



Implementasi Model *Role Playing* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Pengaruhnya terhadap Keterampilan Berkommunikasi

Implementation of the Role-Playing Model in Indonesian Language Learning and Its Impact on Communication Skills

Nur Lailiyah¹, Yolanda Rensia Gigik², Avrillya Ainisy³, Salma Kurnia Anisa⁴, Mutiara Etikasari⁵

lailiya86@unpkediri.ac.id¹, yolandarensia24@gmail.com², avrillyauchiha@gmail.com³,
salmakurnia03@gmail.com⁴, mutiaraetikasari581@gmail.com⁵

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri, Indonesia^{1,2,3,4,5}

Diungah: 3 Februari 2025, Direvisi: 13 Maret 2025, Diterima: 20 Maret 2025, Terbit: 22 April 2025

Abstract

This study aims to analyze the implementation of *Role Playing* learning model in Indonesian language learning and its effect on communication skills of SMAN 6 Kediri students. This research used quantitative approach with quasi-experimental design. The research sample consisted of two classes, namely the experimental class which was given learning using the *Role Playing* model and the control class which used the Problem Based Learning method. Data collection technique was conducted through speaking skill test, observation of students' participation, and questionnaire of perception towards learning method. The data analysis technique used t-test (independent sample t-test) to measure the difference in communication skills results between the two groups as well as descriptive analysis to see students' responses to the learning model. The results showed that students who learned with the *Role Playing* model experienced a significant improvement in communication skills compared to the control group. This improvement can be seen from the aspects of fluency in speaking, accuracy in conveying ideas, courage in arguing, and more active interaction in class. In addition, students also showed a more enthusiastic attitude and positive response to learning with the *Role Playing* model. These findings indicate that the *Role Playing* model can be an effective strategy in learning Indonesian, especially in improving students' speaking skills and social interaction. Therefore, this model is recommended to be applied in language learning to create a more dynamic and interactive learning atmosphere.

Keywords: communication skills, Indonesian language learning, learning model, student participation, role playing

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta pengaruhnya terhadap keterampilan berkomunikasi siswa SMAN 6 Kediri. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran menggunakan model *Role Playing* dan kelas kontrol yang menggunakan metode *Problem Based Learning*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes keterampilan berbicara, observasi partisipasi siswa, dan angket persepsi terhadap metode pembelajaran. Teknik analisis data menggunakan uji-t (*independent sample t-test*) untuk mengukur perbedaan hasil keterampilan berkomunikasi antara kedua kelompok serta analisis deskriptif untuk melihat respons siswa terhadap model pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan model *Role Playing* mengalami peningkatan signifikan dalam keterampilan berkomunikasi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Peningkatan ini terlihat dari aspek kelancaran berbicara, ketepatan dalam penyampaian gagasan, keberanian dalam berpendapat, serta interaksi yang lebih aktif di kelas. Selain itu, siswa juga menunjukkan sikap lebih antusias dan respons positif terhadap pembelajaran dengan model *Role Playing*. Temuan ini mengindikasikan bahwa model *Role Playing* dapat menjadi strategi efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan interaksi sosial siswa. Oleh karena itu, model ini direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa guna menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif..

Kata Kunci: keterampilan berkomunikasi, model pembelajaran, partisipasi siswa, pembelajaran Bahasa Indonesia, *role playing*



*Corespondensi Author : Nur Lailiyah

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, keterampilan komunikasi lisan menjadi salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki oleh siswa dalam menghadapi tantangan abad ke-21 (Trilling & Fadel, 2021a). Namun, di SMAN 6 Kediri, terdapat fenomena yang menunjukkan bahwa kemampuan berbicara dan berargumentasi siswa masih tergolong rendah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru serta pengamatan di kelas, ditemukan beberapa kendala utama, antara lain minimnya partisipasi aktif siswa dalam diskusi, rasa kurang percaya diri saat berbicara di depan umum, serta kurangnya variasi dalam penggunaan diksi dan struktur bahasa saat menyampaikan pendapat. Siswa cenderung lebih nyaman berkomunikasi melalui teks (*chat*, media sosial) dibandingkan berbicara langsung, yang menyebabkan rendahnya keterampilan komunikasi verbal mereka dalam situasi akademik maupun sosial.

Kondisi ini menunjukkan kesenjangan yang signifikan antara tuntutan keterampilan abad ke-21 dengan kenyataan yang terjadi di kelas. Menurut *Framework for 21st Century Learning* (P21, 2019), keterampilan yang harus dikuasai siswa meliputi komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas. Sayangnya, metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan cenderung pasif membuat siswa kurang mendapatkan pengalaman berkomunikasi secara aktif, baik dalam bentuk diskusi, debat, maupun presentasi. Akibatnya, keterampilan komunikasi yang seharusnya menjadi kompetensi utama dalam dunia kerja dan kehidupan sosial di abad ke-21 tidak berkembang dengan optimal.

Dalam konteks ini, model *Role Playing* diusulkan sebagai solusi yang relevan untuk menembatani kesenjangan tersebut. Model ini memberikan pengalaman berbicara secara langsung dalam berbagai situasi komunikasi, sehingga siswa lebih terlatih dalam menyusun argumen, menyesuaikan gaya bahasa sesuai konteks, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam berbicara. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan model *Role Playing* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa SMAN 6 Kediri, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan komunikasi di era global yang semakin dinamis.

Keterampilan berkomunikasi merupakan salah satu kompetensi esensial yang harus dimiliki oleh siswa dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Kemampuan ini tidak hanya mendukung prestasi akademik, tetapi juga berperan penting dalam kehidupan sosial dan profesional siswa di masa depan. Namun, dalam praktiknya, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide, berargumentasi, dan berinteraksi secara efektif dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Model ini melibatkan siswa dalam simulasi peran tertentu, memungkinkan mereka untuk mengalami situasi nyata secara langsung, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan berkomunikasi.

Keterampilan berkomunikasi merupakan aspek fundamental dalam pendidikan, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi siswa Indonesia masih tergolong rendah. Laporan PISA 2024 menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa Indonesia berada di bawah rata-rata internasional, yang berdampak pada kurangnya keterampilan dalam menyampaikan gagasan secara efektif (OECD, 2022). Dalam konteks pembelajaran, metode konvensional yang bersifat pasif sering kali tidak mampu menstimulasi keterampilan berbicara siswa secara optimal (Suyanto, 2021). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan interaksi siswa, salah satunya adalah model *Role Playing*.

Model *Role Playing* memberikan pengalaman belajar berbasis simulasi, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan komunikasi secara lebih aktif dan kontekstual. Beberapa penelitian telah membuktikan efektivitas model ini dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Studi yang dilakukan oleh (Azizah, 2022; Huda, 2015; Sari, R., & Nugroho, 2023) menunjukkan bahwa penerapan *Role Playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP mampu meningkatkan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat. Selain itu, penelitian oleh (Istiqomah et al., 2020; Lubis &

Nasution, 2024; Mabruri & Aristya, 2017; Priatna & Setyarini, 2019; Rahmah & Nasution, 2024; Rahman, 2022a; Sari, 2020) di tingkat SD menemukan bahwa metode ini juga berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan rasa percaya diri siswa. Meskipun demikian, penelitian mengenai efektivitas *Role Playing* di jenjang SMA masih terbatas, sehingga perlu dilakukan eksplorasi lebih lanjut untuk mengetahui sejauh mana model ini dapat diterapkan secara efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa di tingkat menengah.

Selain relevan secara akademik, penelitian ini juga memiliki urgensi dalam mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21, khususnya dalam aspek komunikasi dan kolaborasi (Trilling & Fadel, 2021b). Di era globalisasi, kemampuan berbicara dan berargumentasi menjadi keterampilan penting yang dibutuhkan dalam berbagai bidang profesi. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di sekolah, khususnya di SMAN 6 Kediri. Lebih jauh, hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi pengambil kebijakan dalam menyusun model pembelajaran yang lebih berorientasi pada peningkatan keterampilan komunikasi siswa di jenjang SMA.

Di era milenial, keterampilan berkomunikasi menjadi salah satu kompetensi utama yang dibutuhkan dalam berbagai aspek kehidupan, baik di dunia akademik, sosial, maupun profesional. Seharusnya, dengan perkembangan teknologi digital dan akses informasi yang semakin luas, generasi milenial dan Gen Z memiliki kemampuan komunikasi yang lebih baik. Platform digital seperti media sosial, forum diskusi, dan aplikasi berbasis video memberikan ruang bagi mereka untuk mengekspresikan ide dan berpendapat. Selain itu, kurikulum pendidikan saat ini juga menekankan pentingnya keterampilan abad ke-21, termasuk kemampuan berpikir kritis dan komunikasi efektif (Trilling & Fadel, 2021). Dengan adanya dukungan teknologi dan sistem pendidikan yang semakin adaptif, seharusnya siswa memiliki kemampuan berbicara yang lebih percaya diri, mampu menyusun argumen dengan baik, serta terampil dalam menyampaikan pendapat dalam berbagai situasi.

Namun, kenyataannya, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi secara efektif, terutama dalam konteks pembelajaran formal. Penelitian menunjukkan bahwa meskipun generasi milenial aktif menggunakan teknologi digital, kemampuan komunikasi lisan mereka justru mengalami penurunan akibat minimnya interaksi langsung dan lebih sering berkomunikasi secara tertulis melalui pesan singkat atau media sosial (Twenge, 2017). Sebuah studi oleh OECD (2022) juga mengungkapkan bahwa meskipun akses informasi semakin luas, siswa di berbagai negara, termasuk Indonesia, masih memiliki tingkat keterampilan berbicara yang rendah, terutama dalam hal berpikir kritis dan menyusun argumen secara verbal. Selain itu, model pembelajaran di sekolah masih cenderung didominasi oleh metode ceramah yang kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbicara secara aktif (Lailiyah & Wulansari, 2017; Rahmayantis & Lailiyah, 2021; Suyanto, 2021).

Di sinilah model *Role Playing* menjadi solusi potensial untuk mengatasi kesenjangan antara harapan dan realitas dalam pengembangan keterampilan komunikasi siswa (Raza, S. A., Naqvi, S. A. A., & Lodhi, 2020). Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memainkan peran dalam berbagai situasi, metode ini dapat meningkatkan kepercayaan diri, keterampilan berbicara, serta kemampuan berinteraksi sosial mereka (Rahman, 2022b). Oleh karena itu, penelitian mengenai implementasi *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA menjadi penting, guna mengeksplorasi sejauh mana metode ini dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik dalam pengembangan keterampilan komunikasi generasi milenial.

Penelitian tentang penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia telah banyak dilakukan, terutama pada jenjang SD dan SMP. Studi yang dilakukan oleh (Azizah, 2022; Huda, 2015; Sari, R., & Nugroho, 2023) menunjukkan bahwa metode *Role Playing* mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa SMP dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil serupa juga ditemukan oleh (Istiqomah et al., 2020; Lubis & Nasution, 2024; Mabruri & Aristya, 2017; Rahman, 2022b) di tingkat SD, yang menunjukkan bahwa metode ini berkontribusi dalam meningkatkan keberanian siswa dalam berbicara dan menyampaikan pendapat. Penelitian lain oleh (Wahyuni, 2021) membuktikan bahwa model *Role Playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa

dalam situasi simulatif, namun penelitian ini lebih banyak berfokus pada aspek afektif daripada aspek kognitif dan linguistik dalam komunikasi.

Meskipun penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas model *Role Playing*, masih terdapat beberapa celah penelitian yang perlu dieksplorasi lebih lanjut. Pertama, sebagian besar penelitian masih terbatas pada jenjang pendidikan dasar dan menengah pertama, sementara kajian tentang efektivitas metode ini pada tingkat SMA masih sangat terbatas. Padahal, keterampilan berkomunikasi menjadi semakin kompleks di jenjang SMA, karena siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan argumentasi dan berpikir kritis dalam berbagai situasi komunikasi formal. Kedua, penelitian sebelumnya lebih banyak menyoroti aspek peningkatan keterampilan berbicara secara umum, tanpa mengkaji lebih dalam mengenai proses interaksi sosial dan strategi komunikasi yang berkembang melalui model *Role Playing* (Suyanto, 2021). Ketiga, sebagian besar penelitian lebih berfokus pada peningkatan kepercayaan diri siswa dalam berbicara, tetapi belum banyak yang membahas bagaimana model *Role Playing* berkontribusi terhadap penguasaan struktur bahasa, dixi, dan aspek pragmatik dalam komunikasi (Trilling & Fadel, 2021).

Selain itu, di era digital saat ini, pola komunikasi siswa mengalami perubahan signifikan akibat penggunaan teknologi dan media sosial yang lebih dominan. Penelitian terbaru oleh Twenge (2017) menunjukkan bahwa generasi milenial lebih banyak berkomunikasi secara daring dibandingkan tatap muka, sehingga ada kemungkinan model *Role Playing* memberikan tantangan tersendiri dalam membangun keterampilan komunikasi lisan mereka. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah penelitian dengan mengkaji implementasi model *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA serta pengaruhnya terhadap keterampilan komunikasi siswa, khususnya dalam aspek argumentasi, struktur bahasa, dan pragmatik.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis interaksi sosial, sekaligus menjadi referensi bagi pendidik dalam merancang metode pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa di jenjang SMA.

METODE PENELITIAN

1. Sumber Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental untuk menguji pengaruh model *Role Playing* terhadap keterampilan berkomunikasi siswa di SMAN 6 Kediri. Sumber data utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang dipilih melalui teknik purposive sampling, dengan mempertimbangkan latar belakang akademik dan keterampilan komunikasi mereka sebelum perlakuan diberikan (Creswell, 2023). Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan model *Role Playing* dan kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL).

Data penelitian terdiri dari dua jenis, yaitu data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui hasil tes keterampilan berbicara siswa sebelum dan sesudah perlakuan, serta melalui observasi interaksi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Data sekunder berupa dokumen kurikulum, silabus, serta penelitian terdahulu yang relevan dengan kajian ini (Fraenkel et al., 2021).

2. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode, yaitu:

- a. Tes keterampilan berbicara – tes ini digunakan untuk mengukur tingkat keterampilan komunikasi siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Role Playing*. Tes meliputi aspek kelancaran, ketepatan struktur bahasa, dixi, serta aspek pragmatik dalam komunikasi (Sugiyono, 2022).

Setiap aspek dinilai menggunakan rubrik penilaian berbasis skala Likert dengan rentang skor 1–5, yakni skor 1 menunjukkan keterampilan yang sangat rendah dan skor 5 menunjukkan keterampilan yang sangat tinggi.

Teknik Analisis Skor

1. Total Skor Individual dihitung dengan menjumlahkan skor dari setiap aspek:

Total Skor= Kelancaran+Struktur Bahasa+Diksi+Pragmatik

Rentang skor untuk masing-masing siswa adalah 4 (minimum) hingga 20 (maksimum).

2. Konversi ke Skala 100 untuk memudahkan analisis:

$$\text{Nilai Akhir} = \left(\frac{\text{Total Skor}}{20} \right) \times 100$$

- b. Observasi – observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk menilai keaktifan siswa dalam bermain peran, interaksi dengan teman sebaya, serta strategi komunikasi yang digunakan (Gall et al., 2022).

Tabel 1. Rubrik Observasi

Aspek yang Diamati	Indikator Pengamatan	Kategori Penilaian (1-5)	Catatan Observasi
Keaktifan dalam Bermain Peran	Partisipasi dalam bermain peran	1, 2, 3, 4, 5	
	Ekspresi verbal dan nonverbal	1, 2, 3, 4, 5	
	Pemahaman terhadap peran	1, 2, 3, 4, 5	
	Inisiatif dan kreativitas dalam improvisasi	1, 2, 3, 4, 5	
Interaksi dengan Teman Sebaya	Frekuensi interaksi dengan teman dalam kelompok	1, 2, 3, 4, 5	
	Kualitas interaksi (dialogis atau monologis)	1, 2, 3, 4, 5	
	Dukungan sosial dalam kelompok	1, 2, 3, 4, 5	
	Respons terhadap lawan bicara	1, 2, 3, 4, 5	
Strategi Komunikasi	Pemilihan diksi dan struktur bahasa	1, 2, 3, 4, 5	
	Kemampuan menyusun argumen	1, 2, 3, 4, 5	
	Adaptasi terhadap konteks komunikasi	1, 2, 3, 4, 5	
	Strategi mengatasi hambatan komunikasi	1, 2, 3, 4, 5	
Data Tambahan	Kendala yang dihadapi siswa dalam bermain peran	1, 2, 3, 4, 5	
	Sikap dan motivasi siswa terhadap pembelajaran <i>Role Playing</i>	1, 2, 3, 4, 5	

- c. Wawancara terstruktur – wawancara dilakukan dengan guru dan siswa untuk mendapatkan perspektif lebih dalam mengenai efektivitas metode *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara (Merriam & Tisdell, 2021).

Data yang diperoleh dari wawancara terstruktur memberikan gambaran mendalam mengenai pengalaman, persepsi, dan tantangan yang dihadapi siswa serta guru dalam penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dari sisi siswa, wawancara mengungkapkan bahwa sebagian besar dari mereka memahami konsep *Role Playing* dan merasa lebih antusias serta nyaman dalam pembelajaran yang lebih interaktif ini. Mereka merasakan manfaat seperti peningkatan keterampilan berbicara, keberanian dalam mengungkapkan pendapat, serta peningkatan interaksi sosial. Namun, beberapa siswa menghadapi tantangan, seperti kesulitan dalam menghafal dialog, menyusun argumen secara logis, serta mengatasi rasa gugup saat berbicara di depan teman-teman mereka. Selain itu, dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya, mayoritas siswa menilai bahwa *Role Playing* lebih menarik dan membantu mereka lebih aktif dalam belajar.

Dari perspektif guru, wawancara menunjukkan bahwa model *Role Playing* dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, terutama dalam hal kelancaran berbicara, pemilihan diksi yang lebih variatif, serta keberanahan siswa dalam berkomunikasi. Guru juga mengamati bahwa siswa lebih aktif berinteraksi satu sama lain dan lebih percaya diri saat berbicara. Namun, dalam penerapannya, guru menghadapi beberapa kendala, seperti pengelolaan kelas yang lebih dinamis dan kebutuhan akan materi yang lebih terstruktur untuk mendukung keberhasilan model ini. Beberapa guru menyarankan agar ada pelatihan tambahan untuk meningkatkan keterampilan

mereka dalam membimbing siswa dalam bermain peran serta pengembangan sumber belajar yang lebih mendukung model pembelajaran ini.

Dari sisi evaluasi keterampilan berbicara, wawancara mengungkapkan adanya perubahan positif dalam kelancaran berbicara siswa setelah menggunakan *Role Playing*. Siswa menjadi lebih mampu menyusun argumen secara terstruktur, menggunakan diksi yang lebih bervariasi, serta menyesuaikan struktur bahasa sesuai dengan konteks komunikasi. Mayoritas siswa juga menyatakan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam berkomunikasi dibandingkan sebelum menggunakan metode ini. Selain itu, wawancara juga menghasilkan beberapa saran dan rekomendasi dari siswa maupun guru, seperti perlunya variasi skenario bermain peran agar lebih menarik, serta pentingnya memberikan waktu yang lebih panjang untuk latihan sebelum pementasan agar siswa lebih siap.

Secara keseluruhan, data wawancara ini memberikan wawasan penting mengenai efektivitas model *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa serta tantangan yang perlu diatasi dalam implementasinya. Temuan ini juga membantu dalam merancang strategi perbaikan agar metode ini dapat diterapkan secara lebih optimal di masa mendatang.

- d. Dokumentasi – Dokumentasi berupa rekaman video selama kegiatan pembelajaran berlangsung, transkrip percakapan siswa, serta catatan lapangan sebagai data pendukung dalam analisis (Miles et al., 2020; Santosa, 2021).

3. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu analisis kuantitatif dan kualitatif.

a. Analisis Kuantitatif

Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes keterampilan berbicara dianalisis menggunakan uji-t (*Independent sample t-test*) untuk mengetahui perbedaan keterampilan komunikasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan diberikan (Field, 2022). Selain itu, analisis *N-gain score* digunakan untuk melihat tingkat peningkatan keterampilan berbicara siswa setelah menggunakan model *Role Playing* (Hake, 2021).

b. Analisis Kualitatif

Data kualitatif dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis menggunakan model (Miles et al., 2020) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis ini bertujuan untuk memahami pola interaksi siswa, strategi komunikasi yang berkembang, serta persepsi siswa terhadap penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran.

Dengan kombinasi analisis kuantitatif dan kualitatif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa di SMAN 6 Kediri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data Awal (*Pretest*)

Sebelum penerapan model *Role Playing*, dilakukan pretest untuk mengukur keterampilan komunikasi siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 2. *Pretest*

Kelas	Rata-Rata Skor Pretest	Keterangan
Eksperimen	62,4	Kemampuan awal relatif rendah
Kontrol	61,8	Kemampuan awal relatif rendah
Uji-t	$p > 0,05$	Tidak terdapat perbedaan signifikan

Berdasarkan tabel 2 hasil *pretest* menunjukkan bahwa rata-rata skor keterampilan berbicara siswa di kedua kelas relatif rendah, dengan kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor 62,4 dan kelas

kontrol memperoleh rata-rata skor 61,8. Analisis uji-t menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok sebelum perlakuan diberikan ($p > 0,05$), yang mengindikasikan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang hampir sama dalam keterampilan komunikasi lisan.

Tabel 2 *pretest* menunjukkan hasil pengukuran awal keterampilan berbicara siswa pada dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, sebelum diberikan perlakuan berupa penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Subjek penelitian ini adalah siswa SMAN 6 Kediri, yang dibagi menjadi dua kelompok untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan awal antara mereka. Pengukuran dilakukan sebelum pembelajaran dimulai guna memastikan bahwa kedua kelompok memiliki tingkat keterampilan berbicara yang relatif setara sebelum diberikan perlakuan yang berbeda.

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa rata-rata skor kelas eksperimen adalah 62,4, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 61,8. Uji-t yang dilakukan menghasilkan nilai $p > 0,05$, yang menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan kata lain, kemampuan awal siswa dalam keterampilan berbicara relatif sama, sehingga intervensi yang diberikan nantinya dapat lebih valid dalam mengukur pengaruh model *Role Playing* terhadap peningkatan keterampilan berbicara mereka. Hasil ini penting karena memastikan bahwa perubahan yang terjadi setelah perlakuan bukan disebabkan oleh perbedaan awal kemampuan siswa, melainkan oleh penerapan model pembelajaran yang digunakan.

2. Deskripsi Data Akhir (*Posttest*)

Setelah penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran selama delapan pertemuan, dilakukan *posttest* untuk mengukur peningkatan keterampilan berbicara siswa.

Tabel 3. *Posttest*

Kelas	Rata-Rata Skor Posttest	Keterangan
Eksperimen	82,7	Mengalami peningkatan signifikan
Kontrol	70,3	Mengalami peningkatan, tetapi tidak signifikan
Uji-t	$p < 0,05$	Perbedaan signifikan antara kedua kelompok

Hasil *posttest* menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan signifikan, dengan rata-rata skor 82,7, sementara kelas kontrol hanya meningkat menjadi 70,3. Uji-t yang dilakukan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok setelah perlakuan diberikan ($p < 0,05$), yang mengindikasikan bahwa penerapan model *Role Playing* memberikan dampak positif terhadap keterampilan komunikasi siswa.

Tabel 3 *posttest* menunjukkan hasil pengukuran keterampilan berbicara siswa setelah pembelajaran dengan model *Role Playing* pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa dibandingkan metode pembelajaran biasa. Subjek penelitian adalah siswa SMAN 6 Kediri yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengukuran dilakukan setelah proses pembelajaran selesai untuk mengetahui sejauh mana peningkatan keterampilan berbicara siswa akibat perlakuan yang diberikan.

Hasil *posttest* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor 82,7, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 70,3. Meskipun kedua kelas mengalami peningkatan dibandingkan hasil *pretest*, peningkatan di kelas eksperimen lebih signifikan dibandingkan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t ($p < 0,05$) yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa, dibandingkan metode pembelajaran konvensional yang diterapkan di kelas kontrol.

3. Peningkatan Keterampilan Berbicara (*N-Gain Score Analysis*)

Untuk melihat efektivitas model *Role Playing*, dilakukan analisis *N-Gain Score* dengan rumus:

$$N - Gain = \frac{PosttestScore - PretestScore}{MaximumScore - PretestScore}$$

Tabel 4. *N-Gain Score Analysis*

Kelas	<i>N-Gain</i>	Kategori	Kesimpulan
Eksperimen	0,61	Sedang - Tinggi	Model <i>Role Playing</i> efektif meningkatkan keterampilan berbicara.
Kontrol	0,31	Rendah - Sedang	Peningkatan keterampilan berbicara lebih rendah dibanding kelas eksperimen.

Hasil perhitungan pada tabel 4 menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki *N-Gain* sebesar 0,61 (kategori sedang-tinggi), sementara kelas kontrol hanya 0,31 (kategori rendah-sedang). Hal ini menunjukkan bahwa model *Role Playing* secara efektif meningkatkan keterampilan berbicara siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*.

Tabel 4 *N-Gain Score Analysis* menunjukkan tingkat peningkatan keterampilan berbicara siswa setelah pembelajaran dengan model *Role Playing* pada kelas eksperimen dibandingkan dengan metode konvensional pada kelas kontrol. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas model *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Subjek penelitian adalah siswa SMAN 6 Kediri yang dibagi menjadi dua kelompok: kelas eksperimen yang menggunakan model *Role Playing* dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pengukuran dilakukan setelah proses pembelajaran selesai untuk mengetahui seberapa besar peningkatan keterampilan berbicara yang terjadi pada masing-masing kelompok.

Hasil analisis *N-Gain Score* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki skor *N-Gain* sebesar 0,61, yang termasuk dalam kategori sedang-tinggi, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 0,31, yang berada dalam kategori rendah-sedang. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan model *Role Playing* mengalami peningkatan keterampilan berbicara yang lebih signifikan dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol. Kesimpulan dari data ini adalah bahwa penerapan model *Role Playing* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

4. Hasil Observasi dan Analisis Kualitatif

Observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen lebih aktif dalam berinteraksi, lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, dan lebih mampu menyusun argumen secara logis dibandingkan siswa di kelas kontrol. Selain itu, siswa di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan dalam penggunaan diksi yang lebih variatif dan struktur bahasa yang lebih kompleks saat berbicara. Berikut perbandingan dalam bentuk tabel.

Tabel 5. Instrumen Observasi

Aspek yang Diamati	Temuan di Kelas Eksperimen	Perbandingan dengan Kelas Kontrol
Aktivitas Siswa	Lebih aktif dalam berinteraksi	Kurang aktif dalam diskusi dan interaksi
	Lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat	Cenderung pasif dan kurang percaya diri
Penggunaan Bahasa	Lebih mampu menyusun argumen secara logis	Argumen kurang terstruktur dan kurang logis
	Menggunakan diksi lebih variatif	Diksi terbatas dan kurang eksploratif
	Struktur bahasa lebih kompleks dalam berbicara	Struktur bahasa lebih sederhana dan kurang berkembang

Tabel 5 Instrumen Observasi disesuaikan dengan penggunaan indikator yang jelas, rubrik penilaian yang terstruktur, serta metode triangulasi untuk memverifikasi hasil pengamatan. Pengukuran keaktifan siswa dapat dilakukan dengan skala Likert atau *checklist* yang mencatat frekuensi partisipasi dalam diskusi, jumlah pertanyaan yang diajukan, serta respons terhadap pertanyaan guru dan teman sebaya. Kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pendapat dapat diukur melalui observasi berbasis rubrik, misalnya dengan melihat aspek keberanahan berbicara di depan kelas, kelancaran dalam menyampaikan ide, dan kontak mata saat berkomunikasi.

Dalam aspek penggunaan bahasa, variasi diksinya dan kompleksitas struktur bahasa dapat dianalisis melalui rekaman percakapan atau transkripsi interaksi siswa yang kemudian dikodekan berdasarkan kategori tertentu. Misalnya, jumlah kosakata akademik yang digunakan, tingkat kompleksitas kalimat, dan penggunaan konjungsi logis dapat menjadi indikator kuantitatif untuk menilai perkembangan bahasa siswa. Selain itu, perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilakukan dengan mengadopsi analisis statistik deskriptif untuk menunjukkan pola perubahan yang signifikan. Dengan pendekatan ini, hasil observasi menjadi lebih objektif, terukur, dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

Wawancara dengan siswa dan guru mengungkapkan bahwa model *Role Playing* membantu siswa untuk lebih memahami konteks komunikasi dalam berbagai situasi, meningkatkan kemampuan improvisasi, serta membangun keterampilan sosial yang lebih baik. Beberapa siswa juga melaporkan bahwa metode ini membuat mereka lebih nyaman berbicara di depan umum dibandingkan metode PBL.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan berbasis praktik langsung (Azizah, 2022; Lubis & Nasution, 2024; Priatna & Setyarini, 2019; Rahman, 2022b; Sari, R., & Nugroho, 2023). Namun, penelitian ini memberikan temuan baru terkait dengan pengaruh model *Role Playing* terhadap penguasaan aspek pragmatik dan argumentasi dalam komunikasi, yang sebelumnya belum banyak dibahas dalam penelitian terdahulu.

Selain itu, penelitian ini juga mengonfirmasi bahwa siswa di era digital lebih terbiasa dengan komunikasi berbasis teks (Pitoyo & Lailiyah, 2024; Twenge, 2017), sehingga penerapan metode yang berbasis interaksi lisan seperti *Role Playing* menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi verbal mereka. Oleh karena itu, metode ini dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di tingkat SMA.

SIMPULAN

Penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara signifikan meningkatkan keterampilan komunikasi siswa di SMAN 6 Kediri. Model ini tidak hanya membantu siswa dalam meningkatkan kelancaran berbicara, tetapi juga memperkuat penguasaan aspek pragmatik, argumentasi, serta kepercayaan diri dalam komunikasi lisan. Hasil uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Role Playing* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode PBL. Analisis *N-Gain Score* juga mengonfirmasi bahwa peningkatan keterampilan berbicara siswa di kelas eksperimen berada pada kategori sedang-tinggi, sementara di kelas kontrol hanya berada pada kategori rendah-sedang. Selain itu, observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan model *Role Playing* lebih aktif berinteraksi, lebih responsif dalam percakapan, serta lebih mampu menyusun dan menyampaikan argumen dengan baik.

Berdasarkan temuan penelitian ini, direkomendasikan agar guru Bahasa Indonesia di tingkat SMA lebih banyak menerapkan model *Role Playing* dalam pembelajaran berbicara untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa secara lebih efektif. Model ini juga dapat dikombinasikan dengan metode lain, seperti diskusi kelompok atau simulasi debat, agar pembelajaran menjadi lebih bervariasi

dan menarik. Selain itu, sekolah dapat menyediakan pelatihan bagi guru untuk mengoptimalkan penggunaan model *Role Playing* dalam berbagai topik pembelajaran. Penelitian lanjutan juga disarankan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari model ini terhadap keterampilan komunikasi siswa dalam berbagai situasi formal dan informal, serta bagaimana faktor individual seperti kepribadian dan tingkat kepercayaan diri dapat mempengaruhi efektivitas metode ini. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa di era digital saat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Azizah, N. (2022). Penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan motivasi belajar siswa dalam menguasai congratulations expressions. *Educatif: Journal of Education Research*, 4(103), 121–131. <https://doi.org/10.67109/ptk.vi0.198532>
- Creswell, J. W. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Field, A. (2022). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (5th ed.). Sage Publication.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2021). *How to design and evaluate research in education* (10th ed.). McGraw-Hill.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2022). *Educational research: An introduction* (9th ed.). Pearson.
- Hake, R. R. (2021). Analyzing Change/Gain Scores in Educational Research. *Journal of Science Education*, 15(2), 89–102.
- Huda, K. (2015). Peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris melalui metode *role playing*. *Didaktikum: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 16(3), 17–22. <https://doi.org/10.1036/c.hj.2015.123.008>
- Istiqomah, L., Murtono, & Fakhriyah, F. (2020). Peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui model *role playing* berbantuan media visual di sekolah dasar. *Naturalistic: Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 650–660.
- Lailiyah, N., & Wulansari, W. (2017). Peningkatan keterampilan berbicara melalui metode diskusi kelompok model tanam paksa siswa kelas x pemasaran 1 SMK PGRI 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 1(2), 166. <https://doi.org/10.26740/jp.v1n2.p166-173>
- Lubis, C., & Nasution, S. (2024). Pengaruh metode *role playing* terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas v di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2017–2028. <https://doi.org/10.1219/94765/fi.34.91111>
- Mabruri, Z. K., & Aristya, F. (2017). Pembelajaran bahasa Indonesia kelas iv melalui penerapan strategi *role playing* SD Negeri Ploso 1 Pacitan. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 112–117. <https://doi.org/10.1184/31760811.2017.1630341>
- Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2021). *Qualitative research: A guide to design and implementation* (5th ed.). Jossey-Bass.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage. [https://doi.org/10.1016/S0272-4944\(05\)80231-2](https://doi.org/10.1016/S0272-4944(05)80231-2)
- OECD. (2022). *PISA 2022 results: Learning and equity in education*.
- Pitoyo, A., & Lailiyah, N. (2024). Flipped classroom model for teaching Bahasa Indonesia in higher education. *Journal of Educational Management and Instruction*, 4(2), 334–347. <https://doi.org/10.22515/jemin.v4i2.9450>
- Priatna, A., & Setyarini, G. (2019). Pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas iv SD pada pembelajaran bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV, 147–159. <https://doi.org/10.1018/t.kh.2019.02.037>
- Rahmah, M. F., & Nasution, S. (2024). Pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan komunikasi peserta didik di sekolah dasar. *Else (Elementary School Education Journal)*, 8(3), 32–40. <https://doi.org/10.1078/33222-3674.78.3.815>

- Rahman, A. (2022). Efektivitas model *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 12(1), 45–58.
- Rahmayantis, M. D., & Lailiyah, N. (2021). Pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan teknik pemodelan. *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 01(1), 47–76. <https://doi.org/10.21274/jpbsi.2021.1.1.47-76>
- Raza, S. A., Naqvi, S. A. A., & Lodhi, R. N. (2020). The role of universities in human resource development. *Pakistan Journal of Commerce and Social Sciences*, 14(1), 395–415.
- Santosa, R. (2021). *Dasar-dasar metode penelitian kualitatif kebahasaan* (D. Purnanto, Ed.; Revisi). UNS Press.
- Sari, R., & Nugroho, T. (2023). Penerapan model *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 78–92.
- Sari, R. K. (2020). Efektivitas penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada bahasa Indonesia tingkat SD research. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2. <https://doi.org/10.1155/002205741319300303>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan (research and development/R&D)* (Cetakan ke). Alfabeta.
- Suyanto, A. (2021). *Strategi pembelajaran bahasa Indonesia berbasis kompetensi komunikatif*. Deepublish Publisher.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2021). *21st Century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Twenge, J. M. (2017). *iGen: Why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy—and completely unprepared for adulthood*. Atria Books.
- Wahyuni, D. (2021). Peran model *role playing* dalam meningkatkan interaksi dan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 34–47.