



Pengembangan Media Papan Cerita Berbasis *Role Playing* untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah

Amanda Malika Nasution¹, Rina Devianty², Ramadan Lubis³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

Email : amanda0306221048@uinsu.ac.id, rinadevianty@uinsu.ac.id,
ramadanlubis@uinsu.ac.id

ABSTRACT

This development research was motivated by the low Indonesian speaking proficiency of Grade IV-A students at MIS Hidayatussalam Medan, attributed to a lack of self-confidence and a limited variety of instructional media. The study aimed to produce a role-playing-based Storyboard medium for procedural text lessons that is valid, practical, and effective in enhancing the speaking skills of Grade IV MI students. Employing the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), the trial involved 34 Grade IV-A students at MIS Hidayatussalam Medan. The results demonstrated that the role-playing-based Storyboard medium was highly valid, based on assessments by media experts (96%), subject matter experts (94%), and language experts (92%). The medium also proved highly practical, evidenced by feedback from the Indonesian language teacher (94%) and student response questionnaires (84.23%). Its effectiveness was demonstrated by an increase in the students' average score from 47.79 in the pretest to 91.76 in the posttest, with an N-Gain score of 0.84, placing it in the "High" (Highly Effective) category. Thus, the role-playing-based Storyboard medium is deemed suitable, practical, and effective for improving the speaking skills of Grade IV MI students.

Keywords: ADDIE, Speaking Skills, Storyboard Media, Role-Playing, Procedural Text.

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV-A di MIS Hidayatussalam Medan yang disebabkan oleh kurangnya rasa percaya diri serta penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media Papan Cerita berbasis *Role Playing* pada materi teks prosedur yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV MI. Menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), subjek uji coba terdiri dari 34 siswa kelas IV-A MIS Hidayatussalam Medan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Papan Cerita berbasis *Role Playing* teruji sangat valid berdasarkan hasil uji ahli media (96%), ahli materi (94%), dan ahli bahasa (92%). Media ini juga terbukti sangat praktis dari respon guru Bahasa Indonesia (94%) dan angket respon siswa (84,23%). Keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari pretest

sebesar 47,79 menjadi 91,76 pada posttest, dengan perolehan uji N-Gain sebesar 0,84 yang masuk dalam kategori Tinggi (Sangat Efektif). Dengan demikian, media Papan Cerita berbasis Role Playing dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV MI.

Kata kunci: ADDIE, Kemampuan Berbicara, Media Papan Cerita, *Role Playing*, Teks Prosedur.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat utama yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Melalui bahasa, seseorang dapat menyampaikan pikiran, perasaan, gagasan, dan keinginannya kepada orang lain. Meskipun setiap bahasa memiliki karakteristik yang berbeda, pada dasarnya bahasa memiliki fungsi sebagai sarana komunikasi dalam kehidupan sosial. Allan dan Kuiper (2024) menjelaskan bahwa bahasa digunakan sebagai alat dalam interaksi sosial antarmanusia. Sejalan dengan itu, Kridalaksana (2001:12) mendefinisikan bahasa sebagai sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh anggota masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri. Oleh karena itu, penguasaan bahasa menjadi salah satu kemampuan penting yang perlu dikembangkan sejak pendidikan dasar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan, kreativitas, minat, bakat, serta sikap peserta didik. Keterampilan berbahasa pada dasarnya mencakup empat aspek utama, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Aini et al., 2021). Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan perlu dikembangkan secara seimbang agar peserta didik mampu menggunakan bahasa secara efektif dalam berbagai situasi komunikasi.

Salah satu keterampilan yang perlu mendapat perhatian dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan kemampuan peserta didik dalam menyampaikan gagasan, pendapat, informasi, maupun perasaan secara lisan dengan menggunakan bahasa yang jelas dan dapat dipahami oleh orang lain. Keterampilan ini tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menyusun kata dan kalimat, tetapi juga melibatkan keberanian, kepercayaan diri, penguasaan kosakata, serta kemampuan menyampaikan gagasan secara runtut. Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, keterampilan berbicara peserta didik masih belum berkembang secara optimal. Sebagian peserta didik cenderung pasif, malu untuk berbicara, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, dan takut melakukan kesalahan ketika berbicara di depan kelas.

Permasalahan tersebut juga ditemukan berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti melalui wawancara dengan wali kelas IV-A, Ibu Sri Wahyuni, pada Jumat, 13 Februari 2026 di MIS Hidayatussalam Medan. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa ketika kegiatan diskusi atau presentasi berlangsung, hanya sekitar 45% peserta didik yang aktif memberikan respons. Sebagian besar peserta didik lainnya cenderung diam dan hanya berperan sebagai pendengar karena belum memiliki ide yang cukup untuk disampaikan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berbicara peserta didik masih perlu dikembangkan. Rendahnya

kemampuan tersebut diduga berkaitan dengan lemahnya penguasaan alur pembicaraan serta rendahnya rasa percaya diri peserta didik dalam menyampaikan gagasan secara lisan.

Rendahnya keterampilan berbicara peserta didik menunjukkan perlunya pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan kepada mereka untuk berlatih berkomunikasi secara aktif. Salah satu faktor yang dapat memengaruhi keterampilan berbicara adalah penggunaan metode dan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan menggunakan metode yang kurang bervariasi dapat menyebabkan peserta didik memiliki kesempatan yang terbatas untuk berinteraksi dan menyampaikan pendapat. Suyanto (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran yang kurang melibatkan peserta didik secara aktif dapat menyebabkan rendahnya keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan memberikan ruang bagi peserta didik untuk berkomunikasi secara langsung.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mendukung terciptanya proses pembelajaran yang aktif dan bermakna. Penggunaan media yang sesuai dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, media yang konkret dan kontekstual dapat digunakan sebagai stimulus untuk membantu peserta didik mengembangkan ide dan gagasan sebelum menyampaikannya secara lisan. Oleh sebab itu, guru perlu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah, khususnya media yang dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung dan menyenangkan.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung peningkatan keterampilan berbicara adalah media papan cerita. Media papan cerita merupakan media visual yang menyajikan rangkaian gambar atau alur cerita yang dapat digunakan sebagai stimulus bagi peserta didik untuk memahami suatu cerita, menyusun gagasan, berdiskusi, dan menyampaikan informasi secara lisan. Penggunaan papan cerita dapat membantu peserta didik memahami urutan suatu peristiwa sehingga mereka lebih mudah mengembangkan ide dan menyampaikannya secara runtut. Dengan adanya bantuan visual, peserta didik juga dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai topik yang akan dibicarakan sehingga dapat mengurangi kesulitan dalam menentukan gagasan dan kosakata yang akan digunakan.

Agar penggunaan media papan cerita dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, media tersebut dapat dipadukan dengan model pembelajaran *role playing*. Model *role playing* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memainkan peran atau tokoh tertentu berdasarkan situasi yang telah disiapkan. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik dapat berlatih berbicara dalam situasi yang lebih nyata dan tidak hanya mendengarkan penjelasan guru. Kegiatan tersebut juga dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengekspresikan gagasan dan emosi, berinteraksi dengan teman, serta meningkatkan keberanian dalam menggunakan bahasa secara lisan. Dengan demikian, perpaduan media papan cerita dan model *role playing* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih komunikatif dan melibatkan peserta didik secara langsung.

Penggunaan media papan cerita berbasis *role playing* diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan keterampilan berbicara peserta didik kelas IV. Kombinasi antara media visual dan kegiatan bermain peran dapat membantu peserta didik memahami alur pembicaraan sekaligus memberikan kesempatan untuk mempraktikkan kemampuan berbicara secara langsung. Peserta didik tidak hanya diarahkan untuk memahami materi, tetapi juga dilatih menyusun gagasan, memilih kosakata, menyampaikan informasi secara runtut, serta berinteraksi dengan teman. Proses pembelajaran yang dilakukan secara bertahap dan menyenangkan diharapkan dapat membantu meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri peserta didik dalam berbicara di depan orang lain.

Pengembangan media papan cerita berbasis *role playing* juga memiliki keterkaitan dengan penelitian terdahulu. Hanni dan Yulianto (2025) dalam penelitian mengenai pengembangan media papan flanel pada keterampilan berbicara siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan media visual yang menarik dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Media tersebut membantu peserta didik menyusun kalimat fakta dan opini melalui visualisasi cerita yang disajikan. Penelitian lain yang dilakukan oleh Firmansyah (2024) mengenai pengembangan media pembelajaran *The Story Board of Animals* pada materi fabel menunjukkan bahwa penggunaan media *storyboard* dapat membantu peserta didik memahami alur cerita dan mendukung proses pembelajaran. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan media visual untuk membantu peserta didik memahami dan mengembangkan cerita, sedangkan perbedaannya terletak pada jenis media, karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, serta penggunaan model *role playing* sebagai bagian dari pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang tidak hanya membantu peserta didik memahami materi Bahasa Indonesia, tetapi juga memberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berbicara secara langsung. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Papan Cerita Berbasis *Role Playing* untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV MI”. Pengembangan media ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, media papan cerita berbasis *role playing* diharapkan dapat membantu peserta didik menyusun dan menyampaikan gagasan secara runtut, meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri dalam berbicara, serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, komunikatif, dan menyenangkan.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran Papan Cerita

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membantu penyampaian materi agar peserta didik lebih mudah memahami informasi yang diberikan dalam proses pembelajaran. Salah satu media visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah papan cerita, yaitu media yang menyajikan rangkaian gambar, kata, atau ilustrasi yang disusun berdasarkan alur tertentu untuk membantu peserta didik memahami dan mengembangkan suatu cerita. Penggunaan papan cerita dapat memberikan stimulus visual sehingga peserta didik lebih mudah menemukan ide, menyusun urutan peristiwa, memilih kosakata, serta

menyampaikan gagasan secara runtut. Media papan cerita juga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik karena peserta didik tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi memperoleh bantuan visual dalam memahami materi. Dengan demikian, media papan cerita dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi secara lisan.

Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memainkan suatu peran berdasarkan situasi atau cerita yang telah ditentukan. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dengan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi sesuai dengan karakter atau situasi yang diperankan. Model ini dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih mengungkapkan pendapat, menyampaikan dialog, mengekspresikan perasaan, serta berinteraksi dengan teman sebaya. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, *role playing* dapat menjadi sarana untuk menciptakan situasi komunikasi yang lebih nyata sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk mengembangkan keberanian dan kepercayaan diri dalam berbicara. Oleh karena itu, penerapan *role playing* sesuai digunakan untuk mendukung pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas peserta didik dan pengembangan keterampilan berbicara.

Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia

Kemampuan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam menyampaikan pikiran, gagasan, informasi, pendapat, dan perasaan melalui bahasa lisan agar dapat dipahami oleh orang lain. Kemampuan berbicara pada peserta didik sekolah dasar perlu dikembangkan melalui kegiatan yang memberikan kesempatan untuk berkomunikasi secara langsung, baik secara individu maupun kelompok. Kemampuan berbicara tidak hanya ditentukan oleh keberanian peserta didik untuk mengemukakan pendapat, tetapi juga mencakup aspek kelancaran, ketepatan penggunaan bahasa, penguasaan kosakata, kejelasan pengucapan, serta kemampuan menyampaikan gagasan secara runtut. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan berbicara dapat dikembangkan melalui kegiatan bercerita, berdiskusi, tanya jawab, presentasi, dialog, dan bermain peran. Dengan latihan yang dilakukan secara berkelanjutan dan didukung media pembelajaran yang sesuai, peserta didik diharapkan mampu menyampaikan gagasan secara lebih jelas, runtut, dan percaya diri.

Pengembangan Media Papan Cerita Berbasis *Role Playing* dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara

Pengembangan media papan cerita berbasis *role playing* merupakan perpaduan antara penggunaan media visual dengan aktivitas bermain peran yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan komunikatif. Papan cerita berfungsi sebagai stimulus yang membantu peserta didik memahami alur, tokoh, situasi, dan peristiwa dalam cerita, sedangkan *role playing* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktikkan isi cerita melalui kegiatan

berbicara dan berinteraksi secara langsung. Perpaduan keduanya diharapkan dapat membantu peserta didik mengatasi kesulitan dalam menemukan ide dan menyusun alur pembicaraan, sekaligus meningkatkan keberanian untuk berbicara di depan orang lain. Dengan demikian, pengembangan media papan cerita berbasis role playing dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang mendukung peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas IV MI melalui kegiatan yang visual, interaktif, dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk berupa media pembelajaran Papan Cerita berbasis Role Playing untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV MI. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur sehingga dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berdasarkan kebutuhan peserta didik. Menurut Sugiyono (2019), penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menguji kelayakan atau efektivitas produk tersebut. Penerapan model ADDIE memungkinkan proses pengembangan dilakukan secara bertahap melalui analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan dan validasi, penerapan produk, serta evaluasi terhadap hasil pengembangan (Selian et al., 2023).

Tahapan pengembangan media Papan Cerita berbasis Role Playing diawali dengan tahap *Analysis*, yaitu melakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru dan observasi terhadap siswa kelas IV-A MIS Hidayatussalam Medan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam kemampuan berbicara siswa. Selain itu, dilakukan analisis kurikulum untuk menyesuaikan media dengan Kurikulum Merdeka dan materi Bahasa Indonesia, khususnya teks prosedur. Tahap berikutnya adalah *Design*, yaitu merancang bentuk media, menentukan materi, alat dan bahan, menyusun tujuan serta langkah-langkah pembelajaran, membuat dialog sederhana, dan merancang instrumen penilaian kemampuan berbicara. Selanjutnya pada tahap *Development*, produk Papan Cerita berbasis Role Playing dibuat berdasarkan rancangan yang telah disusun, meliputi penyusunan alur cerita, dialog, gambar, ukuran, dan tampilan media. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memperoleh penilaian, tanggapan, serta saran perbaikan sebelum diterapkan kepada peserta didik. Setelah dinyatakan layak untuk diuji coba, produk memasuki tahap *Implementation*, yaitu penerapan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV-A MIS Hidayatussalam Medan.

Tahap terakhir adalah *Evaluation*, yaitu melakukan penilaian terhadap proses dan hasil pengembangan media pada setiap tahapan ADDIE. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi, tanggapan terhadap penggunaan media, serta hasil uji coba produk dalam pembelajaran. Uji coba produk dilakukan kepada siswa kelas IV-A MIS Hidayatussalam Medan untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas penggunaan media Papan Cerita berbasis Role Playing dalam meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dari skor lembar validasi dan hasil penilaian kemampuan berbicara

serta data kualitatif berupa tanggapan dan saran dari validator maupun pengguna. Hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap produk sehingga media Papan Cerita berbasis *Role Playing* yang dihasilkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia yang layak, praktis, dan efektif dalam mendukung peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas IV MI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Papan Cerita berbasis *Role Playing* pada materi teks prosedur untuk siswa kelas IV-A MIS Hidayatussalam Medan. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk yang dikembangkan tidak hanya dirancang untuk membantu siswa memahami materi teks prosedur, tetapi juga diarahkan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif melalui kegiatan bermain peran. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media Papan Cerita berbasis *Role Playing* memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Kevalidan diperoleh melalui penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, sedangkan kepraktisan diketahui melalui respons guru dan siswa. Keefektifan media diketahui melalui perbandingan hasil kemampuan berbicara siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualitas yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV MI.

Kevalidan Papan Cerita Berbasis *Role Playing*

Kevalidan media Papan Cerita berbasis *Role Playing* diperoleh melalui proses validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian produk yang dikembangkan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, materi teks prosedur, aspek tampilan, serta penggunaan bahasa dalam media. Berdasarkan hasil validasi, ahli media memberikan persentase sebesar 96% dengan kategori sangat valid, ahli materi memberikan persentase sebesar 94% dengan kategori sangat valid, dan ahli bahasa memberikan persentase sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Papan Cerita berbasis *Role Playing* telah memenuhi kriteria kelayakan dari berbagai aspek yang diperlukan dalam sebuah media pembelajaran.

Tingginya hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa tampilan dan komponen visual yang terdapat pada Papan Cerita telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa kelas IV MI. Media yang dikembangkan menggunakan gambar, warna, alur cerita, dan komponen pendukung yang dirancang agar mudah diamati dan dipahami oleh siswa. Penyajian visual tersebut penting karena siswa sekolah dasar masih membutuhkan bantuan konkret dan visual dalam memahami informasi yang bersifat abstrak. Melalui rangkaian gambar dan alur yang tersusun secara sistematis, siswa memperoleh gambaran mengenai urutan kegiatan dalam teks prosedur sehingga lebih mudah memahami hubungan antara satu langkah dengan langkah berikutnya. Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai stimulus bagi siswa untuk mengembangkan gagasan yang akan disampaikan secara lisan.

Hasil validasi ahli materi sebesar 94% menunjukkan bahwa materi yang dimasukkan ke dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur. Materi disusun dengan mempertimbangkan kemampuan siswa kelas IV sehingga informasi yang diberikan tidak terlalu kompleks dan dapat dipahami melalui pengalaman belajar yang konkret. Penyusunan materi yang sistematis juga membantu siswa memahami struktur teks prosedur, mulai dari tujuan, alat dan bahan, hingga langkah-langkah kegiatan. Kesesuaian antara materi dengan aktivitas Role Playing membuat siswa tidak hanya memahami teks secara teoritis, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mempraktikkan isi materi melalui kegiatan berbicara dan memainkan peran.

Sementara itu, hasil validasi ahli bahasa sebesar 92% menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media telah memenuhi kriteria keterbacaan dan kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa. Bahasa yang digunakan dalam media dibuat sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti instruksi maupun dialog yang tersedia. Penggunaan bahasa yang sesuai sangat penting dalam media pembelajaran Bahasa Indonesia karena bahasa sekaligus menjadi materi yang dipelajari dan sarana untuk menyampaikan materi. Dengan bahasa yang jelas dan komunikatif, siswa dapat lebih mudah memahami informasi serta menggunakannya kembali dalam kegiatan berbicara.

Tingginya hasil validasi tersebut juga dipengaruhi oleh perpaduan antara unsur visual, materi, bahasa, dan kegiatan bermain peran yang terdapat dalam satu media pembelajaran. Media Papan Cerita tidak hanya menampilkan gambar sebagai hiasan, tetapi gambar digunakan sebagai petunjuk untuk membantu siswa memahami alur cerita dan menentukan tindakan atau dialog yang akan dilakukan. Ketika media digunakan dalam kegiatan Role Playing, siswa memperoleh stimulus yang lebih jelas mengenai tokoh, situasi, dan urutan peristiwa yang harus diperankan. Hal tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih terarah karena siswa memiliki pedoman sebelum melakukan kegiatan berbicara.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Arsyad et al. (2022) yang menjelaskan bahwa media visual dapat membantu menyajikan informasi secara lebih konkret dan terstruktur sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami pesan pembelajaran. Penggunaan gambar dan alur yang sistematis pada media Papan Cerita dapat memberikan bantuan visual atau scaffolding kepada siswa ketika mengembangkan gagasan. Selain itu, Hasan et al. (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi sebagai perantara yang membantu merangsang proses kognitif dan motivasi peserta didik. Dalam penelitian ini, fungsi tersebut terlihat melalui penggunaan media yang menggabungkan visualisasi cerita dengan aktivitas bermain peran sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Hanni dan Yulianto (2025) mengenai pengembangan media papan flanel untuk keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media visual dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berbicara melalui penyajian informasi yang konkret dan menarik. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan media visual untuk mendukung keterampilan berbicara siswa. Perbedaannya terletak pada jenis media dan model pembelajaran yang digunakan, karena penelitian ini mengembangkan Papan Cerita yang dipadukan dengan Role Playing.

Penelitian Firmansyah (2024) mengenai pengembangan media The Story Board of Animals juga memiliki keterkaitan dengan penelitian ini. Media storyboard dalam penelitian tersebut digunakan untuk membantu siswa memahami alur cerita dan mendukung proses pembelajaran. Hasil penelitian tersebut memperkuat bahwa penyajian cerita secara visual dan berurutan dapat membantu siswa memahami suatu materi. Sementara itu, penelitian ini mengembangkan media Papan Cerita dengan tambahan aktivitas Role Playing yang secara khusus memberikan ruang kepada siswa untuk mempraktikkan kemampuan berbicara. Dengan demikian, hasil validasi yang tinggi pada penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media Papan Cerita berbasis Role Playing telah memenuhi aspek kelayakan dari sisi media, materi, dan bahasa.

Kepraktisan Papan Cerita Berbasis Role Playing

Kepraktisan media Papan Cerita berbasis Role Playing diketahui berdasarkan respons guru dan siswa setelah media digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian kepraktisan diperlukan untuk mengetahui sejauh mana media dapat digunakan dengan mudah, menarik, dan sesuai dengan kondisi pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil penelitian, respons guru memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat praktis, sedangkan rata-rata respons 34 siswa kelas IV-A memperoleh persentase sebesar 84,23% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Papan Cerita berbasis Role Playing dapat digunakan dengan mudah oleh guru maupun siswa dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tingginya respons guru menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi teks prosedur sekaligus mengelola kegiatan pembelajaran berbicara. Media yang memiliki alur penggunaan yang jelas memungkinkan guru untuk memberikan instruksi secara lebih mudah kepada siswa. Guru tidak harus menjelaskan seluruh alur kegiatan secara verbal karena sebagian informasi telah disediakan melalui papan cerita. Dengan demikian, guru dapat lebih berfokus pada pendampingan siswa selama kegiatan bermain peran, memberikan arahan ketika siswa mengalami kesulitan, serta memberikan umpan balik terhadap kemampuan berbicara siswa.

Kepraktisan media juga terlihat dari desain Papan Cerita yang dapat digunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Penyusunan gambar, alur, dialog, dan petunjuk kegiatan memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengikuti tahapan pembelajaran. Media yang berbentuk konkret juga memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan komponen pembelajaran. Kondisi tersebut berbeda dengan pembelajaran yang hanya menggunakan penjelasan guru atau buku teks karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang melibatkan pengamatan, pembacaan, berbicara, dan bermain peran secara bersamaan.

Respons siswa sebesar 84,23% dengan kategori sangat praktis menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media. Hal ini dapat terjadi karena media Papan Cerita berbasis Role Playing memberikan suasana belajar yang berbeda dari pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Siswa mendapatkan kesempatan untuk bekerja sama, memainkan tokoh, mengikuti alur cerita, dan menyampaikan dialog secara langsung.

Aktivitas tersebut membuat siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi terlibat sebagai pelaku dalam proses pembelajaran.

Kegiatan Role Playing juga memberikan ruang kepada siswa untuk berlatih berbicara tanpa harus langsung menghadapi situasi presentasi formal. Siswa dapat berbicara berdasarkan peran yang diberikan sehingga perhatian mereka tidak hanya tertuju pada kesalahan ketika berbicara, tetapi juga pada karakter dan situasi yang sedang dimainkan. Kondisi tersebut dapat membantu mengurangi rasa malu dan canggung pada siswa yang sebelumnya kurang aktif berbicara. Aktivitas seperti “Guru Cilik” dan penggunaan fitur interaktif seperti roda putar atau spin pertanyaan juga dapat memberikan variasi kegiatan sehingga pembelajaran tidak berlangsung secara monoton.

Temuan tersebut sejalan dengan Faqih (2024) dan Julianto et al. (2025) yang menjelaskan bahwa model Role Playing dapat menciptakan suasana pembelajaran yang komunikatif dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi, berekspresi, dan terlibat langsung dalam pembelajaran. Melalui aktivitas bermain peran, siswa memperoleh kesempatan untuk menggunakan bahasa dalam konteks yang lebih nyata. Hal tersebut relevan dengan tujuan penelitian yang menempatkan kemampuan berbicara sebagai salah satu aspek utama yang dikembangkan melalui media.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Hanni dan Yulianto (2025) yang menunjukkan bahwa media visual yang konkret dan kontekstual dapat memperoleh respons positif dari guru dan siswa karena mudah digunakan serta membantu penyampaian materi. Penelitian Firmansyah (2024) mengenai The Story Board of Animals juga memperlihatkan bahwa media berbasis papan cerita dapat membantu menyederhanakan penyampaian materi melalui visualisasi alur. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa media yang konkret, visual, dan interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil respons guru sebesar 94% dan siswa sebesar 84,23% memperlihatkan bahwa media Papan Cerita berbasis Role Playing praktis digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV MI.

Keefektifan Papan Cerita Berbasis Role Playing

Keefektifan media Papan Cerita berbasis Role Playing diketahui berdasarkan peningkatan kemampuan berbicara siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest siswa sebelum menggunakan media adalah 47,79. Setelah pembelajaran menggunakan media Papan Cerita berbasis Role Playing, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 91,76. Berdasarkan perhitungan Normalized Gain (N-Gain), diperoleh skor sebesar 0,84 yang termasuk dalam kategori tinggi. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Papan Cerita berbasis Role Playing memberikan hasil yang positif terhadap kemampuan berbicara siswa pada materi teks prosedur.

Peningkatan nilai dari 47,79 menjadi 91,76 menunjukkan adanya perubahan kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Sebelum penggunaan media, siswa relatif mengalami kesulitan dalam menyampaikan gagasan secara runtut, menentukan ide yang akan dibicarakan, dan mengungkapkan informasi secara lisan. Setelah menggunakan media, siswa memperoleh bantuan berupa gambar, alur cerita, dialog, dan kegiatan bermain peran

yang memberikan struktur dalam menyampaikan informasi. Dengan adanya bantuan tersebut, siswa tidak harus memulai pembicaraan tanpa stimulus, tetapi dapat mengembangkan pembicaraan berdasarkan informasi yang terdapat pada Papan Cerita.

Media Papan Cerita memberikan fungsi sebagai scaffolding dalam proses pembelajaran berbicara. Gambar dan urutan cerita membantu siswa mengingat informasi yang harus disampaikan, sedangkan teks atau dialog membantu siswa menentukan kata-kata yang sesuai. Setelah memahami alur tersebut, siswa kemudian mempraktikkannya melalui kegiatan *Role Playing*. Proses tersebut membuat kemampuan berbicara tidak hanya dilatih melalui teori, tetapi melalui praktik secara langsung. Siswa memperoleh kesempatan untuk mengucapkan kalimat, mengatur intonasi, menggunakan ekspresi, dan berinteraksi dengan teman dalam situasi pembelajaran yang terstruktur.

Menurut Tarigan (2022), berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa produktif yang membutuhkan latihan dan kesempatan untuk menggunakan bahasa secara langsung. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan berbicara dalam penelitian ini dapat dipahami melalui adanya kesempatan siswa untuk melakukan praktik berbicara secara berulang. Media Papan Cerita memberikan stimulus visual, sedangkan *Role Playing* memberikan ruang praktik lisan. Keduanya saling melengkapi dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan berbicara, terutama dalam aspek kelancaran, kejelasan penyampaian, penguasaan alur, dan keberanian berkomunikasi.

Selain itu, kegiatan bermain peran memungkinkan siswa belajar dalam suasana yang lebih menyenangkan. Siswa dapat memainkan tokoh tertentu sehingga aktivitas berbicara tidak terasa seperti kegiatan menghafal atau presentasi semata. Situasi tersebut memberikan pengalaman komunikasi yang lebih alami karena siswa harus merespons teman, mengikuti alur, dan menyesuaikan dialog dengan peran yang dimainkan. Interaksi antarsiswa juga memberikan kesempatan untuk belajar dari teman sebaya, baik dari segi pengucapan, penggunaan kosakata, maupun cara menyampaikan gagasan.

Peningkatan kemampuan berbicara juga menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu mengatasi beberapa permasalahan yang ditemukan pada tahap analisis. Pada tahap awal, siswa cenderung pasif, kurang percaya diri, dan kesulitan menentukan ide ketika diminta berbicara. Setelah diberikan media yang menyediakan stimulus visual dan kegiatan bermain peran, siswa memiliki pedoman yang lebih jelas dalam mengembangkan pembicaraan. Dengan demikian, media Papan Cerita berbasis *Role Playing* tidak hanya membantu aspek pemahaman materi, tetapi juga memberikan dukungan terhadap aspek afektif berupa keberanian dan kepercayaan diri dalam berbicara.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Rafitamara (2022) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* berbasis gambar dapat membantu meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berbicara siswa. Kesamaan tersebut terletak pada penggunaan gambar sebagai stimulus dan aktivitas bermain peran sebagai sarana untuk memberikan pengalaman berbicara secara langsung. Penelitian Putri et al. (2024) dan Hanni dan Yulianto (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa. Hasil penelitian tersebut memperkuat temuan penelitian

ini bahwa media visual yang dipadukan dengan aktivitas pembelajaran aktif dapat membantu siswa memahami materi sekaligus mengembangkan keterampilan berbahasa.

Dengan demikian, hasil N-Gain sebesar 0,84 yang berada pada kategori tinggi menunjukkan bahwa media Papan Cerita berbasis Role Playing memiliki efektivitas dalam mendukung peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas IV-A MIS Hidayatussalam Medan pada materi teks prosedur. Keefektifan tersebut tidak terlepas dari perpaduan antara media visual yang memberikan struktur informasi dengan model Role Playing yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan kemampuan berbicara. Media yang dikembangkan memberikan pengalaman belajar yang melibatkan siswa secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, komunikatif, dan bermakna. Oleh karena itu, Papan Cerita berbasis Role Playing dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mendukung pengembangan kemampuan berbicara siswa kelas IV MI.

SIMPULAN

Dengan pelaksanaan penelitian pengembangan produk menggunakan model ADDIE yang mencakup tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, telah dihasilkan media Papan Cerita Berbasis Role Playing untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV MIS Hidayatussalam Medan. Berdasarkan hasil penelitian, media yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil validasi dari para ahli, yaitu ahli media memperoleh persentase kelayakan sebesar 96% dengan kategori sangat valid, ahli materi sebesar 94% dengan kategori sangat valid, dan ahli bahasa sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Papan Cerita Berbasis Role Playing telah memenuhi aspek kelayakan dari segi tampilan media, kesesuaian materi, serta penggunaan bahasa sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur.

Selain dinyatakan valid, media Papan Cerita Berbasis Role Playing juga dinyatakan praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Kepraktisan media berdasarkan angket respon guru yang diisi oleh guru Bahasa Indonesia kelas IV-A, yaitu Ibu Sri Wahyuni, S.Pd.I., memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respon 34 siswa memperoleh persentase sebesar 84,23% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media dibuktikan melalui hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada 34 siswa kelas IV-A, dengan rata-rata nilai pretest sebesar 47,79 dan meningkat menjadi 91,76 pada posttest. Hasil analisis menggunakan rumus N-Gain memperoleh skor sebesar 0,84 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, media Papan Cerita Berbasis Role Playing dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam mendukung peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas IV MIS Hidayatussalam Medan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks prosedur.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., Salminawati, S., & Rambe, R. N. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* terhadap keterampilan menulis teks narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V MIN 4 Kota Medan. *Nizhamiyah*, 11(1), 11–25. <https://doi.org/10.30821/niz.v11i1.922>
- Allan, & Kuiper. (2024). *Introduction: What Is a Language? An Introduction to English Language*. Bloomsbury Academic.
- Anas, N., & Sapri, S. (2022). Komunikasi antara kognitif dan kemampuan berbahasa. *EUNOIA: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v1i1.997>
- Arsyad, R. Bin, Fathurrahman, M., Kahar, M. S., Setyo, A. A., & Trisnawati, N. F. (2022). Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran geometri. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 11(2), 51–59. <https://doi.org/10.33506/jq.v11i2.2096>
- Aulia, H., Chandra, & Kharisma, I. (2025). Analisis menulis teks prosedur pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Psikosopen: Jurnal Psikososial dan Pendidikan*, 1(2).
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
- Ela Fatmawati A Id, Yessi Fitriani, Arif Rahman, Yessi Sepriyani, Muhammad Usman Khan, & Ayesha Fatima. (2025). Pengumpulan data untuk analisis praktik berbahasa di kelas. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 15(2), 234–244. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v15i2.17514>
- Hamdani, N. F., & Rambe, R. N. (2022). Pengaruh model pembelajaran *Talking Stick* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. *Improvement: Jurnal Ilmiah untuk Peningkatan Mutu Manajemen Pendidikan*, 9(1), 33–41. <https://doi.org/10.21009/improvement.v9i1.27481>
- Hasan, M., Khasanah, B. A., Patriyani, R. E. H., Nahriana, Hidayati, H. T., Ridha, Z., Umami, R., Rahmatullah, Nur Rahmah, M., Nurmitasari, Inanna, Masdiana, Mainuddin, Astuti, R., Harahap, T. K., & Mulati, T. S. (2021). *Media Pembelajaran*. CV Tahta Media Group.
- Julianto, I. R., Saputro, P. W., Hayati, R., Gusvita, W., & Sintasari, D. P. (2025). Metode *role playing* sebagai alternatif pembelajaran keterampilan drama di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(1), 53–61.
- Kusumawati, T. I. (2018). *Komunikasi Verbal dan Nonverbal*.
- Lamote, H., & Ririn. (2023). Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint pada mata pelajaran matematika. *Suluh Pendidikan*, 11(1), 81–89.
- Maknuniyah, L., Makarromah, N., Indrianti, K., & Abdurrrahman, A. (2025). Media pembelajaran dalam perspektif Al-Qur'an dan hadis: Tinjauan pedagogis sumber ajaran Islam. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(3), 293–306. <https://doi.org/10.56832/edu.v5i3.1825>
- Putri, L. R., Mulyasari, E., & Darmayanti, M. (2023). Pengembangan buku cerita bergambar digital untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III sekolah dasar di Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 90–95.
- Putri, N. N. K., Tryanasari, D., & Rulviana, V. (2024). Upaya meningkatkan keterampilan berbicara melalui media papan bergambar kelas 3 di SDN 01 Nambangan Kidul. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 1311–1316.

- Rachmidiana, V., Indihadi, D., & Saputra, E. R. (2025). Penggunaan media *fish bone diagram* terhadap keterampilan menulis teks prosedur di kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 2548–6950.
- Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Syam, M. I., Mukramin, S., & Kurnawati, W. O. I. (2023). Pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran. *Journal on Education*, 5(3), 10646–10653. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1890>
- Rambe, A. H., & Apriani, W. (2021). Minat belajar siswa SD terhadap PKn melalui model pembelajaran bermain peran. *Nizhamiyah*, 11(1), 90–97. <https://doi.org/10.30821/niz.v11i1.950>
- Selian, K. A., Anas, N., & Reflina, R. (2023). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada materi sistem pernapasan manusia kelas XI. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(4), 66–78. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol2.iss4.837>
- Siregar, T. (2025). *Research and Development (R&D) Method: Definition, Types, and Stages*. Research, 1(2), 1–33.
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukma, H. H., Martaningsih, S. T., & Purnomo, A. A. (2023). Analisis keterampilan berbicara bahasa Indonesia dalam proses pembelajaran siswa kelas II SD Negeri 09 Batur Banjarnegara. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 6(1), 27–36. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v6i1.7717>.