MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR DAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI MENGGUNAKAN MODEL PANDIR

Muhamad Hasby Munawar[1], Ahmad Suriansyah[2], Ratna Purwanti[3]
[1,2,3]Program Studi PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat
[1]mhmdhasbymnwr@gmail.com, [2]Ahmad.suriansyah@ulm.ac.id,
[3]ratna.purwanti@ulm.ac.id

ABSTRACT

The main problem discussed in this study is the lack of learning activities and communication skills for class V children at SDN Alalak Selatan 2. This research aims to describe the increase in teacher activity, learning activities and student communication skills. This is because learning tends to be one-way, Indonesian language learning emphasizes grammar, and learning does not use a variety of models. The method used in this research was Classroom Action Research which was carried out in 4 meetings. The data used is qualitative data obtained by observing teacher activities, student learning activities, and student communication skills. The results obtained were that teacher activity from meetings 1 to 4 increased from 83% to 98%. Student learning activity at the same meeting increased from 41% to 91%, while student communication skills increased from 41% to 86%. Completeness of student learning outcomes also increased from 41% to 100%. Based on these results, conclusions can be drawn that show the PANDIR model is effective in increasing teacher activity, learning activities, communication skills, and student learning outcomes.

Keywords: PANDIR, Learning Activities, Communication Skills

ABSTRAK

Permasalahan utama yang dibahas dalam studi ini yaitu kurangnya aktivitas belajar dan keterampilan komunikasi anak kelas V di SDN Alalak Selatan 2. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan peningkatan aktivitas guru, aktivitas belajar, serta keterampilan komunikasi siswa. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran yang cenderung satu arah, pembelajaran bahasa Indonesia menekankan pada tata bahasa, dan pembelajaran kurang menggunakan model yang bervariasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam 4 pertemuan. Data yang digunakan yaitu data kualitatif yang diperoleh dengan pengamatan terhadap aktivitas guru, aktivitas belajar siswa, serta keterampilan komunikasi siswa. Hasil yang didapatkan yaitu aktivitas guru dari pertemuan 1 hingga 4 meningkat dari 83% menjadi 98%. Aktivitas belajar siswa pada pertemuan yang sama meningkat dari 41% menjadi 91%, sementara keterampilan komunikasi siswa naik dari 41% menjadi 86%. Ketuntasan hasil belajar siswa juga meningkat dari 41% naik menjadi 100%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diperoleh kesimpulan yang menunjukkan model PANDIR efektif

dalam peningkatan aktivitas guru, aktivitas belajar, keterampilan komunikasi, serta hasil belajar siswa.

Kata Kunci: PANDIR, Aktivitas Belajar, Keterampilan Komunikasi

A. Pendahuluan

Perkembangan zaman yang cepat dalam beberapa dekade terakhir telah menghasilkan dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan manusia, yang menuntut individu untuk memenuhi standar yang tinggi. Oleh sebab itu, diperlukan peningkatan dalam kompetensi manusia. Sumber daya manusia (SDM) yang berkompeten mempunyai pengetahuan dan keterampilan. Era Abad 21 menuntut kita untuk terus meningkatkan pengetahuan serta keterampilan. Untuk meningkatkan hal tersebut yaitu dengan melalui pendidikan, secara resmi maupun tidak resmi. Melalui pendidikan, pengetahuan dan keterampilan yang kita peroleh akan terus meningkat, menjadi modal untuk menghadapi dan menyesuaikan diri dengan perubahan zaman. Pendidikan berperan untuk menciptakan individu yang kompeten dan dapat bersaing, yang akan berkontribusi pada kemajuan bangsa.

Salah satu dari keterampilan yang ditekankan dalam era ke-21 yaitu kemampuan komunikasi. Keterampilan komunikasi adalah kecakapan untuk mengomunikasikan bermacam-macam perkara terkait bahan pelajaran secara lisan maupun tulisan (Fitriah et al., 2020). Kegunaan keterampilan komunikasi dalam pembelajaran yaitu siswa dapat mengetahui pesan berupa materi pelajaran yang disampaikan guru, dapat memberikan respons, menyampaikan gagasan, dan percaya diri untuk bertanya ketika terkendala memahami materi pelajaran (Fitriah et al., 2020). Menurut Ningrum dan Putri, (2020) penting bagi siswa untuk memiliki keterampilan komunikasi yang mahir.

Namun, berdasarkan hasil tanya jawab terhadap guru kelas V di SDN Alalak Selatan 2, ditemukan masih banyak siswa yang cenderung kurang memiliki kemampuan komunikasi. Masalah tersebut dapat menyebabkan terjadinya miskomunikasi terhadap sesama siswa maupun siswa dengan guru jika tidak segera diatasi. Hal ini karena komunikasi selalu terkait erat dengan proses pembelajaran (Fitriah dkk., 2020).

Adapun solusi untuk memecahkan masalah yang terjadi,

peneliti melakukan suatu inovasi dan pembaruan model pembelajaran sebagai alternatif yang diharapkan dapat menangani masalah yang terjadi dengan menerapkan model PANDIR, yang menggabungkan metode pembelajaran berbasis masalah, *Think Talk Write*, serta *Role Playing*, diharapkan dapat mendukung peningkatan keterampilan komunikasi. Konsep PANDIR diambil dari kata dalam Kamus Bahasa Banjar (Sugono, 2008) yang artinya bicara. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkam bahwa makna PANDIR dalam konsep model pembelajaran ini berarti siswa mampu menyampaikan pendapat dan pemikirannya dengan kata-kata mereka sendiri.

Model berbasis masalah merupakan strategi di mana siswa belajar melalui permasalahan-permasalahan praktis yang berkaitan dengan kehidupan nyata (Krissandi et al., 2018). Model berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam situasi permasalahan nyata yang pernah mereka alami (Ardianti et al., 2021). Model berbasis masalah terbukti mampu membuat kemandirian, keaktifan, pemahaman konsep, dan keterampilan berkomunikasi siswa meningkat (Qadariah, 2023). Model berbasis masalah dipilih karena model ini dapat mengatasi faktor penyebab siswa kurang terlibat secara aktif ketika belajar dan kurangnya kemampuan komunikasi seperti meminta penjelasan kepada guru, menyampaikan pendapatnya, dan diskusi kelompok. Sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Nahdia dan Aslamiah, (2023) bahwa model *Problem Based Learning* merupakan karena mampu merangsang rasa ingin tahu siswa dan dengan adanya sistem belajar secara kelompok dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, karena dalam sistem belajar tersebut mengharuskan adanya interaksi anggota kelompok antara satu dengan yang lainnya. Siswa juga terpancing untuk bertanya dan mengeluarkan pendapatnya. Selain itu, model *Problem Based Learning* sendiri dapat memecahkan permasalahan disertai aktivitas-aktivitas ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan dapat membuat terjadinya proses interaksi dan komunikasi ilmiah antar siswa.

Model berpikir berbicara menulis dipilih karena dapat meningkatkan

kemampuan siswa dalam pemecahan persoalan, mengembangkan keterampilan berbicara dan menulis yang sebagai bagian dari keterampilan berkomunikasi secara lisan serta tulisan, adanya kegiatan membaca sebagai jalan menambah informasi. Selain itu, model ini juga mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa dan membuat siswa selalu berpikir dan bertukar pendapat dengan teman sebaya dan gurunya sehingga keterampilan siswa tersebut dalam berkomunikasi juga akan berkembang (Nahdia dan Aslamiah, 2023). Model pembelajaran berpikir berbicara menulis dianggap efektif dalam meningkatkan keterampilan berkomunikasi karena mengharuskan siswa untuk percaya diri dalam mengemukakan pendapat dan menyampaikan hasil diskusi, baik secara tertulis maupun lisan. (Yohanna Margaretha et al., 2023).

Model *Role Playing* adalah model pembelajaran di mana siswa memerankan karakter atau perilaku dalam suatu kejadian yang diulang, peristiwa masa kini, atau situasi imajinatif. Dalam model ini, siswa diharuskan memainkan peran orang lain, barang, serta watak yang telah ditetapkan terlebih dahulu sesuai dengan keadaan serta kebutuhan anak (Milala dan Putri, 2022). Metode bermain peran merupakan jawaban persoalan anak yang terganggu dalam keterampilan berkomunikasinya, kepercayaan dirinya, dan peningkatan *self esteem* nya (Milala dan Putri, 2022). Metode bermain peran dapat melatih siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia dalam konteks nyata dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi karena metode ini melibatkan siswa secara langsung, berperan aktif, dan kondisi komunikatif (Handayani dkk., 2023).

Penelitian ini ditunjang oleh temuan penelitian lain sebelumnya, di antaranya, temuan Ningsih, (2023) bahwa adanya peningkatan aktivitas belajar dan membantu siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia bertema kalimat penolakan yang menerapkan model bermain peran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Shafira dan Ramadi, (2023), menunjukkan aktivitas, keterampilan berbicara, serta hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada mengalami peningkatan setiap pertemuan. Hasil studi oleh Rahmawati, (2022), menunjukkan model berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil studi yang

dilakukan oleh Nayuf dan Muhsam (2023), bahwa adanya penggunaan model berpikir berbicara menulis efektif meningkatan hasil belajar siswa. Hasil studi oleh Aini. R dkk (2021), menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah pembelajaran menggunakan teknik *Think Talk Write*. Penelitian Yusita dkk., (2021), menunjukkan bahwa penggunaan paradigma berbasis masalah telah meningkatkan hasil belajar siswa III. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Aritonang, (2020), menunjukkan keterlibatan siswa meningkat di kelas ketika metode *Think Talk Write* (TTW) digunakan. Hasil penelitian oleh Suciati, (2021), terbukti hasil belajar siswa dan kinerja guru meningkat dengan menerapkan metode bermain peran. Hasil studi Deeng dkk., (2021), menunjukkan penggunaan model bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia membantu hasil belajar siswa kelas V. Hasil penelitian Herlina, (2021), terbukti hasil belajar siswa meningkat ketika teknik *Think Talk Write* (TTW) digunakan. Penelitian Kusmiati, (2020), menunjukkan hasil belajar siswa kelas I meningkat setelah diterapkan paradigma *Problem Based Learning*. Temuan oleh Putri dkk., (2023), telah terbukti bahwa model PETA PINTAR, yang memadukan pembelajaran berbasis masalah, metode eksperimen, dan kompetisi permainan tim, dapat meningkatkan kinerja guru dan siswa serta kapasitas berpikir kritis. Temuan penelitian Hayati dkk., (2024), menunjukkan paradigma CAKAP (*Project Based Learning* (PjBL), *Think Talk Write* (TTW), dan *Talking Stick*) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, kemampuan berbicara, aktivitas instruktur, dan aktivitas siswa.

Hasil studi yang dilakukan Hasibuan, (2022), menunjukkan kegiatan belajar yang diselesaikan siswa dengan menggunakan proses bermain peran setelah dua siklus yang kompleksitasnya semakin meningkat. Hasil penelitian oleh Rahmi dan Pratiwi, (2023), keterampilan komunikasi siswa meningkat berkat pelatihan dengan menggunakan paradigma PRESTASI yang meliputi *Problem Based Learning*, *Two Stay Two Stray*, dan *Talking Stick*. Hasil studi Nahdia dan Aslamiah, (2023), menunjukkan adanya peningkatan keterampilan komunikasi siswa kelas IV B SDN Telawang 3 setelah mengikuti pembelajaran

menggunakan metode pembelajaran *Problem Based Learning*, *Think Talk Write*, serta *Scramble*.

Hasil temuan Lestari dan Rahmandani, (2023), menunjukkan adanya peningkatan kemampuan komunikasi siswa lebih baik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis masalah. Dari penelitian Kurniasari dkk., (2023), menunjukkan adanya peningkatan keterampilan komunikasi siswa kelas V dengan model bermain peran dalam pembelajaran. Temuan Arfiyani dkk., (2021), terbukti adanya peningkatan komunikasi siswa kelas III setelah mengikuti pembelajaran dengan model berbasis masalah.

Oleh karena itu, dari pemaparan permasalahan yang menjadi latar belakang ini, MAKA peneliti melakukan PTK dengan judul Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Keterampilan Komunikasi Menggunakan Model PANDIR. Tujuan penelitian adalah menggambarkan peningkatan aktivitas guru, aktivitas belajar siswa, serta keterampilan komunikasi, serta untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan model PANDIR di SDN Alalak Selatan 2 kelas V.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Suriansyah, penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran (Noorhapizah et al., 2019). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama 4 pertemuan di kelas V SDN Alalak Selatan 2 pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Total siswa yang terlibat yaitu 22 siswa, terdiri 15 siswa laki-laki serta 7 siswa perempuan. Hal-hal yang diteliti meliputi faktor aktivitas guru, faktor aktivitas belajar, keterampilan komunikasi, serta hasil belajar siswa.

Adapun indikator aktivitas guru diukur secara kualitatif melalui lembar tinjauan yaitu: mennyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan materi secara singkat, mengatur grup kecil siswa, mengarahkan siswa terhadap permasalahan, membagikan Lembar Kerja Kelompok (LKK), membimbing diskusi kelompok dan membuat naskah dialog, mengarahkan presentasi hasil diskusi melalui cara

bermain peran, menarik kesimpulan bersama siswa, memberikan evaluasi, serta melakukan refleksi dan tindak lanjut.

Adapun indikator kegiatan belajar siswa yang dicatat pada lembar observasi antara lain sebagai berikut: menyimak video permasalahan, menyimak arahan guru terkait tugas yang diberikan, siswa mengikuti diskusi kelompok dan membuat naskah dialog, siswa mengikuti bermain peran, siswa menarik kesimpulan, siswa mengerjakan evaluasi, dan siswa menanggapi guru memberikan refleksi dan tindak lanjut. Adapun indikator keterampilan komunikasi diukur secara kualitatif yang diamati menggunakan lembar observasi yang berdasarkan rumusan para ahli yang dikutip dalam (Pratiwi et al., 2022) yaitu dengan menilai 4 indikator keterampilan komunikasi yang terdiri sebagai berikut: 1) kemampuan mengemukakan gagasan secara efektif, 2) kemampuan menyimak dengan efektif, 3) kemampuan mengemukakan pesan dengan baik, dan 4) penggunaan bahasa yang baik dan efektif. Adapun lingkup penilaian hasil belajar mengacu pada penilaian otentik yang terdapat pada kurikulum 2013 antara lain sebagai berikut: sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Peneliti menggunakan tes pilihan ganda yang disamakan dengan kompetensi dasar serta indikator yang telah ditetapkan untuk mengukur ranah pengetahuan.

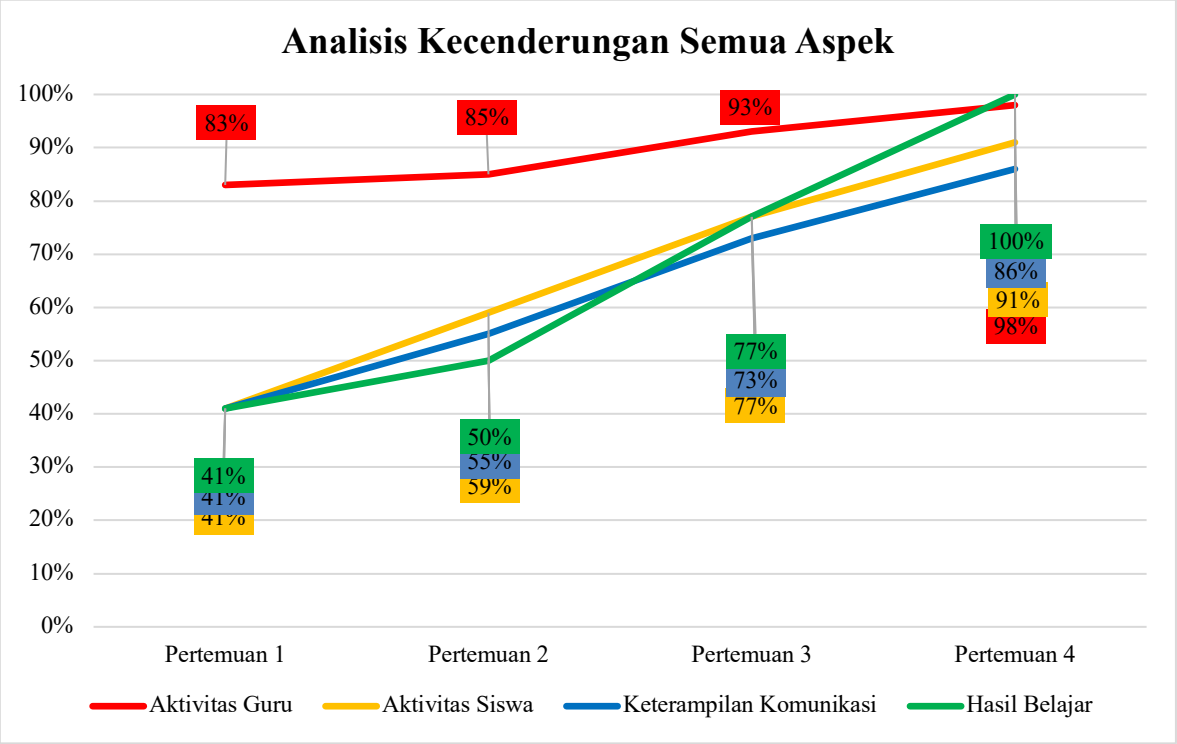
Penyajian data penelitian ini mencakup jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dipaparkan berupa kata-kata yang memiliki arti, sementara data kuantitatif disajikan dalam bentuk bilangan. Data kualitatif didapatkan cara pengamatan lembar observasi terhadap aktivitas guru, aktivitas belajar siswa, serta keterampilan komunikasi.

Semua data tersebut kemudian dianalisis dengan menambahkan skala penilaian pada tabel hasil observasi, kemudian diintepretasikan pada berbagai kriteria dengan skor 4 intepretasi Sangat Baik/Sangat Aktif/SangatTerampil, skor 3 intepretasi Baik/Aktif/Terampil, skor 2 intepretasi Cukup Baik/Cukup Aktif/Kurang Terampil, dan skor 1 intepretasi Kurang Baik/Kurang Aktif/Tidak Terampil. Data tersebut kemudian akan diolah secara deskriptif kualitatif sebelum dibandingkan dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Indikasi berhasilnya dari PTK ini yakni aktivitas guru dianggap berhasil jika mencapai skor antara 31-40 pada lembar observasi, dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa dianggap berhasil jika peningkatan aktivitas secara individual memperoleh skor 22-28 atau kategori sangat aktif. Peningkatan aktivitas siswa secara klasikal dianggap berhasil jika siswa yang sangat aktif mencapai persentase ≥ 80%. Adapun keterampilan komunikasi di katakan berhasil apabila siswa secara individual dalam pembelajaran dapat mencapai skor antara 13-16, atau kategori sangat terampil. Keterampilan komunikasi secara klasikal dikatakan berhasil jika ≥80% total semua siswa memperoleh skor 13-16 atau kriteria sangat terampil. Ketuntasan hasil belajar secara individu dianggap tuntas jika siswa memperoleh nilai lebih dari 70. Sedangkan hasil belajar secara klasikal dianggap tuntas apabila 80% siswa memperoleh nilai lebih dari 70 sesuai KKM sekolah.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan peninjauan selama 4 kali pertemuan menggunakan model pembelajaran PANDIR, diketahui bahwa kegiatan guru, kegiatan belajar siswa, kemampuan komunikasi siswa, serta hasil belajar siswa sudah berhasil memperoleh standar yang ditetapkan dan mengalami peningkatan dari pertemuan ke pertemuan. Peningkatan ini tergambar dalam grafik yang ada di bawah ini.



Gambar 1. Grafik Analisis Kecenderungan Semua Aspek

Berdasarkan gambar 4.1 terdapat keterkaitan kegiatan guru, kegiatan siswa, keterampilan komunikasi, serta hasil belajar siswa. Sehingga dari gambar tersebut diartikan bahwa mutu pembelajaran yang dilakukan guru sebanyak 4 pertemuan selalu menunjukkan kemajuan. Hal tersebut disebabkan karena guru selalu melakukan refleksi setelah berakhirnya pelajaran dengan mengamati lembaran observasi kegiatan guru yang diperoleh melalui observer serta hasil observasi aktivitas belajar dan keterampilan komunikasi siswa dan merenungkan apa yang terjadi pada pembelajaran hari ini. Dengan begitu guru dapat melihat kekurangan dalam proses pembelajaran untuk diperbaiki pada pembelajaran yang akan datang dan menentukan langkah selanjutnya sehingga berdampak positif pada aktivitas, keterampilan komunikasi, dan ketuntasan hasil belajar siswa.

Grafik menyajikan aktivitas guru cenderung meningkat sejak pertemuan pertam hingga pertemuan keempat. Hal ini sebagaimana pada uraian hasil dan refleksi, peningkatan diupayakan peneliti memperbaiki pelaksanaan indikator aktivitas guru yang belum tercapai dari kriteria baik menuju sangat baik yakni aktivitas

guru membagikan Lembar Kerja Kelompok. Hal ini menyebabkan peningkatan aktivitas siswa yaitu menyimak arahan guru terkait tugas yang diberikan dan juga peningkatan keterampilan komunikasi siswa yaitu menyimak dengan efektif dimana siswa memahami petunjuk pengerjaan tugas yang diberikan. Hal ini terjadi karena guru menjelaskan petunjuk pelaksanaan tugas yang diberikan menggunakan bahasa dapat dipahami dan kalimat yang didengar jelas. Perbaikan kegiatan guru menjelaskan bahan pelajaran secara singkat yang akan dipelajari. Hal ini menyebabkan peningkatan keterampilan komunikasi siswa yaitu menyimak dengan efektif serta peningkatan hasil belajar siswa dimana siswa menyimak penjelasan guru mengenai materi secara singkat. Hal ini terjadi karena guru mengaitkan pelajaran melalui kebiasaan sehari-hari. Perbaikan aktivitas guru bersama siswa menarik kesimpulan. Hal ini menyebabkan peningkatan aktivitas siswa yaitu siswa menarik kesimpulan, peningkatan keterampilan komunikasi siswa yakni mampu mengemukakan gagasan dan pemikirannya dengan baik serta penggunaan bahasa yang sesuai dan benar dimana siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilalui. Perbaikan aktivitas guru memberikan refleksi dan tindak lanjut. Hal ini menyebabkan peningkatan aktivitas siswa yakni siswa menanggapi guru memberikan refleksi dan tindak lanjut dan peningkatan keterampilan komunikasi siswa yakni mampu menyimak dengan efektif dimana siswa mencatat materi pembelajaran yang akan datang. Hal ini terjadi karena guru menugaskan siswa untuk mempelajari materi selanjutnya. Perbaikan aktivitas guru menentukan kelompok untuk menyampaikan kerjaannya dengan cara bermain peran. Hal ini menyebabkan peningkatan aktivitas siswa yakni mengikuti bermain peran dan peningkatan keterampilan komunikasi siswa yaitu tentang bahasa dan menyampaikan informasi secara baik serta dimana siswa mempresentasikan hasil kerjanya dengan bermain peran. Hal ini terjadi karena guru mengarahkan dan menertibkan setiap kelompok untuk bermain peran. Perbaikan aktivitas guru memberikan evaluasi. Hal ini menyebabkan peningkatan aktivitas siswa yakni mengerjakan evaluasi dimana siswa menjawab soal evaluasi

dalam bentuk pilihan ganda. Hal ini terjadi karena guru menyusun soal evaluasi dengan memperhatikan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi.

Grafik juga menyajikan hasil belajar siswa meningkat sejak pertemuan pertama sampai dengan pertemuan keempat. Peningkatan ini dikarenakan meningkatnya kegiatan guru, kegiatan siswa, serta kemampuan komunikasi yang berhasil diusahakan melalui perbaikan-perbaikan pada setiap tindakan yang dilakukan. Pembelajaran yang bermakna membuat siswa lebih mudah mempelajari sesuatu dan mengingatnya karena siswa terlibat sepanjang pembelajaran melalui pembuatan naskah dialog yang dikerjakan sampai dengan mempresentasikannya dengan bermain peran.

Dari gambar 4.1 dan pemaparan di atas diperoleh kesimpulan yaitu semakin baik kegiatan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, maka kegiatan siswa akan meningkat secara aktif. Dari peningkatan tersebut akan membuat keterampilan komunikasi serta hasil belajar siswa pun akan meningkat secara terampil dan tuntas.

Aktivitas guru dalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model PANDIR di SDN Alalak Selatan 2 kelas V terlaksana sangat baik. Kecenderungan peningkatan aktivitas guru pada kegiatan ini didasarkan pada refleksi guru. Hal ini sejalan dengan Jatmiko dan Putra, (2022) bahwa cara perbaikan pembelajaran yang dilakukan seorang guru yaitu melakukan refleksi pada setiap pertemuan yang dilakukannya.

Guru terlibat secara langsung dalam seluruh rangkaian pembelajaran, setelah selesai melaksanakan pembelajaran guru selalu melaksanakan refleksi bersama dengan observer setiap pertemuan yang dilakukan guru. Ini dilakukan bertujuan untuk guru mengetahui apa saja kekurangan dan kelebihan selama melaksanakan pembelajaran, agar nantinya guru bisa menyempurnakan pembelajaran yang masih kurang dan melaksanakan pembelajaran yang jauh lebih baik atau berkualitas lagi pada pertemuan selanjutnya, sehingga dapat berpengaruh pada perolehan skor aktivitas guru yang terus naik setiap pertemuan. Ini sejalan pernyataan Mamlakah dan Suklani, (2023) guru

profesional adalah guru yang dapat Menyusun rencana pembelajaran, mengoperasikan rencana pembelajaran, menentukan kemajuan, serta menggunakan hasil penilaian untuk memperbaiki proses pembelajaran. Hal tersebut sealiran pernyataan Seco dan Cendana, (2022) yang menyatakan bahwa refleksi merupakan salah satu taktik untuk meningkatkan pemahaman guru terhadap proses pembelajaran. Melalui refleksi, guru dapat menunjukkan dengan tepat kekuatan dan kelemahan pengajaran mereka sendiri. Dengan demikian, guru dapat memahami kebutuhan siswa dalam pembelajaran dan mencari cara untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Kegiatan, keterampilan, serta hasil belajar siswa dapat meningkat karena dipengaruhi besar oleh adanya aktivitas guru. Ini terjadi karena guru adalah salah satu faktor utama yang sangat berperan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Menurut Hoerudin, (2023) peran guru sangat vital dalam dunia pendidikan terutama pada proses pembelajaran. Menurut Sanjani, (2020) guru memegang peranan utama dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran melibatkan serangkaian interaksi antara guru dan siswa yang terjadi dalam suasana edukatif untuk mencapai cita-cita.

Dalam aktivitas mengajar, selalu diupayakan oleh guru agar merangsang siswanya ikut aktif belajar di kelas. Oleh karena itu, guru menerapkan strategi dan model pembelajaran yang menarik dalam kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut sealiran pendapat Ningsih, (2023) mengungkapkan bahwa tugas guru dalam kegiatan belajar mengajar adalah membuat siswa terlibat dalam pembelajaran dengan menciptakan strategi serta suasana belajar yang menyenangkan dan berarti.

Secara rinci kontribusi dari kombinasi model pembelajaran PANDIR melalui aktivitas mengajar yang guru sajikan dapat diuraikan sebagai berikut:

Langkah pertama dari model PANDIR adalah **menerangkan tujuan pembelajaran**. Langkah ini diambil dari model pembelajaran PBL. Hal tersebut sealiran studi Putri dkk., (2023) terbukti penggunaan kombinasi model berbasis masalah efektif untuk meningkatkan aktivitas guru serta aktivitas belajar siswa yang berdampak baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pada

langkah ini guru menanyakan kepada siswa apakah sebelumnya pernah belajar terkait pelajaran, menerangkan dengan intonasi jelas didengar, menjelaskan dengan intonasi yang jelas didengar, dan memberikan penguatan dan harapan dari materi yang akan dipelajari.

Langkah kedua dari model PANDIR yaitu **guru menjelaskan materi pelajaran secara singkat yang akan dipelajari**. Langkah ini diambil dari kombinasi model PBL. Hal tersebut sealiran studi Putri dkk., (2023) terbukti penggunaan kombinasi model berbasis masalah efektif untuk meningkatkan aktivitas guru serta kegiatan belajar siswa yang berdampak baik terhadap naiknya hasil belajar siswa. Guru pada langkah ini menjelaskan materi yang akan dipelajari secara singkat dengan bahasa yang dapat dimengerti serta kejelasan kalimat dapat didengar, menjelaskan materi secara singkat dengan intonasi yang jelas didengar, mengaitkan pelajaran dengan keseharian siswa.

Langkah ketiga dari model PANDIR yaitu **guru membentuk grup belajar kecil**. Langkah ini diambil dari model PBL. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Putri dkk., (2023) yang menyimpulkan bahwa penggunaan kombinasi model berbasis masalah efektif untuk meningkatkan aktivitas guru dan aktivitas belajar siswa yang berpengaruh baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Guru pada langkah ini membentuk grup belajar kecil yang ditentukan dengan keaktifan siswa, perbedaan gender, tingkat kecerdasan, dan jumlah yang adil.

Langkah keempat dari model PANDIR yaitu **guru mengorientasikan siswa pada masalah** diambil dari kombinasi model *Problem Based Learning*. Hal sealiran studi Putri dkk., (2023) terbukti penggunaan kombinasi model berbasis masalah efektif untuk meningkatkan aktivitas guru serta kegiatan belajar siswa yang berdampak baik terhadap naiknya hasil belajar siswa. Langkah ini guru menyajikan masalah dengan menayangkan video, menghubungan permasalahan di kebiasaan anak sehari-hari, tanya jawab, serta memberikan umpan balik melalui bahasa yang dipahami serta kejelasan kalimat.

Langkah kelima dari model PANDIR yaitu **guru membagikan**

LKK. Langkah ini diambil melalui model berbasis masalah dan berpikir berbicara menulis. Hal tersebut sealiran dengan temuan (Hayati dkk., 2024; Nahdia dan Aslamiah, 2023) terbukti penggunaan kombinasi model berbasis masalah dan berpikir berbicara menulis efektif untuk peningkatan kinerja guru dan kegiatan belajar siswa yang berpengaruh baik terhadap naiknya hasil belajar siswa. Guru pada langkah ini mengarahkan siswa untuk mengerjakan tugas secara berkelompok, membagikan lembar kerja kelompok kepada setiap kelompok siswa, menjelaskan petunjuk pelaksanaan tugas yang diberikan, dan menjelaskan petunjuk pelaksanaan tugas yang diberikan dengan bahasa melalui bahasa yang dipahami serta kejelasan kalimat.

Langkah keenam dari model PANDIR yaitu **guru membimbing siswa diskusi kelompok dan membuat naskah dialog**. Langkah ini diambil dari gabungan model berbasis masalah serta berpikir berbicara menulis. Hal tersebut sealiran dengan temuan (Hayati dkk., 2024; Nahdia dan Aslamiah, 2023; Putri dkk., 2023) terbukti gabungan model berbasis masalah dan berpikir berbicara menulis efektif untuk peningkatan kinerja guru serta kegiatan belajar siswa yang berdampak positif kepada hasil belajar siswa. Pada langkah ini guru melakukan pendekatan dan pengamatan setiap kelompok secara secara bergiliran, mengajukan pertanyaan mengenai kesulitan yang dihadapi oleh kelompok, memastikan partisipasi aktif setiap anggota kelompok dalam diskusi dan pembuatan naskah dialog, dan menertibkan jalannya diskusi kelompok siswa.

Langkah ketujuh dari model PANDIR yaitu **menentukan urutan menyampaikan hasil kerja kelomok dengan cara bermain peran**. Langkah ini diambil dari kombinasi model berbasis masalah dan *Role Playing*. Sejalan dengan (Hasibuan, 2022; Nahdia dan Aslamiah, 2023; Putri dkk., 2023; Suciati, 2021) yang menyimpulkan bahwa penggunaan kombinasi model berbasis masalah dan *Role Playing* efektif bagi peningkatan kinerja guru serta kegiatan belajar siswa yang berdampak baik terhadap naiknya hasil belajar siswa. Pada langkah ini guru mengarahkan setiap kelompok untuk bermain peran, menertibkan jalannya bermain peran, mengarahkan kelompok siswa lain

untuk memberikan penghargaan berupa tepuk tangan, dan memberikan tanggapan atas hasil presentasi (bermain peran).

Langkah kedelapan dari model PANDIR yaitu **guru bersama siswa menarik kesimpulan**. Langkah ini diambil dari kombinasi model berbasis masalah, berpikir berbicara menulisdan, serta *Role Playing*. Ini sejalan temuan (Hasibuan, 2022; Hayati dkk., 2024; Nahdia dan Aslamiah, 2023; Putri dkk., 2023) gabungan model berbasis masalah, berpikir berbicara menulisdan, serta *Role Playing* efektif untuk meningkatkan aktivitas guru serta kegiatan belajar siswa yang berdampak baik terhadap naiknya hasil belajar siswa. Langkah ini guru melakukan sesi diskusi dengan siswa tentang pelajaran yang dibahas, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpendapat, membantu siswa mengingat pelajaran yang sudah dipelajari, serta memberikan umpan balik dengan bahasa yang sederhana dan intonasi yang jelas.

Langkah kesembilan dari model PANDIR yaitu **guru membagikan lembar soal**. Tahap tersebut didapat melalui kombinasi model berbasis masalah*, Think Talk Write,* dan bermain peran. Ini sealiran studi (Hasibuan, 2022; Hayati dkk., 2024; Nahdia dan Aslamiah, 2023; Putri dkk., 2023) terbukti bahwa gabungan model berbasis masalah, berpikir berbicara menulis, serta *Role Playing* efektif untuk meningkatkan aktivitas guru serta kegiatan belajar siswa yang berpengaruh baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pada tahap ini, guru membagikan tes evaluasi yang sesuai dengan pelajaran yang sudah dipelajari, mengingatkan siswa untuk menjawab tes dengan jujur dan tanpa mencontek, menetapkan batas waktu yang tepat untuk mengerjakan tes sesuai dengan jumlah soal, serta memberikan peluang siswa untuk bertanya mengenai perkara yang kurang dipahami.

Langkah kesepuluh dari model PANDIR yaitu **guru memberikan gambaran serta langkah selanjutnya**. Tahap tersebut diperoleh melalui model berbasis masalah*, Think Talk Write,* dan bermain peran. Ini sealiran studi (Hasibuan, 2022; Hayati dkk., 2024; Nahdia dan Aslamiah, 2023; Putri dkk., 2023) yang menyimpulkan gabungan model berbasis masalah*,* berpikir berbicara menulis, dan *Role*

Playing efektif untuk meningkatkan aktivitas guru serta kegiatan belajar siswa yang berpengaruh baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pada langkah ini guru menanyakan pengalaman belajar yang telah dilalui siswa, menugaskan siswa untuk mempelajari materi selanjutnya, menugaskan siswa untuk membawa alat sebagai penunjang pembelajaran selanjutnya, dan mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan salam.

Kegiatan yang dilakukan guru sepanjang proses pengajaran berdampak pada hasil belajar dan tugas yang diselesaikan siswa. Selain aktivitas guru tersebut, aktivitas lainnya yang muncul pada saat menggunakan model PANDIR yaitu guru membimbing siswa mengembangkan keterampilan komunikasi dengan cara terlibat secara langsung dalam kegiatan diskusi kelompok dan membuat naskah dan mempresentasikan hasil naskahnya dengan cara bermain peran.

Penelitian ini didukung oleh penelitian relevan sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kinerja mengajar guru. (Aldi dan Purwanti, 2023; Nahdia dan Aslamiah, 2023; Putri dkk., 2023). Kemudian diperkuat lagi dengan temuan penelitian terdahulu yang menerapkan model berpikir berbicara menulis dalam pembelajaran hingga diperoleh hasil bahwa model berpikir berbicara menulis dapat meningkatkan kinerja mengajar guru (Hayati dkk., 2024; Nahdia dan Aslamiah, 2023). Terakhir, diperkuat dengan temuan penelitian terdahulu yang menggunakan model bermain peran dalam pembelajaran hingga diperoleh hasil bahwa model bermain peran dapat meningkatkan kinerja mengajar guru (Hasibuan, 2022; Suciati, 2021).

Teori tersebut di atas dan temuan yang berkaitan dapat dimanfaatkan untuk mendukung diterimanya temuan studi yang membuktikan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran meningkat dan memenuhi indikator yang telah ditentukan melalui model pembelajaran PANDIR. Model ini meningkatkan aktivitas guru dalam pembelajaran, mencapai indikator yang ditetapkan, dan berpotensi meningkatkan aktivitas belajar siswa secara keseluruhan, keterampilan komunikasi siswa, serta hasil belajar

mereka. Keberhasilan guru dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mendukung keberhasilan siswa dalam belajar.

Temuan data yang disajikan menunjukkan bahwa keterlibatan siswa mengalami peningkatan yang signifikan pada setiap pertemuan dan aktivitas siswa dalam penerapan model PANDIR dalam pembelajaran bahasa Indonesia berhasil memenuhi kriteria sangat aktif.

Peningkatan keterlibatan siswa tersebut terjadi akibat dari meningkatnya mutu penyampaian pengajaran oleh guru. Alasan peningkatan kualitas pengajaran adalah karena guru sering melakukan refleksi dalam pertemuan dan berusaha meningkatkan persentase siswa yang sangat aktif. Sehingga berpengaruh pada aktivitas siswa yang telah mampu mencapai indikator keberhasilan dan berdampak positif sehingga menghasilkan proses penyampaian pengajaran yang bermutu. Hal ini sesuai dengan pendapat Mamlakah dan Suklani, (2023) guru yang profesional adalah guru yang mampu merencanakan program pembelajaran, melaksanakan dan memimpin proses pembelajaran, menilai kemajuan dalam pembelajaran, serta memanfaatkan hasil penilaian dan informasi lainnya untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran dikarenakan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Model yang diterapkan oleh guru selama proses pembelajaran yaitu model pembelajaran PANDIR, yang menggabungkan *Problem Based Learning*, *Think Talk Write*, serta *Role Playing*. Model ini terbukti efektif dalam memaksimalkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut diperkuat oleh temuan sebelumnya yang terbukti bahwa penggunaan *Problem Based Learning* dalam penyampaian pengajaran meningkat secara signifikan terhadap aktivitas belajar siswa (Aldi dan Purwanti, 2023; Azmy dan Asniwati, 2023; Doni dan Purwanti, 2023; Fatmawati dan Asniwati, 2023; Irham dan Purwanti, 2023; Liana dan Suriansyah, 2023; Nahdia dan Aslamiah, 2023; Nazwa dan Asniwati, 2023; Putri dkk., 2023; Shafira dan Ramadi, 2023; Ulimaz dkk., 2023).

Hal ini semakin didukung oleh penelitian dari penelitian sebelumnya yang menggunakan model *Think Talk Write* terhadap proses pembelajaran

dan ditemukan bukti adanya peningkatan aktivitas belajar siswa secara signifikan (Aritonang, 2020; Hayati dkk., 2024; Nahdia dan Aslamiah, 2023). Begitu juga dari penelitian lain yang menggunakan *Role Playing* di kelas, yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam jumlah aktivitas pembelajaran yang diikuti siswa (Hasibuan, 2022; Ningsih, 2023).

Hasil temuan membuktikan bahwa model pembelajaran PANDIR memengaruhi peningkatan keterlibatan siswa dapat diterima, mengingat teori yang telah dijelaskan sebelumnya dan temuan penelitian lain yang relevan yang mendukung kesimpulan penelitian ini.

Berdasarkan tindakannya selama proses pembelajaran, keterampilan komunikasi siswa dalam 4 pertemuan dengan menggunakan model PANDIR berhasil memenuhi kriteria keterampilan sangat terampil dan terus meningkat pada setiap pertemuan. Meningkatnya keterlibatan guru dan siswa menjadi penyebab hal ini. Dengan kata lain, terbukti bahwa kedua variabel memiliki pengaruh kepada kemampuan komunikasi siswa pada saat proses pembelajaran. Hal ini didukung dengan pendapat Fitriah dkk., (2020) bahwa keterampilan komunikasi guru dan siswa memiliki dampak yang sangat krusial kepada efektifitas belajar anak sebab keterampilan komunikasi yang baik dapat memudahkan dan membantu pertukaran ide dan pengetahuan selama proses pembelajaran.

Keterampilan komunikasi merupakan kemampuan memberikan informasi tentang sumber belajar secara lisan maupun tulisan (Fitriah et al., 2020). Keterampilan komunikasi berguna untuk siswa ketika belajar meliputi mereka mengetahui pesan atau informasi yang ingin disampaikan guru melalui materi pelajaran, membiarkan mereka menjawab pertanyaan ketika mereka kesulitan memahaminya, dan membiarkan mereka mengekspresikan ide dan pendapat mereka (Fitriah et al., 2020).

Peningkatan keterampilan komunikasi siswa pada beberapa pertemuan ini disebabkan oleh dorongan guru yang mendorong siswa untuk menerapkan beberapa indikator keterampilan komunikasi, agar dapat mencapai nilai setinggi-tingginya dalam kriteria sangat terampil. Dalam pembelajaran, guru selalu memotivasi siswa untuk berani mengemukakan

pendapatnya saat guru bertanya, menyimak dengan baik ketika guru menjelaskan materi, menyampaikan informasi saat presentasi di depan kelas, serta menggunakan bahasa yang sesuai saat menyuarakan pendapat dan presentasi. Sejalan dengan pendapat Pratiwi dkk., (2022) yang mengemukakan indikator dalam keterampilan komunikasi yaitu siswa mampu kemampuan mengemukakan gagasan dan konsep dengan jelas, menyimak dengan baik, memberikan informasi secara efektif, serta mahir berbahasa. Hal tersebut sejalan dengan kegiatan yang dilakukan siswa di bawah bimbingan guru agar mampu berkomunikasi dengan terampil. Dalam proses pembelajaran komunikasi guru dengan siswa tidak pernah terlepas. Hal ini didukung dengn pernyataan Fitriah dkk., (2020) bahwa komunikasi selalu terkait erat dengan proses pembelajaran. Fitriah dkk., (2020) menyatakan juga bahwa bahwa keterampilan komunikasi siswa dan guru memainkan peran krusial dalam mencapai keberhasilan belajar siswa, sebab keterampilan komunikasi yang mumpuni mampu memfasilitasi penyampaian ide-ide dan pertukaran informasi yang efektif dalam proses pembelajaran.

Pada aspek **mengemukakan gagasan dan pemikiran dengan efektif** dikembangkan melalui langkah model pembelajaran PANDIR yaitu pada langkah diskusi kelompok dan membuat naskah dialog. Yang mana terinspirasi dari langkah model pembelajaran berbasis masalah, *Think Talk Write*, serta *Role Playing*. Aspek ini selalu mengalami peningkatan dalam setiap pertemuannya dikarenakan guru selalu mendorong dan membimbing siswa agar dapat mengemukakan ide-idenya. Adanya kegiatan belajar secara kelompok dalam memecahkan suatu masalah mengharuskan siswa untuk saling berbagi ide-ide atau gagasannya satu sama lain.

Aspek **menyimak dengan efektif** dikembangkan melalui langkah model pembelajaran PANDIR yaitu pada langkah menyimak video permasalahan dan menyimak arahan guru terkait tugas yang diberikan. Yang mana terinspirasi dari langkah model pembelajaran berbasis masalah, *Think Talk Write*, serta *Role Playing*. Aspek ini mengalami peningkatan di setiap pertemuannya dikarenakan guru selalu menertibkan siswa untuk fokus dalam menyimak

penjelasan materi dari guru atau saat presentasi kelompok siswa.

Aspek **mampu menyampaikan informasi dengan baik** dikembangkan melalui langkah model pembelajaran PANDIR yaitu pada langkah mengikuti bermain peran dan menarik kesimpulan. Yang mana terinspirasi dari model pembelajaran berbasis masalah, *Think Talk Write*, serta *Role Playing*. Aspek ini mengalami kenaikan setiap kali bertemu karena guru selalu membimbing menggali informasi serta menyampaikan informasi.Adanya kegiatan belajar kelompok mengharuskan untuk saling menyampaikan informasi dan menggali atau mencari informasi.

Aspek **menggunakan bahasa yang baik dan efektif** dikembangkan melalui langkah model pembelajaran PANDIR yaitu pada langkah diskusi kelompok dan membuat naskah, bermain peran, menarik kesimpulan, dan menanggapi guru memberikan refleksi dan tindak lanjut. Yang mana terinspirasi dari model pembelajaran berbasis masalah, *Think Talk Write*, dan *Role Playing*. Aspek ini mengalami peningkatan setiap pertemuannya karena guru membimbing siswa menyampaikan informasi dengan bahasa yang baik saat kegiatan presentasi serta tanya jawab.

Model PANDIR yang merupakan model dari tiga macam yakni *Problem Based Learning*, *Think Talk Write*, dan *Role Playing* memiliki peran yang besar dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Hal tersebut didukung oleh temuan peneliti terdahulu yang menunjukkan penerapan *Problem Based Learning* meningkatkan keterampilan komunikasi siswa secara signifikan terhadap pembelajaran. (Arfiyani dkk., 2021; Lestari dan Rahmandani, 2023; Nahdia dan Aslamiah, 2023; Rahmi dan Pratiwi, 2023). Hal ini semakin didukung dari penelitian sebelumnya yang menggunakan model *Think Talk Write* terhadap jalannya penyampaian pengajaran hingga diperoleh hasil bahwa peningkatan yang signifikan terhadap keterampilan komunikasi (Azizah dkk., 2022; Nahdia dan Aslamiah, 2023). Begitu juga hasil temuan penelitian terdahulu yang menggunakan *Role Playing* dalam pengajaran hingga diperoleh hasil bahwa model *Role Playing* dapat mengajarkan keterampilan komunikasi (Baile dan Blatner, 2014;

Kurniasari dkk., 2023; Luiz Adrian dkk., 2015).

Temuan penelitian yang menunjukkan model pembelajaran PANDIR dapat memengaruhi peningkatan kemampuan komunikasi siswa dianggap mampu diterima mengingat beberapa konsep yang telah disebutkan sebelumnya dan temuan dari penelitian relevan sebelumnya.

Meningkatnya prestasi belajar setiap pertemuan karena adanya upaya oleh guru dalam mendorong siswa memperoleh tingkat kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar ≥70 dan secara klasikal sebesar ≥80. Guru melaksanakan proses pembelajaran dengan memastikan pemahaman konsep siswa, memberikan latihan berorientasi kelompok, mengidentifikasi soal HOTS yang sesuai dengan kebutuhan siswa, serta melatih keterampilan komunikasi. Hal tersebut berpengaruh baik terhadap hasil belajar siswa dan melebihi standar keberhasilan yang ditetapkan.

Setiap pertemuan menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan ketika model PANDIR digunakan dalam pembelajaran, terlihat dari statistik hasil belajar yang ditampilkan pada bagian di atas. Pertemuan pertama dan kedua, hasil belajar siswa masih berada di bawah kriteria keberhasilan terkait komponen kognitif. Hal ini disebabkan oleh penyesuaian siswa yang terus-menerus terhadap lingkungan belajar yang baru dan ketidakmampuan awal mereka dalam memahami isi pelajaran. Komponen kognitif hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup baik pada pertemuan ketiga dan keempat, hal ini terlihat dari hasil pembelajaran yang meningkat serta tercapainya indikator keberhasilan. Hal tersebut terjadi karena siswa sudah mampu menjalani semua proses pembelajaran dan latihan-latihan. Hal tersebut didukung dengan pendapat Mahdianur dan Sari, (2023) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa dengan menuntaskan latihan-latihan.

Meningkatnya hasil belajar dipengaruhi besar oleh peran guru dalam mengorganisir pengalaman belajar yang meningkatkan signifikansi pembelajaran siswa melalui penerapan model pembelajaran. Hal tersebut didukung dengan pendapat Ningsih (2023) tugas guru belajar mengajar yaitu

menciptakan strategi dan lingkungan belajar yang menarik serta bermakna untuk mengaktifkan siswa dalam belajar.

Penggunaan model pembelajaran PANDIR berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dari pertemuan pertama hingga keempat. Temuan ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menerapkan model *Problem Based Learning*, yang juga terbukti adanya kenaikan secara signifikan dalam hasil belajar siswa (Aldi dan Purwanti, 2023; Azmy dan Asniwati, 2023; Doni dan Purwanti, 2023; Fatmawati dan Asniwati, 2023; Irham dan Purwanti, 2023; Kusmiati, 2020; Liana dan Suriansyah, 2023; Nazwa dan Asniwati, 2023; Rahmawati, 2022; Shafira dan Ramadi, 2023; Yusita dkk., 2021). Ini juga didukung oleh studi sebelumnya yang menggunakan model *Think Talk Write* dalam penyampaian pengajaran dan menemukan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa (Aini dkk., 2021; Herlina, 2021; Nayuf dan Muhsam, 2023). Begitu juga dengan studi sebelumnya yang menerapkan *Role Playing* dalam pembelajaran, hingga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa (Deeng et al., 2021; Suciati, 2021).

E. Kesimpulan

Hasil penelitian tindakan kelas di kelas V SDN Alalak Selatan 2 dengan menggunakan model pembelajaran PANDIR menunjukkan bahwa aktivitas guru, aktivitas belajar siswa, keterampilan komunikasi, dan hasil belajar siswa semuanya mengalami peningkatan yang signifikan. Kemajuan konsistensi ini terjadi pada setiap pertemuan hingga mencapai kriteria sangat baik, sangat aktif, dan sangat terampil berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Rekomendasi penelitian ini, guru dapat menggunakannya untuk memfasilitasi siswa belajar. Guru juga dapat memanfaatkannya untuk meningkatkan profesionalisme serta untuk memperoleh pengalaman, wawasan, pengetahuan, dan bakat dalam mengembangkan model pembelajaran yang efektif. Kemudian kepala sekolah dapat menggunakannya untuk membimbing guru-guru mengembangkan model pembelajaran yang dapat memperbaiki mutu pembelajaran. Terakhir, peneliti lain dapat menggunakannya untuk rujukan studi

berikutnya dan menginspirasi dalam mengombinasikan model pembelajaran ini di mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, R., Hadi, Y. A., Hamdi, Z., & Husni, M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write(TTW) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDI NW Tanah Abro. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(3), 5840–5849. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1881

Aldi, & Purwanti, R. (2023). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Muatan PPKn Menggunakan Model Patri pada Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(3), 568–585. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10630

Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *Diffraction* , *3*(1), 27–35. https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416

Arfiyani, A. L. A., Aprinastuti, C., & Suyatini, M. (2021). Peningkatan Kemampuan Komunikasi dan Berpikir Kritis Siswa Kelas 3 Tema 6 Subtema 2 Melalui Model PBL di SDI Al Umar Ngargosoka. *Pendagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, *1*(3), 136–143. https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia/article/view/67

Aritonang, S. M. (2020). Meningkatkan Aktivitas Belajar Literasi Buku Fiksi dan Non Fiksi Melalui Model Think Talk Write di Kelas IX.A SMP Negeri 4 Sibolga. *IJTIMAIYAH Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya*, *4*(1), 1. https://doi.org/10.30821/ijtimaiyah.v4i1.14586

Azizah, D., Yulina, I. K., & Fatonah, S. (2022). The Application of Think Talk Write (TTW) Learning Model to Improve Students' Communication Skills . *JPPIPA: JurnalJurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *8*(2), 3134–3138. https://www.academia.edu/download/98686331/1920.pdf

Azmy, N., & Asniwati. (2023). Implementasi Model PANTING Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JUPENJI : Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, *2*(3), 56–67. https://doi.org/10.57218/jupenji.Vol2.Iss3.813

Baile, W. F., & Blatner, A. (2014). Teaching Communication Skills Using Action Methods to Enhance Role-play in Problem-based Learning. *Simulation in Healthcare: The Journal of the Society for Simulation in Healthcare*, *9*(4), 220–227. https://doi.org/10.1097/SIH.0000000000000019

Deeng, L. R., Katuuk, D. A., & Tumurang, H. J. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD GMIM V Tomohon.

Edu Primary Journal : Jurnal Pendidikan Dasa, *2*(2), 1–13. https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/eduprimary/article/view/1289

Doni, M., & Purwanti, R. (2023). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Muatan IPS Menggunakan Model Merdeka di Sekolah Dasar. *Bestari: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *4*(2), 106–119. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=dgUkMyAAAAAJ&sortby=pubdate&citation_for_view=dgUkMyAAAAAJ:e5wmG9Sq2KIC

Fahmi, Chamidah, D., Hasyda, S., Muhammadong, Saraswati, S., Muhsam, J., Listiyani, L. R., Rahmawati, H. K., Yanuarto, W. N., Maiza, M., Tarjo, & Wijayanti, A. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap dan Praktis* (A. H. Prasetyo, Ed.). CV. Adanu Abimata.

Fatmawati, & Asniwati. (2023). Implementasi Model LENTERA Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JUPENJI : Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, *2*(3), 83–92. https://doi.org/10.57218/jupenji.Vol2.Iss3.817

Fitriah, P. I., Yulianto, B., & Asmarani, R. (2020). Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Melalui Penerapan Metode Everyone Is A Teacher Here. *Journal of Education Action Research*, *4*(4), 546. https://doi.org/10.23887/jear.v4i4.28925

Hasibuan, N. I. (2022). Penerapan supervisi Klinis Kepala Sekolah Untuk Meningkatkan Kemampuan Guru Pada Kegiatan Belajar Mengajar Melalui Model Role Playing di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan. *Journal Ability : Journal of Education and Social Analysis*, *3*(2), 40–47. https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa/article/view/514

Hayati, R. P., Suriansyah, A., Purwanti, R., & Agusta, A. R. (2024). Implementasi model cakap berbasis project based learning untuk meningkatkan keterampilan berbicara berbantuan media visual. *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *14*(3), 334–351. https://iocscience.org/ejournal/index.php/Cendikia/article/view/4531

Herlina, L. (2021). Penggunaan Metode Think Talk Write untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII–F SMP Negeri 1 Rancaekek. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, *4*(2), 408–414. https://doi.org/10.30605/jsgp.4.2.2021.1205

Hoerudin, C. W. (2023). Strategi Meningkatkan Mutu Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, *4*(1), 36–47. http://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/104

Irham, M., & Purwanti, R. (2023). Meningkatkan Aktivitas, Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Piring Antik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, *1*(3), 858–865. https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk/article/view/334

Jatmiko, H. T. P., & Putra, R. S. (2022). Refleksi Diri Guru Bahasa Indonesia dalam Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Penggerak. *Lingua Franca:Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, *6*(2), 224–232. https://doi.org/10.30651/lf.v6i2.14701

Krissandi, A. D. S., Widharyanto, B., & Dewi, R. P. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD (Pendekatan dan Teknis)* (T. Diman, Ed.; 1 Jilid, Vols. 978-602-8847-87–2). Penerbit Media Maxima.

Kurniasari, A. A., Nugroho, A. S., Umam, N. K., & Subayani, N. W. (2023). Peningkatan Keterampilan Komunikasi dengan Metode Pembelajaran Role Playing pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar . *Journal on Education*, *5*(3), 8582–8591. http://eprints.umg.ac.id/7408/

Kusmiati, A. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran Problem Based Learning pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 tema 4 semester 1 tahun 2020/2021 SDN Manggis. *Educatif Journal of Education Research*, *2*(4), 64–72. https://doi.org/10.36654/educatif.v2i4.33

Lestari, R. W., & Rahmandani, F. (2023). Implementasi Problem Based Learning Berbasis E-LKPD Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta didik. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, *6*(1), 53–63. https://doi.org/10.30605/jsgp.6.1.2023.2375

Liana, N., & Suriansyah, A. (2023). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Muatan Ips Menggunakan ModelPintar Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, *1*(3), 755–764. https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk/article/view/319

Luiz Adrian, J. A., Zeszotarski, P., & Ma, C. (2015). Developing Pharmacy Student Communication Skills through Role-Playing and Active Learning. *American Journal of Pharmaceutical Education*, *79*(3), 44. https://doi.org/10.5688/ajpe79344

Mahdianur, M., & Sari, D. D. (2023). Implementasi Model Pintar Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa . *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, *1*(3), 246–253. https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk/article/view/192

Mamlakah, T., & Suklani. (2023). Guru Profesional : Menggali Kompetensi dan Mengasah Karakteristik. *ADIBA: Journal of Education* , *3*(4), 447–453.

https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/view/350

Milala, S. B. S., & Putri, M. (2022). Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Anak Dengan Metode Bermain Peran Pada Anak Panti Asuhan Mercy Clement Indonesia. *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Dan Humaniora*, *1*(2), 292–298. https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v1i2.580

Nahdia, & Aslamiah. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Menggunakan Kombinasi Model PBL, TTW, DAN SCRAMBLE. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, *1*(3), 835–840. https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk/article/view/327

Nayuf, M. Y., & Muhsam, J. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Think Talk Write Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Tema 5 Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Flobamorata*, *1*(4), 222–228. https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jim/article/view/1247

Nazwa, & Asniwati. (2023). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Menggunakan Model Batuah pada Kelas V SDN Telawang 1 Banjarmasin. *Cendikia Pendidikan*, *1*(4), 1–17. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=GiJAeWEAAAAJ&sortby=pubdate&citation_for_view=GiJAeWEAAAAJ:BqipwSGYUEgC

Ningrum, A. R., & Putri, N. K. (2020). Hubungan Antara Keterampilan Berkomunikasi dengan Hasil Belajar IPS pada Peserta Didik Kelas V SD. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, *7*(2), 177–186. https://doi.org/10.24042/terampil.v7i2.6410

Ningsih, R. (2023). Strategi Bermain Peran Untuk Meningkatkan Fokus Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, *5*(1), 47–55. https://doi.org/10.61227/arji.v5i1.75

Noorhapizah, Nur'alim, Agusta, A. R., & Ahmad Fauzi, Z. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Keterampilan Membaca Pemahaman dalam Menemukan Informasi Penting dengan Kombinasi Model Directed Inquiry Activity (DIA), Think Pair Share (TPS), dan Scramble pada Siswa Kelas V SDN Pemurus Dalam 7 Banjarmasin. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM*, *5*(2), 95–108. https://rumahjurnal.net/index.php/PS2DMP/article/view/787

Pratiwi, E. A., Witono, A. H., & Jaelani, A. K. (2022). Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas V SDN 32 Cakranegara Kecamatan Sandubaya Kota Mataram Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *7*(3b), 1639–

1646. https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.832

Putri, T. A. S., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Peta Pintar pada Siswa Sekolah Dasar. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, *7*(2), 287–309. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i2.2632

Qadariah, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Menggunakan Aplikasi Edmodo untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Keterampilan Komunikasi Mahasiswa. *Journal on Education*, *5*(4), 14695–14707. https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2533

Rahmawati, L. D. (2022). Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model problem based learning pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *1*(4), 1–4. https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/nautical/article/download/94/76

Rahmi, M. F., & Pratiwi, D. A. (2023). Implementasi Model "PRESTASI" Pada Muatan IPS untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Peserta Didik. *DIKSEDA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *1*(2), 83–95. https://dikseda.winayailmu.id/index.php/1/article/view/16

Sanjani, M. A. (2020). Tugas dan Peranan Guru dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar. *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *6*(1), 35–42. https://doi.org/10.37755/sjip.v6i1.287

Seco, V. Y. R., & Cendana, W. (2022). Penerapan Refleksi Pribadi untuk Membantu Guru Menjalankan Peran Sebagai Fasilitator pada Pembelajaran Daring. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *1*(02), 103–116. https://doi.org/10.53977/ps.v1i02.371

Shafira, Z., & Ramadi. (2023). Penerapan Model PBL, Picture and Picture, dan Storytelling untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, *1*(3), 344–350. https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk/article/view/247

Suciati, S. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi tentang Jati Diri (Talking About Self) melalui Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) di Kelas X MIPA.1 SMAN 4 Kota Bima Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *1*(2), 157–176. https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.50

Sugono, D. (2008). *Kamus Bahasa Banjar Dialek Hulu-Indonesia*. Balai Bahasa Banjarmasin.

Ulimaz, A., Yardani, J., & Widiyastuti, D. A. (2023). Increase Student Learning Activities by Using A Problem-Based Learning Model in Legum Technology Lecture Materials. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *4*(1), 238–246. https://doi.org/10.51276/edu.v4i1.329

Yohanna Margaretha, Lukman Nulhakim, & Annisa Novianti Taufik. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write terhadap Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas VII pada Tema Pencemaran Lingkungan. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, *13*(2), 459–464. https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.1015

Yusita, N. K. P., Rati, N. W., & Pajarastuti, D. P. (2021). Model Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, *4*(2), 174–182. https://doi.org/10.23887/jlls.v4i2.36995