

## **ANALISIS PERENCANAAN PEMBELAJARAN BERBICARA DENGAN TEKNIK *ROLE PLAY* PADA SISWA KELAS VIII SMPN 14 KABUPATEN SORONG**

Selfiani<sup>1</sup>, Rima<sup>2</sup>

*Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong  
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Jl. KH. Ahmad Dahlan, Alamat,  
Kab.Sorong, Papua Barat Daya, Indonesia  
Selfiani2022@unimudasorong.ac.id*

**ABSTRAK:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perencanaan pembelajaran berbicara dengan teknik *role play* pada siswa kelas VIII SMPN 14 Kabupaten Sorong. Rumusan masalah penelitian difokuskan pada empat aspek, yaitu: kelengkapan dan kesesuaian komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kejelasan indikator keterampilan berbicara, variasi skenario *role play*, serta instrumen penilaian yang digunakan. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian guru Bahasa Indonesia dan dokumen RPP, serta partisipan siswa kelas VIII. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa RPP pembelajaran berbicara dengan teknik *role play* di SMPN 14 Kabupaten Sorong sudah lengkap secara administratif, tetapi indikator keterampilan berbicara masih bersifat umum dan kurang terukur, skenario *role play* terbatas pada tema tertentu sehingga belum sepenuhnya kontekstual, serta instrumen penilaian cenderung menitikberatkan pada aspek kebahasaan dan belum menyentuh aspek nonkebahasaan seperti ekspresi dan intonasi. Kesimpulan penelitian ini adalah kualitas perencanaan pembelajaran berbicara dengan teknik *role play* perlu ditingkatkan melalui perumusan indikator yang lebih spesifik, penyusunan skenario yang variatif dan dekat dengan konteks kehidupan siswa, serta pengembangan instrumen penilaian yang lebih komprehensif. Penelitian ini memberikan kontribusi berupa konsep “Model Analisis Perencanaan Pembelajaran Role Play Berbasis Konteks” yang dapat dijadikan acuan bagi guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran berbicara yang lebih efektif.

**KATA KUNCI:** *berbicara; perencanaan pembelajaran; role play; RPP; studi kasus*

**ABSTRACT:** *This study aims to analyze the planning of speaking instruction using the role-play technique for eighth-grade students at SMPN 14 Sorong Regency. The research problem is focused on four aspects: the completeness and relevance of the components of the Lesson Plan (RPP), the clarity of the speaking skill indicators, the variety of role-play scenarios, and the assessment instruments used. The research method employed is descriptive qualitative, with the subjects being the Indonesian language teacher and lesson plan documents, as well as eighth-grade students as participants. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman model. The findings reveal that the lesson plans for speaking instruction using role play at SMPN 14 Sorong Regency are administratively complete, but the speaking skill indicators remain general and lack measurability. The role-play scenarios are limited to certain themes and thus not fully contextual, while the assessment instruments tend to emphasize linguistic aspects and do not adequately address non-linguistic aspects such as expression and intonation. The conclusion of this study is that the quality of speaking instruction planning through role play needs improvement by formulating more specific indicators, designing more varied and contextually relevant scenarios, and developing more comprehensive assessment instruments. This research contributes the concept of a “Context-Based Role Play Lesson Planning Analysis Model,” which can serve as a reference for teachers in developing more effective speaking instruction plans.*

**KEYWORDS:** *speaking; learning planning; role play; lesson plans; case studies*

Diterima:  
08-05-2025

Direvisi:  
29-06-2025

Disetujui:  
01-07-2025

Dipublikasi:  
01-07-2025

Pustaka : Kutipan menggunakan APA : Baker, R. A. (2019). Judul Artikel. *frasa : Jurnal bahasa, sastra dan pengajarannya* 16(1), 1-10. (digunakan untuk memudahkan penulis lain mengutip artikel ini)  
DOI : 10.36232/frasaunimuda.v6i1.1357

## PENDAHULUAN

Pembelajaran keterampilan berbicara menempati peran penting dalam kurikulum Bahasa Indonesia karena berbicara merupakan salah satu kompetensi komunikasi lisan yang harus dikuasai peserta didik (Brown, 2007). Namun, kenyataannya siswa masih sering mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan berbicara, baik dari segi keberanian, kelancaran, maupun penggunaan bahasa yang tepat (Tarigan, 2008). Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran berbicara harus dirancang secara sistematis dengan memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa. Salah satu teknik yang dapat digunakan adalah *role play* atau bermain peran, yang terbukti efektif meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterampilan berbicara siswa karena memberi kesempatan untuk berlatih secara otentik dalam situasi komunikasi nyata (Brown, 2007; Hidayat, 2016). Selain itu, Nunan (1991) mengemukakan bahwa keberhasilan *role play* sangat bergantung pada kualitas perencanaan pembelajaran termasuk tujuan yang jelas, tahapan kegiatan, media yang sesuai, dan instrumen penilaian yang terukur. Teknik *role play* dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menggunakan bahasa dalam konteks yang otentik dan menyerupai kehidupan nyata. Melalui bermain peran, siswa terdorong untuk lebih berani dan percaya diri dalam mengungkapkan gagasan secara lisan, sekaligus melatih kelancaran dan spontanitas berbicara ketika harus merespons lawan bicara sesuai situasi yang diperankan (Brown, 2007; Harmer, 2015). Selain itu, *role play* memungkinkan siswa bekerja sama secara kelompok sehingga interaksi sosial dan keterampilan komunikasi mereka berkembang secara alami. Aktivitas ini juga menumbuhkan motivasi belajar karena bersifat menyenangkan dan variatif, sehingga siswa tidak merasa terbebani saat berbicara di depan kelas (Hidayat, 2016). Dengan demikian, *role play* tidak hanya mengasah aspek bahasa, seperti tata bahasa dan kosakata, tetapi juga aspek nonbahasa, termasuk intonasi, ekspresi, dan gerak tubuh, yang sangat penting dalam keterampilan berbicara (Ladousse, 2009).

Di tingkat SMP, terutama kelas VIII, guru harus merancang RPP yang efektif agar *role play* dapat berjalan optimal. Studi sebelumnya menemukan bahwa meskipun guru memahami nilai pedagogis *role play*, implementasinya di kelas sering menghadapi kendala waktu, kesiapan siswa, dan kurangnya rubrik penilaian yang sistematis (Richards & Rodgers, 2001). Berdasarkan observasi awal di SMPN 14 Kabupaten Sorong, ditemukan bahwa perencanaan pembelajaran berbicara dengan teknik *role play* sudah tersedia dalam RPP, tetapi masih terdapat beberapa kelemahan, seperti indikator yang belum spesifik, skenario yang terbatas, dan instrumen penilaian yang bersifat umum. Kondisi ini menimbulkan pertanyaan mengenai sejauh mana perencanaan pembelajaran berbicara dengan teknik *role play* telah sesuai dengan kebutuhan siswa dan mendukung ketercapaian kompetensi berbicara. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk menganalisis perencanaan pembelajaran berbicara dengan teknik *role play* pada siswa kelas VIII SMPN 14 Kabupaten Sorong. Oleh karena itu, penelitian ini

menelaah perencanaan pembelajaran berbicara yang menggunakan *role play* dan mengevaluasi kesesuaian perencanaan tersebut dengan praktik di kelas. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada analisis perencanaan pembelajaran berbicara dengan teknik *role play* pada siswa kelas VIII SMPN 14 Kabupaten Sorong untuk mengetahui sejauh mana perencanaan pembelajaran tersebut dirancang sesuai tujuan pembelajaran serta mampu mendukung peningkatan keterampilan berbicara siswa.

Dalam satu dekade terakhir, penelitian mengenai penerapan teknik *role play* dalam pembelajaran berbicara semakin banyak dilakukan, baik di Indonesia maupun di luar negeri. Mayoritas penelitian berfokus pada efektivitas *role play* sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Secara umum, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *role play* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan partisipatif sehingga siswa lebih berani dan percaya diri dalam mengungkapkan gagasan secara lisan. Hal ini menjadikan *role play* sebagai salah satu metode yang konsisten mendapat perhatian para peneliti, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia maupun bahasa asing.

Penelitian Dwiyanti (2023) menunjukkan bahwa penerapan *role play* di kelas VIII SMP mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa baik dari segi kelancaran, intonasi, maupun keberanian berbicara di depan kelas. Hasil serupa juga ditemukan oleh Maulana (2023) yang menekankan bahwa *role play* lebih efektif dibanding metode ceramah konvensional karena memberi ruang bagi siswa untuk terlibat langsung dalam komunikasi yang otentik. Sementara itu, penelitian Salmita dan Meristika (2023) menegaskan bahwa siswa merasa lebih antusias dan termotivasi saat pembelajaran berbicara menggunakan *role play*, karena mereka dapat mengekspresikan diri sesuai peran yang dimainkan.

Penelitian di luar negeri juga mendukung temuan ini. Ly (2024) dalam penelitiannya di Kamboja menemukan bahwa variasi *role play* baik yang berbasis naskah maupun improvisasi sama-sama efektif, namun *role play* improvisasi lebih mampu menumbuhkan spontanitas siswa dalam berbicara. Fitriani (2025) menambahkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran berbicara dengan *role play* mengalami peningkatan signifikan dalam aspek kelancaran berbicara dan penggunaan kosakata. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian-penelitian dalam kurun waktu 2015–2025 sepakat mengenai efektivitas *role play* dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian masih lebih banyak menitikberatkan pada aspek pelaksanaan atau implementasi teknik *role play*. Fokus penelitian sering kali diarahkan pada perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya *role play*, atau membandingkan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menyebabkan aspek lain, khususnya yang terkait dengan perencanaan pembelajaran seperti penyusunan RPP, penentuan indikator ketercapaian, perancangan skenario, dan instrumen penilaian, belum banyak mendapat perhatian. Padahal, keberhasilan implementasi *role play* tidak hanya bergantung pada keterampilan guru dalam melaksanakan, tetapi juga ditentukan oleh sejauh mana perencanaan pembelajaran telah disusun secara matang.

Selain itu, masih terdapat keterbatasan pada instrumen penilaian keterampilan berbicara yang digunakan dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Mayoritas instrumen hanya menekankan pada aspek kebahasaan, seperti tata bahasa dan kosakata, sementara aspek nonkebahasaan seperti intonasi, ekspresi wajah, kontak mata, dan sikap percaya diri kurang diperhatikan. Padahal, aspek nonkebahasaan memiliki peran yang sama

penting dalam membentuk kompetensi berbicara siswa secara utuh. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk menyusun instrumen penilaian yang lebih komprehensif dan seimbang antara aspek kebahasaan dan nonkebahasaan.

Lebih jauh, penelitian yang menempatkan konteks lokal sebagai bagian dari perencanaan pembelajaran juga masih terbatas. Sebagian besar penelitian dilakukan di kota-kota besar dengan fasilitas pembelajaran yang relatif memadai. Sementara itu, penelitian yang berfokus pada daerah dengan keragaman budaya dan kondisi sekolah yang berbeda, seperti di Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya, masih jarang dilakukan. Padahal, perencanaan pembelajaran berbicara dengan teknik *role play* di daerah seperti ini memerlukan adaptasi tertentu, baik dari segi pemilihan tema, skenario, maupun media pembelajaran, agar sesuai dengan latar belakang siswa.

Berdasarkan kajian literatur tersebut, terlihat jelas bahwa terdapat celah penelitian yang dapat diisi, yaitu analisis mendalam terhadap perencanaan pembelajaran berbicara dengan teknik *role play*. Penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menelaah bagaimana guru menyusun RPP, menentukan indikator, memilih skenario, dan menyiapkan instrumen penilaian keterampilan berbicara. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan sebelumnya mengenai efektivitas *role play*, tetapi juga memberikan kontribusi baru berupa analisis pada tahap perencanaan yang selama ini kurang mendapat perhatian. Fokus penelitian ini pada SMPN 14 Kabupaten Sorong juga memberikan nilai tambah karena memperkaya khasanah penelitian di daerah dengan kondisi dan karakteristik siswa yang berbeda dari sekolah-sekolah di kota besar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana perencanaan pembelajaran berbicara dengan teknik *role play* disusun dan diimplementasikan pada siswa kelas VIII SMPN 14 Kabupaten Sorong. Rumusan ini dijabarkan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian, yaitu: (1) bagaimana kelengkapan dan kesesuaian komponen RPP pembelajaran berbicara dengan teknik *role play*; (2) bagaimana perumusan indikator keterampilan berbicara yang digunakan dalam perencanaan pembelajaran; (3) bagaimana variasi skenario *role play* yang dirancang untuk mendukung keterampilan berbicara siswa; dan (4) bagaimana instrumen penilaian yang digunakan untuk menilai keterampilan berbicara siswa. Selanjutnya penelitian ini memiliki tujuan mendeskripsikan dan menganalisis perencanaan pembelajaran berbicara dengan teknik *role play* pada siswa kelas VIII SMPN 14 Kabupaten Sorong. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelengkapan serta kesesuaian komponen RPP pembelajaran berbicara dengan teknik *role play*, mengkaji kejelasan dan keterukuran indikator keterampilan berbicara yang digunakan, menelaah variasi skenario *role play* yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran, serta mengevaluasi instrumen penilaian keterampilan berbicara yang digunakan oleh guru.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas teknik *role play* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hidayat (2016) melalui penelitian tindakan kelas menemukan bahwa penerapan metode *role playing* mampu meningkatkan keaktifan, kepercayaan diri, serta keterampilan berbicara siswa SMP secara bertahap pada setiap siklus pembelajaran. Dwiyanti (2023) dengan desain kuasi-eksperimen juga membuktikan bahwa siswa yang mendapatkan pembelajaran berbicara melalui *role play* memperoleh hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Selanjutnya, penelitian Tran

(2025) menekankan pentingnya variasi dalam skenario *authentic role play* karena format yang berbeda terbukti berpengaruh pada performa berbicara siswa EFL muda. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh UPI Repository (2020) berfokus pada pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *role play* di tingkat sekolah dasar, dan menghasilkan perangkat pembelajaran yang dinilai layak untuk digunakan guru dalam pembelajaran berbicara.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut cenderung lebih banyak menitikberatkan pada implementasi *role play* di kelas atau pengembangan perangkat pembelajaran baru. Belum banyak penelitian yang secara khusus menelaah aspek perencanaan pembelajaran berbicara dengan teknik *role play*, khususnya dalam konteks daerah Papua yang memiliki latar belakang sosial budaya berbeda. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan fokus pada analisis perencanaan pembelajaran, mulai dari kelengkapan RPP, indikator keterampilan berbicara, variasi skenario *role play*, hingga instrumen penilaian yang digunakan di SMPN 14 Kabupaten Sorong.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan jenis studi kasus yang berfokus pada analisis perencanaan pembelajaran berbicara menggunakan teknik *role play* di kelas VIII SMPN 14 Kabupaten Sorong. Subjek penelitian meliputi guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas VIII, sedangkan objek penelitian berupa dokumen perencanaan pembelajaran (silabus, RPP, dan instrumen penilaian). Data dikumpulkan melalui dokumentasi, wawancara guru, observasi pembelajaran, serta catatan lapangan dan rekaman kegiatan. Instrumen penelitian meliputi pedoman wawancara, lembar observasi, serta analisis dokumen. Data dianalisis menggunakan model Miles & Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, dengan keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan metode.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran berbicara dengan teknik *role play* pada siswa kelas VIII SMPN 14 Kabupaten Sorong sudah disusun dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang lengkap secara administratif, meliputi identitas, tujuan, materi, metode, langkah-langkah pembelajaran, serta penilaian. Namun, analisis lebih lanjut memperlihatkan beberapa kelemahan. Pertama, indikator keterampilan berbicara yang dirumuskan masih bersifat umum sehingga belum sepenuhnya terukur dan sulit digunakan untuk mengevaluasi ketercapaian siswa secara detail. Kedua, skenario *role play* yang digunakan guru cenderung terbatas pada tema-tema sederhana dan belum sepenuhnya kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga variasi percakapan kurang beragam. Ketiga, instrumen penilaian keterampilan berbicara lebih menitikberatkan pada aspek kebahasaan, seperti tata bahasa dan kosakata, tetapi belum mengakomodasi aspek nonkebahasaan, misalnya ekspresi, intonasi, dan keberanian berbicara. Meskipun demikian, hasil wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa penggunaan *role play* tetap memberikan dampak positif berupa peningkatan motivasi, keberanian, serta antusiasme siswa dalam pembelajaran berbicara. Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa kualitas perencanaan pembelajaran berbicara dengan teknik *role play* di SMPN 14 Kabupaten Sorong masih perlu ditingkatkan, terutama dalam hal kejelasan indikator, variasi skenario, dan kelengkapan instrumen penilaian.

Berikut dijabarkan dengan rinci poin utama hasil penelitian ini:

### 1. Dokumen RPP dan Silabus

RPP yang digunakan guru sudah memuat komponen utama sesuai kurikulum, seperti identitas mata pelajaran, tujuan pembelajaran, materi, langkah-langkah kegiatan, serta penilaian. Namun, tujuan pembelajaran belum sepenuhnya dirumuskan dengan indikator keterampilan berbicara yang terukur (misalnya aspek kefasihan, intonasi, dan keberanian).

### 2. Strategi Perencanaan dengan Role Play

Guru memilih teknik *role play* sebagai strategi utama karena dinilai mampu meningkatkan keaktifan dan keberanian siswa. Tema yang diangkat cukup relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, misalnya percakapan di pasar, di sekolah, atau pertemanan. Namun, skenario yang disusun masih terbatas sehingga kreativitas siswa kurang terfasilitasi secara optimal.

### 3. Pelaksanaan Pembelajaran

Observasi menunjukkan siswa tampak antusias dan berani tampil di depan kelas, meskipun masih ada sebagian siswa yang pasif. Guru berperan sebagai fasilitator, tetapi terkadang terlalu cepat memberi arahan tanpa memberi kesempatan siswa mengembangkan improvisasi.

### 4. Penilaian Keterampilan Berbicara

Instrumen penilaian yang digunakan masih umum, belum memisahkan aspek bahasa (tata bahasa, kosakata) dan aspek nonbahasa (intonasi, ekspresi, keberanian). Hal ini membuat hasil penilaian kurang detail untuk memetakan kemampuan berbicara siswa.

Berikut tabel perbandingan hasil penelitian ini dengan penelitian sebelumnya.

Tabel 1. Tabel perbandingan hasil penelitian ini dengan penelitian sebelumnya

No	Peneliti & Judul / Fokus Tahun Penelitian	Metode	Hasil Utama	Perbedaan dengan Penelitian Ini
1	Dwiyanti (2023) Efektivitas <i>role play</i> dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa SMP	Kuasi-eksperimen	<i>Role play</i> terbukti meningkatkan skor keterampilan berbicara dibanding kelas kontrol	Fokus pada <b>hasil (outcome)</b> ; penelitian ini fokus pada <b>perencanaan pembelajaran (RPP, indikator, instrumen)</b>
2	Tran (2025) Pengaruh dua format <i>authentic</i>	Eksperimen	Format <i>role play</i> berbeda	Lebih menekankan <b>perbandingan</b>

No	Peneliti & Judul / Fokus Tahun Penelitian	Metode	Hasil Utama	Perbedaan dengan Penelitian Ini
3	Hidayat (2016) <i>role play</i> pada performa berbicara siswa EFL muda	Penerapan metode <i>role playing</i> untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa SMP	memengaruhi performa berbicara; variasi skenario penting	format; penelitian ini menelaah kesesuaian perencanaan dengan tujuan
4	UPI Repository (2020) Rancangan perangkat pembelajaran berbasis <i>role play</i> di SD	R&D (penyusunan perangkat)	Menghasilkan RPP & perangkat berbasis <i>role play</i> yang layak digunakan	Fokus pada tindakan kelas ( <b>implementasi</b> ); penelitian ini fokus pada analisis dokumen perencanaan
5	Penelitian ini (2025) Analisis perencanaan pembelajaran berbicara dengan teknik <i>role play</i> di SMPN 14 Kabupaten Sorong	Deskriptif kualitatif di (studi kasus)	RPP sudah lengkap secara administratif, tetapi indikator belum spesifik, skenario terbatas dan penilaian umum; <i>role play</i> tetap meningkatkan motivasi siswa	Fokus pada pengembangan perangkat baru; penelitian ini pada analisis perencanaan yang sudah ada Kebaruan: fokus analisis perencanaan, <b>Papua (Sorong)</b> yang jarang diteliti, serta rekomendasi perbaikan indikator, skenario, dan instrumen penilaian

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran berbicara dengan teknik *role play* di SMPN 14 Kabupaten Sorong sudah cukup baik dari sisi kelengkapan administratif, tetapi masih perlu diperkuat dari aspek kualitas perencanaan. Perencanaan pembelajaran berbicara dengan teknik *role play* di SMPN 14 Kabupaten Sorong sudah disusun secara lengkap dalam format RPP, namun kualitasnya belum sepenuhnya mendukung ketercapaian keterampilan berbicara siswa. Indikator yang dirumuskan masih bersifat umum, sehingga guru kesulitan menilai perkembangan keterampilan siswa secara terperinci. Hal ini berpengaruh pada pelaksanaan pembelajaran, karena tujuan yang dirancang belum memberikan arah yang jelas mengenai kompetensi yang harus dicapai siswa. Skenario *role play* yang digunakan juga kurang variatif dan hanya berfokus pada tema sederhana. Akibatnya, siswa belum mendapatkan pengalaman berbicara yang lebih luas dan kontekstual sesuai dengan

kehidupan mereka sehari-hari. Hasil ini sejalan dengan Dwiyanti (2023) yang menyatakan bahwa *role play* efektif meningkatkan keterampilan berbicara siswa SMP, namun efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh rancangan perencanaan yang matang. Dalam penelitian ini, meskipun RPP sudah memuat tahapan *role play*, indikator keterampilan berbicara belum dirumuskan secara rinci sehingga belum memberi arah jelas pada aspek yang akan dinilai.

Instrumen penilaian yang digunakan guru juga menunjukkan keterbatasan, karena lebih menekankan pada aspek kebahasaan seperti tata bahasa dan kosakata, sementara aspek nonkebahasaan seperti ekspresi, intonasi, dan keberanian siswa berbicara belum diperhatikan. Padahal aspek tersebut berperan penting dalam kelancaran komunikasi siswa. Walaupun demikian, pelaksanaan *role play* di kelas tetap memberikan dampak positif terhadap motivasi dan antusiasme siswa. Mereka terlihat lebih percaya diri dan berani berbicara dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan metode tersebut. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa meskipun perencanaan pembelajaran masih perlu diperbaiki, teknik *role play* tetap menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, khususnya dalam membangkitkan minat dan keberanian mereka untuk tampil di depan kelas.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa teknik *role play* berhasil meningkatkan motivasi siswa untuk berbicara, sesuai dengan pendapat Brown (2007) bahwa *role play* menciptakan pengalaman berbahasa yang otentik dan kontekstual. Namun, pembatasan tema dan kurangnya ruang improvisasi menyebabkan kreativitas siswa belum berkembang maksimal. Hal ini berbeda dengan temuan Tran (2025) yang menekankan bahwa variasi format *role play* (misalnya dialog bebas atau simulasi otentik) berpengaruh signifikan terhadap kualitas berbicara siswa. Dalam hal penilaian, instrumen yang digunakan guru masih bersifat umum sehingga belum mampu memberikan umpan balik spesifik pada aspek yang perlu diperbaiki siswa. Kondisi ini mendukung hasil penelitian Hidayat (2016) bahwa perencanaan yang tidak disertai instrumen penilaian terperinci cenderung membuat guru sulit mengukur perkembangan keterampilan berbicara secara menyeluruh.

Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada analisis mendalam terhadap perencanaan pembelajaran, bukan hanya pada efektivitas pelaksanaan. Hasilnya menegaskan pentingnya merumuskan indikator terukur, menyediakan skenario *role play* yang bervariasi, serta menyusun instrumen penilaian yang komprehensif agar perencanaan benar-benar mampu mendukung keterampilan berbicara siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran berbicara dengan teknik *role play* di kelas VIII SMPN 14 Kabupaten Sorong telah memuat komponen administratif sesuai ketentuan kurikulum, namun masih terdapat beberapa kelemahan. Tujuan pembelajaran belum sepenuhnya dirumuskan dengan indikator keterampilan berbicara yang terukur, skenario *role play* yang digunakan masih terbatas sehingga kreativitas siswa kurang optimal, serta instrumen penilaian masih bersifat umum sehingga belum mampu menggambarkan

kemampuan berbicara siswa secara detail. Meski demikian, pelaksanaan *role play* mampu meningkatkan motivasi dan keberanian siswa berbicara di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa teknik *role play* berpotensi efektif apabila perencanaan disusun lebih matang dan terarah.

Hasil penelitian ini melahirkan sebuah konsep baru yang dapat disebut sebagai “Model Analisis Perencanaan Pembelajaran Role Play Berbasis Konteks”. Konsep ini menekankan bahwa efektivitas teknik *role play* dalam pembelajaran berbicara tidak hanya bergantung pada pelaksanaan di kelas, tetapi juga sangat ditentukan oleh kualitas perencanaannya. Perencanaan yang baik tidak hanya memuat komponen administratif dalam RPP, tetapi juga harus memperhatikan tiga aspek penting, yaitu: (1) Spesifikasi indikator keterampilan berbicara yang terukur dan sesuai dengan kebutuhan siswa; (2) Rancangan skenario *role play* yang variatif dan kontekstual, sehingga siswa dapat berlatih berbicara dalam situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari; dan (3) Instrumen penilaian berbicara yang holistik, meliputi aspek kebahasaan (tata bahasa, kosakata, kelancaran) dan aspek nonkebahasaan (intonasi, ekspresi, dan kerja sama). Konsep ini sekaligus memperkaya teori pembelajaran berbicara dengan menegaskan bahwa perencanaan merupakan pondasi utama keberhasilan implementasi *role play*, khususnya pada konteks daerah dengan keragaman budaya dan bahasa seperti Papua.

Saran dalam penelitian ini yaitu bagi guru Bahasa Indonesia, disarankan untuk memperbaiki perencanaan pembelajaran berbicara dengan memperjelas indikator pencapaian, memperkaya variasi skenario *role play*, serta menyusun instrumen penilaian yang lebih komprehensif. Selanjutnya bagi sekolah, hendaknya memberikan dukungan berupa pelatihan guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis *role play*, terutama yang relevan dengan konteks sosial budaya siswa. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menguji efektivitas konsep “Model Analisis Perencanaan Pembelajaran Role Play Berbasis Konteks” pada implementasi nyata di berbagai sekolah, serta membandingkan hasilnya dengan metode pembelajaran berbicara lainnya. Terakhir saran bagi pembuat kebijakan pendidikan, penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam penyusunan panduan pembelajaran berbasis keterampilan komunikasi yang lebih aplikatif dan sesuai kebutuhan siswa di berbagai daerah.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Brown, H. D. (2007). *Principles of Language Learning and Teaching* (5th ed.). White Plains, NY: Pearson Longman.
2. Brown, H. D., & Abeywickrama, P. (2010). *Language Assessment: Principles and Classroom Practices*. New York: Pearson Education.
3. Dwiyanti, A. (2023). *The Effectiveness of Role Play in Improving Speaking Skill of Junior High School Students*. Prosodi Journal.
4. Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.
5. Fitriani, R. (2025). Exploration of the Role Play Method in Improving Student's Speaking Skill. *Journal of English Language Education (JELE)*, 13(1), 15–27.
6. Harmer, J. (2015). *The Practice of English Language Teaching* (5th ed.). Pearson Education.

7. Hidayat, A. (2016). Penerapan metode role playing dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 16(2), 45–53.
8. Ladousse, G. P. (2009). *Role Play*. Oxford University Press.
9. Ly, C. K. (2024). Applying Role-Play Technique on Improving EFL Students' Speaking. *Journal of Khmer Language Studies and Teaching (JKLST)*, 12(2), 33–41.
10. Maulana, I. (2023). The Effectiveness of Role-Play to Improve Students' Speaking. *ELITE Journal of English Education*, 10(2), 78–88.
11. Nunan, D. (1991). *Language Teaching Methodology: A Textbook for Teachers*. Hemel Hempstead: Prentice Hall.
12. Repository UPI. (2020). *Rancangan perangkat pembelajaran berbasis role playing (RPP, bahan ajar, instrumen)*. UPI Repository.
13. Salmita, S., & Meristika, R. (2023). Application of Role Play Technique to Improve Student's Speaking Skills. *Nusantara Hasana Journal*, 2(3), 101–109.
14. Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
15. Tran, M. T. N. (2025). *Effects of the Two Formats of Authentic Role-play on EFL Young Learners' Speaking Performance*. EJELS.
16. Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
17. Yin, R. K. (2014). *Case Study Research: Design and Methods* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.