Siswa mendengarkan guru menyampaikan kesimpulan dan evaluasi secara umum

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Skor	Kriteria Penilaian
4	Siswa mendengarkan guru menyampaikan kesimpulan dan evaluasi secara umum dengan fokus, sangat tertib dikelas, tidak berjalan-jalan ke kelompok lain dan memberikan pertanyaan kepada guru apa yang tidak dimengerti
3	Apabila guru memenuhi 2 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
2	Apabila guru memenuhi 1 dari 3 kriteria penilaian yang ada.
1	Apabila Siswa mendengarkan guru menyampaikan kesimpulan namun tidak memenuhi kriteria penilaian yang ada

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 5

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 1 Siklus I

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dengan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pertemuan 1 Siklus 1

Mata pelajaran : Bahasa Indonesia

Hari/Tanggal : Kamis/17 April 2015

NO	Nama Siswa	Skor Aktivitas Siswa									Jumlah
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	
1	S1	2	2	3	2	2	2	3	2	2	20
2	S2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	20
3	S3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	19
4	S4	2	2	2	2	3	2	2	2	2	19
5	S5	2	2	2	2	3	2	3	2	2	20
6	S6	2	2	2	2	2	2	2	2	3	19
7	S7	2	3	2	2	2	2	2	2	2	19
8	S8	3	2	2	2	2	2	2	2	2	19
9	S9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19
10	S10	2	2	2	2	2	2	3	2	2	19
11	S11	2	2	3	3	2	3	2	3	3	23
12	S12	3	2	2	2	3	3	2	3	3	23
13	S13	3	2	2	2	2	3	2	3	2	21
14	S14	2	2	2	2	3	2	2	3	2	20
15	S15	2	2	2	3	2	2	3	3	2	21
16	S16	2	2	2	3	2	3	2	2	2	20
17	S17	3	2	2	3	2	3	2	3	2	23
18	S18	2	3	2	2	2	3	2	2	2	21
19	S19	2	3	2	2	2	2	2	2	2	19
20	S20	2	2	3	2	3	2	3	2	2	21
21	S21	2	3	3	2	2	2	3	2	3	22
22	S22	2	3	2	2	2	2	2	2	3	20
23	S23	2	2	2	2	2	3	3	2	2	20
24	S24	3	2	2	3	2	2	2	3	3	21
25	S25	2	2	2	2	2	3	2	2	3	20
26	S26	2	2	3	2	2	2	2	2	2	19
27	S27	3	2	3	3	2	2	2	2	2	21
28	S28	3	3	3	2	2	2	3	3	3	23
29	S29	2	2	2	2	2	2	3	3	3	21

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

31	S31	2	2	2	3	2	3	2	3	2	21
32	S32	3	2	3	2	3	2	2	2	3	22
33	S33	3	2	2	2	2	2	3	3	3	22
34	S34	2	2	2	2	2	2	3	2	2	19
Jumlah		80	76	77	79	82	79	82	78	77	710
Presentase		58,07%	56,88%	56,61%	58,08%	60,79%	58,08%	60,79%	57,85%	56,61%	58%
Kategori		CUKUP									

Keterangan:

- A. Siswa memperhatikan skenario yang diberikan guru.
- B. Siswa membentuk kelompok yang Siswa yang ditunjuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- C. Siswa membentuk kelompok yang masing-masing beranggotakan beberapa orang.
- D. Siswa mendengarkan guru menjelaskan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- E. Siswa yang sudah ditunjuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
- F. Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- G. Masing-masing siswa membahas atau memberikan penilaian penampilan masing-masing kelompok pada lembar kerja yang diberikan guru.
- H. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- I. Siswa mendengarkan guru menyampaikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

Kampar, April 2025

Observer


 Mhd Ilhary

UIN SUSKA RIAU

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 2 Siklus I

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dengan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pertemuan 2 Siklus I

Mata pelajaran : Bahasa Indonesia

Hari/Tanggal : Kamis/24 April 2025

NO	Nama Siswa	Skor Aktivitas Siswa									Jumlah
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	
1	S1	3	3	3	3	2	3	3	2	3	25
2	S2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	24
3	S3	2	3	3	3	4	3	3	2	3	26
4	S4	3	3	2	3	3	2	3	3	2	24
5	S5	3	2	4	3	3	2	3	3	2	25
6	S6	3	2	3	2	3	3	2	3	3	24
7	S7	3	3	3	2	2	3	3	2	4	25
8	S8	3	2	2	3	2	3	3	2	3	23
9	S9	3	3	2	2	3	3	3	3	2	24
10	S10	2	3	3	2	3	2	3	2	3	23
11	S11	2	3	3	3	2	3	2	3	3	24
12	S12	3	2	2	2	3	3	2	3	3	23
13	S13	3	3	3	2	2	4	3	3	2	25
14	S14	3	2	3	2	3	3	2	3	3	24
15	S15	3	3	3	3	2	2	3	3	2	24
16	S16	3	2	3	3	2	3	3	2	3	24
17	S17	3	2	3	3	3	3	3	4	3	27
18	S18	2	3	3	2	3	3	3	2	2	23
19	S19	2	3	3	2	2	2	3	3	3	23
20	S20	3	4	3	2	3	3	3	3	3	27
21	S21	3	2	3	3	3	2	3	3	3	25
22	S22	3	3	2	3	3	2	2	3	3	24
23	S23	3	2	3	2	2	3	3	3	3	24
24	S24	3	3	2	3	3	3	3	2	3	25
25	S25	2	3	2	2	2	3	3	3	3	23
26	S26	3	2	3	3	2	3	2	3	3	24
27	S27	3	3	3	4	3	2	3	3	2	26
28	S28	3	2	3	3	2	3	3	3	2	24
29	S29	2	3	3	3	3	2	2	3	2	23
30	S30	3	2	2	3	3	3	3	3	3	25
31	S31	2	3	2	3	3	2	3	3	3	24
32	S32	3	3	3	3	2	3	2	2	2	23

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

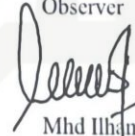
33	S33	2	2	3	3	3	3	3	3	3	26
34	S34	3	3	2	3	3	3	4	3	3	27
Jumlah		94	90	92	91	89	93	95	94	92	830
Presentase		69,11%	66,11%	67,64%	66,91%	65,44%	68,33%	69,85%	69,11%	67,64%	67,81%
Kategori		CUKUP									

Keterangan:

- A. Siswa memperhatikan skenario yang diberikan guru.
- B. Siswa yang ditunjuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- C. Siswa membentuk kelompok yang masing-masing beranggotakan beberapa orang.
- D. Siswa mendengarkan guru menjelaskan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- E. Siswa yang sudah ditunjuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
- F. Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- G. Masing-masing siswa membahas atau memberikan penilaian penampilan masing-masing kelompok pada lembar kerja yang diberikan guru.
- H. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- I. Siswa mendengarkan guru menyampaikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

Kampar,

Observer


 Mhd Ilham

UIN SUSKA RIAU

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 1 Siklus II

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dengan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pertemuan 1 Siklus 2

Mata pelajaran : Bahasa Indonesia
 Hari/Tanggal : Rabu/30 April 2025

NO	Nama Siswa	Skor Aktivitas Siswa									Jumlah
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	
1	S1	4	3	3	4	3	4	4	3	3	31
2	S2	4	4	3	4	3	4	3	4	3	32
3	S3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	29
4	S4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	28
5	S5	4	4	3	3	4	4	3	3	4	32
6	S6	3	3	3	4	3	4	4	3	3	30
7	S7	3	3	3	4	3	3	4	4	3	30
8	S8	4	3	4	4	4	3	4	3	3	32
9	S9	4	4	3	4	4	3	3	3	3	31
10	S10	3	3	3	3	4	3	3	3	4	29
11	S11	3	3	4	3	3	3	4	3	3	29
12	S12	4	3	3	4	3	3	3	3	3	29
13	S13	3	3	4	4	3	3	4	3	3	30
14	S14	4	3	3	3	4	3	4	3	3	30
15	S15	3	3	4	4	3	4	4	4	3	31
16	S16	3	3	4	3	3	3	4	4	3	29
17	S17	3	3	3	3	3	4	4	4	3	30
18	S18	3	3	4	3	3	3	4	3	3	28
19	S19	3	3	3	4	3	3	4	3	3	28
20	S20	3	3	3	4	4	3	4	3	4	31
21	S21	4	4	4	3	3	3	3	3	4	31
22	S22	4	3	4	3	4	3	3	3	4	30
23	S23	3	3	3	4	3	3	4	3	3	29
24	S24	3	3	3	3	4	3	3	4	3	29
25	S25	4	3	4	3	4	3	4	3	3	31
26	S26	4	3	3	4	3	3	4	3	3	30
27	S27	4	3	3	3	3	4	3	4	3	30
28	S28	3	3	3	3	3	3	3	3	4	28
29	S29	3	3	3	4	4	4	4	3	3	31
30	S30	3	3	4	4	4	4	4	3	3	32
31	S31	4	4	3	4	3	3	3	4	3	31
32	S32	3	3	3	3	4	3	4	4	3	30

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

33	S33	4	3	4	3	3	3	4	3	4	31
34	S34	4	3	4	4	3	4	4	3	4	33
Jumlah		117	107	115	119	113	113	120	120	110	1025
Presentase		87,35%	78,6%	84,55%	87,5%	82,08%	83,08%	88,23%	81,61%	80,88%	83,74%
Kategori		Baik									

Keterangan:

- A. Siswa memperhatikan skenario yang diberikan guru.
- B. Siswa membentuk kelompok yang Siswa yang ditunjuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- C. Siswa membentuk kelompok yang masing-masing beranggotakan beberapa orang.
- D. Siswa mendengarkan guru menjelaskan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- E. Siswa yang sudah ditunjuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
- F. Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- G. Masing-masing siswa membahas atau memberikan penilaian penampilan masing-masing kelompok pada lembar kerja yang diberikan guru.
- H. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- I. Siswa mendengarkan guru menyampaikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

Kampar,

Observer

Mhd Ilham

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 2 Siklus II

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dengan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pertemuan 2 Siklus 2

Mata pelajaran : Bahasa Indonesia

Hari/Tanggal : Kamis/08 Mei 2025

NO	Nama Siswa	Skor Aktivitas Siswa									Jumlah
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	
1	S1	4	4	3	4	4	4	4	3	4	34
2	S2	4	4	3	4	3	4	3	4	4	33
3	S3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	33
4	S4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	33
5	S5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	35
6	S6	3	4	3	4	4	4	4	4	4	34
7	S7	3	3	3	4	4	3	4	4	3	31
8	S8	4	4	4	4	4	4	4	4	3	34
9	S9	4	3	4	4	4	4	4	4	4	36
10	S10	4	4	3	3	4	3	3	3	4	30
11	S11	4	4	4	3	4	3	4	4	3	33
12	S12	4	4	3	4	4	4	3	3	3	32
13	S13	3	4	4	4	4	4	4	3	3	33
14	S14	4	3	3	3	4	3	4	3	4	31
15	S15	3	4	4	4	4	4	3	4	4	34
16	S16	3	3	4	3	4	3	3	4	4	31
17	S17	3	3	3	3	4	4	4	4	3	31
18	S18	3	4	4	3	3	4	3	3	3	30
19	S19	3	3	4	4	3	4	3	3	3	30
20	S20	3	3	4	4	4	3	4	3	4	32
21	S21	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35
22	S22	4	3	4	4	4	4	4	3	4	34
23	S23	3	3	3	4	4	4	4	3	3	31
24	S24	4	4	3	3	4	4	3	4	4	33
25	S25	4	4	4	3	4	3	4	4	4	34
26	S26	4	4	3	4	3	4	4	3	3	32
27	S27	4	4	3	3	4	4	3	4	4	33
28	S28	3	4	4	3	4	3	3	3	4	31
29	S29	4	3	3	4	4	4	4	3	3	32
30	S30	3	3	4	4	4	4	4	3	3	32
31	S31	4	4	4	4	4	4	3	4	3	34
32	S32	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

33	S33	4	4	4	5	5	3	4	3	4	32
34	S34	4	3	4	4	4	3	3	3	4	32
Jumlah		122	123	122	122	130	126	124	120	121	1110
Presentase		89,70%	90,49%	89,70%	89,70%	95,58%	92,64%	91,1%	88,73%	88,97%	90,68%
Kategori		Sangat Baik									

Keterangan:

- A. Siswa memperhatikan skenario yang diberikan guru.
- B. Siswa membentuk kelompok yang Siswa yang ditunjuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- C. Siswa membentuk kelompok yang masing-masing beranggotakan beberapa orang.
- D. Siswa mendengarkan guru menjelaskan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- E. Siswa yang sudah ditunjuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
- F. Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- G. Masing-masing siswa membahas atau memberikan penilaian penampilan masing-masing kelompok pada lembar kerja yang diberikan guru.
- H. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- I. Siswa mendengarkan guru menyampaikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

Kampar,

Observer

Mhd Ilham

UIN SUSKA RIAU

Lampiran 6

PEDOMAN PENSKORAN INDIKATOR KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA DALAM PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*

Kegiatan siswa	Deskriptor	Skor
<i>Respect</i> (komunikator harus memiliki rasa hormat kepada pendengarnya)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melakukan kontak pandang dengan lawan bicaranya. 2. Siswa dapat memulai komunikasi dengan menggunakan bahasa yang sopan. 3. Siswa dapat menghargai perbedaan pendapat dengan temannya. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika tidak ada deskriptor muncul 2. Jika satu deskriptor muncul 3. Jika dua deskriptor muncul 4. jika semua deskriptor muncul
<i>Emphaty</i> (Kemampuan untuk mendengar dan bersikap perspektif atau siap menerima umpan balik)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh temannya. 2. Siswa mendengarkan tanggapan dari lawan bicaranya. 3. Siswa menunjukan ekspresi yang menyenangkan kepada temannya. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika tidak ada deskriptor muncul 2. Jika satu deskriptor muncul 3. Jika dua deskriptor muncul 4. jika semua deskriptor muncul
<i>Audible</i> (berbicara menggunakan bahasa yang jelas)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyampaikan pembelajaran kepada lawan bicaranya dengan menggunakan nada suara yang jelas. 2. Siswa berbicara dalam pembelajaran menggunakan bahasa yang mudah dipahami. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika tidak ada deskriptor muncul 2. Jika satu deskriptor muncul 3. Jika dua deskriptor muncul

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	3. Informasi yang disampaikan oleh siswa harus dapat didengar oleh teman ataupun gurunya.	4. jika semua deskriptor muncul
<i>Clarity</i> (kejelasan pesan atau informasi yang disampaikan)	1. siswa menyampaikan informasi yang benar dan jelas maknanya. 2. Siswa tidak menggunakan kalimat panjang lebar sehingga susah dipahami. 3. Siswa berbicara dengan singkat jelas dan dapat dipahami.	1. Jika tidak ada deskriptor muncul 2. Jika satu deskriptor muncul 3. Jika dua deskriptor muncul 4. jika semua deskriptor muncul
<i>Humble</i> (menghargai lawan bicara)	1. Siswa memberikan tanggapan kepada siswa yang menjelaskan dengan bahasa yang baik. 2. Siswa mendengarkan tanggapan dengan ekspresi wajah yang baik dan tidak marah. 3. Siswa memusatkan perhatian kepada guru atau teman yang sedang menjelaskan pelajaran.	1. Jika tidak ada deskriptor muncul 2. Jika satu deskriptor muncul 3. Jika dua deskriptor muncul 4. jika semua deskriptor muncul

Lampiran 7

Hasil Observasi Keterampilan Komunikasi Siswa Pertemuan 1 Siklus I

Lembar Obsevasi Penilaian Keterampilan Komunikasi Siswa Dengan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Pertemuan 1 Siklus 1

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/semester : V/II
Hari/tanggal : 17 April 2025

NO	Nama Siswa	Rentang Nilai Per-Item (1-4)					Jumlah
		A	B	C	D	E	
1	S1	2	3	2	3	2	12
2	S2	2	2	3	2	3	12
3	S3	2	2	2	2	3	11
4	S4	3	2	3	2	3	13
5	S5	3	3	2	2	2	12
6	S6	2	2	3	3	3	14
7	S7	3	1	2	2	2	10
8	S8	3	3	3	2	3	14
9	S9	2	2	2	1	2	9
10	S10	3	3	3	2	2	13
11	S11	1	2	2	2	2	9
12	S12	2	3	2	1	3	11
13	S13	3	2	3	2	2	12
14	S14	1	3	3	3	2	12
15	S15	2	2	3	2	3	12
16	S16	3	3	3	2	3	14
17	S17	2	2	2	3	2	11
18	S18	1	1	3	2	1	8
19	S19	3	2	2	3	3	13
20	S20	3	2	2	2	2	11
21	S21	3	3	3	3	2	14
22	S22	2	2	3	3	3	13
23	S23	3	1	2	2	2	10
24	S24	2	2	2	2	2	10
25	S25	2	2	3	3	1	11
26	S26	3	3	2	3	1	12
27	S27	2	2	3	2	3	12

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

28	S28	2	2	1	2	2	9
29	S29	3	2	3	3	3	14
30	S30	2	3	1	2	2	10
31	S31	3	2	2	1	2	10
32	S32	2	3	3	1	2	11
33	S33	2	2	2	3	2	11
34	S34	2	2	2	2	3	11
Jumlah		79	76	82	75	78	390
Presentase		68,08%	55,88%	60,29%	55,14%	57,35%	57,35%
Kategori		Cukup					

Keterangan:

- A. *Respect* (melakukan kontak pandang dengan lawan bicara)
- B. *Emphaty* (Kemampuan untuk mendengar dan bersikap perspektif atau siap menerima umpan balik)
- C. *Audible* (berbicara menggunakan bahasa yang jelas)
- D. *Clarity* (kejelasan pesan atau informasi yang disampaikan)
- E. *Humble* (menghargai lawan bicara)

Kampar, 17 April 2025

Observer


 Ahmadi

UIN SUSKA RIAU

Hasil Observasi Keterampilan Komunikasi Siswa Pertemuan 2 Siklus I

Lembar Obsevasi Penilaian Keterampilan Komunikasi Siswa Dengan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Pertemuan 2 Siklus I

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/semester : V/ II
Hari/tanggal : Kamis / 24 April 2025

NO	Nama Siswa	Rentang Nilai Per-Item (1-4)					Jumlah
		A	B	C	D	E	
1	S1	2	4	3	3	2	14
2	S2	2	3	4	3	2	14
3	S3	2	3	2	3	1	11
4	S4	3	2	3	3	3	14
5	S5	3	3	2	3	2	13
6	S6	2	3	2	3	3	13
7	S7	4	3	2	3	2	14
8	S8	3	4	3	2	3	15
9	S9	3	3	2	2	3	13
10	S10	3	3	3	3	2	14
11	S11	2	3	3	3	2	13
12	S12	2	3	2	2	3	12
13	S13	3	2	3	2	2	12
14	S14	2	2	3	3	4	14
15	S15	2	2	3	3	2	12
16	S16	3	3	3	2	2	13
17	S17	2	2	3	3	3	13
18	S18	3	2	3	3	2	13
19	S19	3	2	4	3	2	14
20	S20	3	3	2	2	3	13
21	S21	2	3	3	2	2	12
22	S22	2	2	3	3	3	13
23	S23	3	3	3	2	2	13
24	S24	2	2	2	3	3	12
25	S25	3	3	3	3	2	14
26	S26	4	3	2	3	2	14
27	S27	2	2	3	4	2	13
28	S28	3	3	2	3	1	12
29	S29	2	3	2	3	3	13
30	S30	3	2	3	3	2	13
31	S31	2	3	2	2	3	12

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

32	S32	3	2	3	3	2	13
33	S33	3	3	2	3	3	14
34	S34	2	3	3	2	3	13
Jumlah		88	92	91	93	81	445
Presentase		69,70%	67,64%	66,91%	68,38%	59,55%	65,44%
Kategori							

Keterangan:

- A. *Respect* (melakukan kontak pandang dengan lawan bicara)
- B. *Emphaty* (Kemampuan untuk mendengar dan bersikap perspektif atau siap menerima umpan balik)
- C. *Audible* (berbicara menggunakan bahasa yang jelas)
- D. *Clarity* (kejelasan pesan atau informasi yang disampaikan)
- E. *Humble* (menghargai lawan bicara)

Kampar,
Observer


Ahmadi

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hasil Observasi Keterampilan Komunikasi Siswa Pertemuan 1 Siklus II

Lembar Obsevasi Penilaian Keterampilan Komunikasi Siswa Dengan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Pertemuan 1 Siklus 2

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/semester : V/ II
Hari/tanggal : Rabu / 30 April 2025

NO	Nama Siswa	Rentang Nilai Per-Item (1-4)					Jumlah
		A	B	C	D	E	
1	S1	4	3	3	3	4	17
2	S2	3	4	4	3	3	17
3	S3	2	3	3	3	4	15
4	S4	3	3	3	4	3	16
5	S5	3	3	2	3	3	14
6	S6	3	4	4	3	3	17
7	S7	4	3	3	4	3	17
8	S8	3	3	2	3	2	13
9	S9	4	3	3	3	3	16
10	S10	3	3	4	4	3	17
11	S11	3	4	4	3	3	17
12	S12	2	3	3	3	2	13
13	S13	3	3	4	3	3	16
14	S14	4	3	3	3	4	17
15	S15	3	3	3	3	4	16
16	S16	3	3	3	4	3	16
17	S17	4	3	3	3	3	16
18	S18	3	4	3	3	3	16
19	S19	4	3	4	3	3	17
20	S20	3	3	4	4	3	17
21	S21	4	2	3	3	3	15
22	S22	3	3	2	3	3	14
23	S23	4	3	3	4	3	17
24	S24	3	3	3	4	3	16
25	S25	3	3	4	3	4	17
26	S26	4	3	3	3	4	17
27	S27	3	3	3	4	3	16

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

28	S28	2	3	3	3	4	15
29	S29	3	3	2	3	3	14
30	S30	4	3	3	4	3	17
31	S31	4	4	2	3	2	17
32	S32	4	3	3	3	3	16
33	S33	3	3	3	4	3	16
34	S34	3	3	4	3	3	16
Jumlah		111	106	106	112	108	543
Presentase		81,61%	77,94%	77,94%	82,35%	79,41%	79,85%
Kategori		Baik					

Keterangan:

- A. *Respect* (melakukan kontak pandang dengan lawan bicara)
- B. *Emphaty* (Kemampuan untuk mendengar dan bersikap perspektif atau siap menerima umpan balik)
- C. *Audible* (berbicara menggunakan bahasa yang jelas)
- D. *Clarity* (kejelasan pesan atau informasi yang disampaikan)
- E. *Humble* (menghargai lawan bicara)

Kampar,

Observer



 Ahmadi



 UIN SUSKA RIAU

Hasil Observasi Keterampilan Komunikasi Siswa Pertemuan 2 Siklus II

Lembar Obsevasi Penilaian Keterampilan Komunikasi Siswa Dengan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Pertemuan 2 Siklus II

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/semester : VI/II
Hari/tanggal : Kamis / 08 Mei 2025

NO	Nama Siswa	Rentang Nilai Per-Item (1-4)					Jumlah
		A	B	C	D	E	
1	S1	4	3	4	4	4	19
2	S2	4	4	4	4	4	20
3	S3	3	4	4	4	4	19
4	S4	4	3	3	3	3	16
5	S5	4	3	3	4	4	18
6	S6	4	4	3	4	3	18
7	S7	4	3	4	3	4	18
8	S8	3	4	3	4	4	18
9	S9	4	4	4	4	3	19
10	S10	4	4	4	4	4	20
11	S11	4	4	3	4	3	18
12	S12	4	3	3	3	4	17
13	S13	4	3	3	4	3	17
14	S14	3	3	4	3	4	17
15	S15	3	4	4	4	4	19
16	S16	4	4	3	3	3	17
17	S17	3	4	4	3	3	17
18	S18	3	4	4	4	3	18
19	S19	3	3	4	4	4	18
20	S20	4	4	4	4	4	20
21	S21	3	3	4	4	4	18
22	S22	3	3	3	4	4	17
23	S23	4	3	4	4	3	18
24	S24	4	3	3	3	3	16
25	S25	3	4	4	4	4	19
26	S26	3	4	4	3	4	18
27	S27	4	3	4	3	3	17

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

28	S28	3	3	4	3	4	17
29	S29	4	3	3	4	3	17
30	S30	4	3	4	4	3	18
31	S31	4	4	4	4	4	20
32	S32	3	3	4	4	4	18
33	S33	4	4	3	3	3	17
34	S34	3	4	3	4	4	18
Jumlah		122	119	123	125	122	611
Presentase		89,70%	87,05%	90,44%	91,91%	89,70%	89,85%
Kategori		Sangat Baik					

Keterangan:

- A. *Respect* (melakukan kontak pandang dengan lawan bicara)
- B. *Emphaty* (Kemampuan untuk mendengar dan bersikap perspektif atau siap menerima umpan balik)
- C. *Audible* (berbicara menggunakan bahasa yang jelas)
- D. *Clarity* (kejelasan pesan atau informasi yang disampaikan)
- E. *Humble* (menghargai lawan bicara)

Kampar,

Observer



Ahmadi

UIN SUSKA RIAU

Lampiran 8

DOKUMENTASI



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 9

SURAT



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA SKRIPSI MAHASISWA

1. Jenis yang dibimbing :
 - a. Seminar usul Penelitian : PTK
 - b. Penulisan Laporan Penelitian : PTK
2. Nama Pembimbing : Lailatul Munawwaroh, M.Pd
 - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 199406062022032003
3. Nama Mahasiswa : Ahmadi
4. Nomor Induk Mahasiswa : 12110813485
5. Kegiatan : Bimbingan skripsi

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan
1	19 Desember 2024	Bimbingan Latar Belakang	<i>Amh</i>
2	02 Januari 2024	Bimbingan proposal Bab I-III	<i>Amh</i>
3	09 Januari 2025	Acc Proposal	<i>Amh</i>
4	05 Maret 2025	Bimbingan Instrumen Penelitian	<i>Amh</i>
5	19 Maret 2025	Bimbingan Instrumen Penelitian	<i>Amh</i>
6	14 Mei 2025	Bimbingan Bab IV-V	<i>Amh</i>
7	21 Mei 2025	Bimbingan Bab I-V	<i>Amh</i>
8	22 Mei 2025	Acc Munaqasah	<i>Amh</i>

Pekanbaru, 22 Mei 2025
Pembimbing,

Lailatul Munawwaroh, M.Pd
NIP. 199406062022032003

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعاليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 J. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
 Fax. (0761) 561647 Web. www.fik.uinsuska.ac.id, E-mail: efaik_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-10871/Un.04/F.II.1/PP.00.9/06/2025
 Sifat : Biasa
 Lampiran : -
 Hal : *Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)*

Pekanbaru, 03 Juni 2025

Kepada Yth.
 Lailatul Munawwaroh, M.Pd.
 Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh
 Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : AHMADI
 NIM : 12110813485
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul : Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di UPT SDN 028 Rimbo Panjang
 Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

W a s s a l a m
 Dekan
 Wakil Dekan I



Dr. Zarkasih, M.Ag.
 NIP. 19721017 199703 1 004

Tembusan :
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعليم
 FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
 Fax. (0761) 561647 Web: www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: ftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.3/PP.00.9/22638/2024
 Sifat : Biasa
 Lamp. : -
 Hal : **Mohon Izin Melakukan PraRiset**

Pekanbaru, 21 Oktober 2024

Kepada
 Yth. Kepala UPT SDN 028 Rimbo Panjang
 di
 Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Ahmadi
 NIM : 12110813485
 Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 2024
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
 Wakil Dekan III

 Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
 NIP. 19751115 200312 2 001

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH KABUPATEN KAMPAR
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
UPT SEKOLAH DASAR NEGERI 028 RIMBOPANJANG
KECAMATAN TAMBANG

Alamat: Jl. Raya Pekanbaru-Bangkinang Km 17,5 Rimbopanjang kode pos: 28462
 NPSN : 10400138 Email: sdn_028rimbopanjang@yahoo.com

Nomor : UPT/SDN-028/RP/2024/142
 Lampiran :-
 Hal : Surat Balasan Izin Melaksanakan PraRiset

Rimbo Panjang, 20 Nopember 2024
 Kepada Yth,
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan
 Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau
 Di-
 Pekanbaru

Sehubungan dengan surat Bapak dengan Nomor Un.04/F.II.3/PP.00.9/22638/2024 Perihal Izin Melaksanakan PraRiset Mahasiswa Program Strata Satu (S1) atas nama :

Nama : Ahmadi
 NIM : 12110813485
 Semester : VII (tujuh) / 2024
 Program Study : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Melalui surat ini kami menyatakan menerima mahasiswa untuk melakukan PraRiset di Unit Pelaksana Teknis Sekolah Dasar Negeri 028 Rimbo Panjang.
 Demikian disampaikan, terimakasih.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

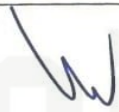



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN PROPOSAL


Nama Mahasiswa : AHMADI
Nomor Induk Mahasiswa : 12110813485
Hari/Tanggal Ujian : RABU, 22 JANUARI 2025
Judul Proposal Ujian : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI
SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 028 RIMBO PANJANG
Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang
dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Dr. Yasnel, M.Ag	PENGUJI I		
2.	Melly Andriani, M.Pd	PENGUJI II		

Mengetahui
a.n. Dekan
Wakil Dekan I

Dr. Arkasih, M.Ag.
NIP. 19721017 199703 1 004

Pekanbaru, 17 Februari 2025
Peserta Ujian Proposal


Ahmadi
NIM.12110813485

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعاليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Jl. H. R. Soebrandt No 155 Km.16 Tandan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
 Fax. (0761) 561647 Web. www.itk.uinsuska.ac.id, E-mail: etkak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-7574/Un.04/F.II/PP.00.9/04/2025
 Sifat : Biasa
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal
 Hal : *Mohon Izin Melakukan Riset*

Pekanbaru, 16 April 2025

Yth : Kepala
 UPT SD Negeri 028 Rimbo Panjang
 Di Kampar

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Rector Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Ahmadi
 NIM : 12110813485
 Semester/Tahun : VIII (Delapan) 2025
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V DI UPT SDN 028 RIMBO PANJANG
 Lokasi Penelitian : UPT SD Negeri 028 Rimbo Panjang
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (16 April 2025 s.d 16 Juli 2025)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam,
 a.n. Rektor
 Dekan

Dr. H. Kadar, M.Ag.
 NIP 19650521 199402 1 001

Tembusan :
 Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH KABUPATEN KAMPAR
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
UPT SEKOLAH DASAR NEGERI 028 RIMBOPANJANG
KECAMATAN TAMBANG

Alamat: Jl. Raya Pekanbaru-Bangkinang Km 17,5 Rimbopanjang kode pos: 28462
 NPSN : 10400138 Email: sdn_028rimbopanjang@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

No. UPT/SDN-028/RP/2025/097

Kepala Unit Pelaksana Teknis Sekolah Dasar Negeri 028 Rimbo Panjang Kecamatan Tambang, Sehubungan dengan surat Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Nomor B-7574/Un.04/F.II/PP.00.9/03/2025 tanggal 16 April 2025 Perihal Izin Melakukan Riset Mahasiswa Program Strata Satu (S1) atas nama :

Nama	: Ahmadi
NIM	: 12110813485
Semester	: VIII (delapan)/ 2025
Program Study	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Telah melaksanakan Riset/Penelitian di UPT Sekolah Dasar Negeri 028 Rimbo Panjang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar dari tanggal 17 April 2025 s.d 10 Mei 2025 dengan judul penelitian “**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V DI UPT SDN 028 RIMBO PANJANG.**”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rimbopanjang, 17 April 2025



RIWAYAT HIDUP PENULIS



Ahmadi lahir di Pulau Luas Kemang Indah, 06 September 2002, Berasal dari Desa Kemang Indah, Kecamatan Tambang, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau. Penulis merupakan anak pertama dari pasangan Ayahanda Amri (Alm) dan Ibunda Mega Wati. Pendidikan formal yang ditempuh penulis adalah Paud Kasih Bunda kemang Indah lulus pada tahun 2009, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SD Muhammadiyah 036 kemang Indah pada tahun 2009-2015, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di MTSN Kampar Timur pada tahun 2015-2018, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas di SMAN 1 Kampar Timur pada tahun 2018-2021. Pada tahun 2021 penulis diterima sebagai mahasiswa S1 prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau lulus pada tahun 2025.

Selama menempuh pendidikan di UIN SUSKA Riau Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, penulis mendapat ilmu pengetahuan serta pengalaman yang sangat berharga, pada tahun 2024 penulis melakukan KKn di desa Sungai Kumango, Kecamatan Tambusai dan melaksanakan PPL di sekolah dasar UPT SDN 028 Rimbo Panjang, kemudian penulis melakukan penelitian di sekolah dasar UPT SDN 028 Rimbo Panjang dan pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan mengikuti ujian munaqasyah dan berhak menyandang gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dibawah bimbingan Ibu Lailatul Munawwaroh, M.Pd. dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di UPT SDN 028 Rimbo Panjang”. Berdasarkan hasil ujian munaqasyah Fakultas tarbiyah dan Keguruan pada hari Kamis, 07 Muharram 1447 H/03 Juli 2025 M, Penulis dinyatakan LULUS dan telah berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Statistik UIN Suska Riau