

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA PADA MATERI DRAMA

Ananda Pintenate¹, Alfi Syahrin², Muhammad Darwis³

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Almuslim, 24261, Indonesia

anandapintenate@gmail.com, alfisyahrin@umuslim.ac.id,
muhammaddarwis@umuslim.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the improvement of speaking skills among eighth-grade students of SMP Negeri 23 Takengon in drama material through the application of the Role Playing method. Speaking skill is a crucial communicative competence in Indonesian language learning, and Role Playing is expected to facilitate the development of this skill by engaging students in portraying characters, which can boost confidence and fluency in speaking. This study employed a quantitative pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 27 eighth-grade students of class VIII.2 at SMP Negeri 23 Takengon, selected through purposive sampling. Data were collected through observation, an oral speaking skill test administered before (pretest) and after (posttest) treatment, and documentation. Data were analyzed using the Kolmogorov-Smirnov normality test, the paired sample t-test, and N-Gain calculation. The results show a significant increase in students' average score, from 38.78 at pretest to 87.63 at posttest, with an N-Gain score of 0.86 (high category). The paired sample t-test produced a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating that H_1 is accepted and H_0 is rejected. These findings confirm that the Role Playing method has a significant effect on improving students' speaking skills in drama material, particularly by reducing psychological barriers such as shyness and building students' confidence through direct role enactment. The study implies the need for teachers to further develop innovative and contextual Role Playing-based learning models to optimize students' speaking competence.

Keywords: *role playing, speaking skills, drama learning.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas VIII SMP Negeri 23 Takengon pada materi drama melalui penerapan metode *Role Playing*. Keterampilan berbicara merupakan kompetensi komunikatif penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dan metode *Role Playing* diharapkan dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan tersebut dengan melibatkan siswa memerankan tokoh, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kelancaran berbicara. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif pra-eksperimental dengan desain *one-group pretest-posttest*. Sampel penelitian terdiri dari 27 siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 23 Takengon yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi, tes keterampilan berbicara (lisan) yang diberikan

sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan, serta dokumentasi. Analisis data menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, uji-t (*paired sample test*), dan perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa yang signifikan, dari 38,78 pada *pretest* menjadi 87,63 pada *posttest*, dengan nilai N-Gain sebesar 0,86 (kategori tinggi). Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak. Temuan ini mengonfirmasi bahwa metode *Role Playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa pada materi drama, terutama melalui pengurangan hambatan psikologis seperti rasa malu serta penguatan kepercayaan diri melalui penghayatan peran secara langsung. Implikasi penelitian ini menegaskan perlunya pengembangan lebih lanjut model pembelajaran berbasis *Role Playing* yang inovatif dan kontekstual untuk mengoptimalkan kompetensi berbicara siswa.

Kata Kunci: *role playing*, keterampilan berbicara, pembelajaran drama.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berlangsung sangat cepat telah menimbulkan perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Salah satu permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah upaya menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap kurang diminati, seperti Bahasa Indonesia. Di tingkat sekolah menengah pertama (SMP), pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan penting dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi peserta didik, terutama dalam penguasaan keterampilan berbahasa.

Tarigan (2008:15)

mendefinisikan berbicara sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Dalam konteks ini, keterampilan berbicara bukan sekadar kemampuan teknis melafalkan kata, melainkan mencakup kemampuan berkomunikasi secara efektif dengan memperhatikan aspek lafal, intonasi, kosakata, kelancaran, dan kepercayaan diri. Senada dengan itu, Syahrin (2015) mengemukakan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi utama yang digunakan manusia dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam lingkungan sosial maupun pendidikan. Kridalaksana dan Djoko Kentjono (2025:3) menambahkan bahwa bahasa

adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasikan diri.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa masih menjadi salah satu aspek yang paling rendah capaiannya. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan sejumlah siswa kelas VIII SMP Negeri 23 Takengon, diperoleh informasi bahwa sebanyak 80% siswa masih mengalami kesulitan berbicara di depan kelas. Hanya 20% siswa yang mampu dan mau aktif mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan dari guru. Dalam kegiatan diskusi kelas, sebagian besar siswa tampak pasif dan tidak berani menyampaikan pendapat. Kondisi ini mencerminkan bahwa proses pembelajaran berbicara belum berjalan secara optimal, yang salah satunya disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berlatih berbicara secara aktif, kreatif, dan inovatif.

Permasalahan rendahnya keterampilan berbicara ini tidak hanya terjadi di SMPN 23 Takengon, melainkan merupakan fenomena yang ditemukan secara luas dalam penelitian pendidikan bahasa Indonesia. Wati dan Kurniawan (2023) mengidentifikasi bahwa hambatan terbesar dalam pembelajaran berbicara di tingkat SMP adalah rendahnya kepercayaan diri siswa, keterbatasan kosakata, dan minimnya kesempatan berlatih berbicara dalam konteks yang bermakna. Kondisi ini diperparah oleh dominasi metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga siswa tidak mendapatkan cukup kesempatan untuk mengembangkan kompetensi komunikatif mereka secara aktif.

Salah satu solusi inovatif yang dinilai relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan metode *Role Playing* atau bermain peran. Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu, sehingga siswa dapat melatih keterampilan berbicara, meningkatkan mental dan kepercayaan diri melalui interaksi sosial, serta mengembangkan

kemampuan komunikasi secara alami dalam konteks yang bermakna. Hamalik (2011:214) mendefinisikan *role playing* sebagai metode pembelajaran di mana siswa memerankan atau mendramatisasikan perilaku yang berhubungan dengan masalah sosial tertentu, sehingga mereka dapat memahami nilai-nilai, sikap, dan perspektif orang lain melalui pengalaman langsung.

Dari sudut pandang teoretis, penerapan metode *Role Playing* didukung oleh beberapa teori belajar yang mapan. Pertama, teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978) yang menyatakan bahwa pengetahuan dan keterampilan dibangun melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial dalam Zona Perkembangan Proksimal (*Zone of Proximal Development/ZPD*). Melalui bermain peran, siswa belajar dari interaksi dengan teman sebaya, yang bertindak sebagai *more knowledgeable others*. Kedua, teori belajar sosial Bandura (1977) yang menegaskan bahwa belajar dapat terjadi melalui pengamatan (*observational learning*) dan peniruan (*modeling*), serta bahwa kepercayaan diri (*self-efficacy*)

dibangun melalui pengalaman keberhasilan langsung (*enactive mastery experience*). Ketiga, *Affective Filter Hypothesis* Krashen (1982) yang menjelaskan bahwa pemerolehan bahasa berjalan optimal ketika hambatan afektif seperti kecemasan, rendahnya motivasi, dan kurangnya kepercayaan diri berhasil diturunkan. Al-Mahrooqi dan Denman (2021) menyatakan bahwa simulasi berbasis peran mampu menyediakan ruang komunikasi yang terasa nyata dan kontekstual, sehingga secara otomatis meredam kecemasan berbahasa yang kerap menghambat partisipasi siswa.

Kerangka teoretis tersebut diperkuat oleh sejumlah temuan empiris yang konsisten. Henisah *et al.* (2023) membuktikan bahwa metode *role playing* secara efektif meningkatkan kemampuan pelafalan, intonasi, ekspresi, dan kelancaran berbicara siswa. Bahtiar *et al.* (2024) menemukan bahwa kondisi pembelajaran *role playing* terbukti efektif dalam mengurangi rasa malu dan kecemasan siswa ketika berbicara di depan umum. Mariyanah (2025) melaporkan peningkatan signifikan pada motivasi dan keaktifan siswa

dalam mengikuti pembelajaran berbicara setelah diterapkannya metode *role play*. Sementara itu, Pratiwi dan Wahyudi (2024) menemukan bahwa pemberian peran yang disesuaikan dengan karakter alami siswa pada tahap awal, sebelum secara progresif memperkenalkan peran yang lebih menantang, terbukti relevan untuk mengatasi hambatan kepercayaan diri di kalangan siswa di pedesaan Indonesia. Penelitian-penelitian ini memperkuat keyakinan bahwa metode *Role Playing* relevan dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran berbicara di tingkat SMP.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membuktikan secara empiris pengaruh penerapan metode *Role Playing* terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa pada materi drama kelas VIII SMP Negeri 23 Takengon. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan metode pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif, khususnya dalam meningkatkan kompetensi berbicara siswa di wilayah Aceh Tengah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pra-eksperimental (*pre-experimental design*), tepatnya desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini melibatkan satu kelas eksperimen yang diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* sesudah perlakuan, sehingga pengaruh perlakuan dapat diukur dengan membandingkan nilai sebelum dan sesudah pelaksanaan *treatment* (Zairmi *et al.*, 2019). Sugiyono (2021:72) menjelaskan bahwa penelitian pra-eksperimental bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat dalam kondisi yang terkontrol. Pendekatan kuantitatif dipilih karena data yang dikumpulkan berupa angka-angka hasil tes yang dapat dianalisis secara statistik untuk menghasilkan simpulan yang objektif dan terukur (Arikunto, 2021).

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 23 Takengon, Jalan Takengon-Angkup, Desa Burni Bius, Kecamatan Silih Nara, Kabupaten Aceh Tengah, pada bulan April 2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas

VIII SMPN 23 Takengon yang berjumlah 55 siswa dari 2 kelas paralel. Populasi didefinisikan sebagai wilayah generalisasi yang meliputi objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2021:80). Penentuan sampel menggunakan teknik *Non-Probability Sampling* dengan pendekatan *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII.2 yang berjumlah 27 siswa, dipilih karena kelas tersebut menunjukkan indikator keterampilan berbicara paling rendah berdasarkan hasil observasi awal.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi: (1) Lembar Observasi, untuk mencatat keterlibatan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung; (2) Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara, yang mencakup enam aspek penilaian, yaitu: kelancaran berbicara, kejelasan pelafalan, kosakata, intonasi dan ekspresi, keberanian dan kepercayaan diri, serta ketepatan isi. Rubrik ini

dikembangkan berdasarkan panduan Depdiknas (2008) dan disesuaikan dengan karakteristik materi drama kelas VIII; dan (3) Dokumentasi, berupa foto, catatan lapangan, dan rekaman video kegiatan pembelajaran sebagai bukti pelaksanaan penelitian.

Data dikumpulkan melalui tes keterampilan berbicara lisan (*pretest* dan *posttest*), observasi langsung, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan distribusi data (nilai rata-rata, standar deviasi, nilai minimum dan maksimum), serta statistik inferensial yang meliputi: (1) uji normalitas *One-sample Kolmogorov-Smirnov Test* melalui SPSS versi 25 dengan taraf signifikansi 0,05, untuk menguji asumsi distribusi normal data; (2) uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-test*, untuk menguji perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*; dan (3) perhitungan N-Gain Score menggunakan rumus Hake (1998): $g = (\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}) / (\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest})$, untuk mengukur tingkat efektivitas perlakuan. Kategori N-Gain ditetapkan sebagai berikut: tinggi ($g \geq$

0,7), sedang ($0,3 \leq g < 0,7$), dan rendah ($g < 0,3$) (Meltzer, 2002).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam rentang waktu 11 hingga 27 April 2026 dan berjalan sesuai dengan model pembelajaran yang telah dirancang. Data penelitian diperoleh dari hasil pretest dan posttest 27 siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 23 Takengon. Berikut ini disajikan rekapitulasi data statistik deskriptif pretest dan posttest ditentukan oleh peneliti.

Data Statistik	Pretest	Posstes
Nilai Tertinggi	75	100
Nilai Terendah	25	71
Rata-rata	38,78	87,63
SD	15.290	11.816

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa rata-rata hasil *pretest* yaitu 38,78 dengan nilai tertinggi 75 sedangkan pada *posstes* dengan rata-rata 87,63 dengan nilai tertinggi 100. Adapun selisih rata-rata *pretest* dan *posstes* 48,85 dapat dilihat bahwa adanya peningkatan pada *posstes* setelah di terapkannya perlakuan dengan metode *role playing* untuk

meningkatkan keterampilan berbicara pada materi drama.

Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* melalui SPSS versi 25. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,200 ($> 0,05$), sehingga data pretest dan posttest dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan dengan uji hipotesis parametrik.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t (paired sample test) dengan hasil sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji-t (Paired Sample Test)

Mean Selisih	t	df	Sig. (2-tailed)
-48,852	-24,299	26	0,000

Berdasarkan kriteria pengujian, apabila nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Tabel 3 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode *Role Playing* terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas VIII.2 SMP

Negeri 23 Takengon pada materi drama.

Untuk mengetahui besarnya peningkatan keterampilan berbicara siswa, dilakukan perhitungan N-Gain Score. Hasil perhitungan menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 86,8487 (dalam skala persen), yang apabila dikonversi ke skala 0-1 menghasilkan nilai 0,86. Berdasarkan kategori interpretasi Meltzer (2002), nilai tersebut termasuk kategori tinggi ($g > 0,7$), sebagaimana disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain Skor

N	Mean N-Gain (%)	N-Gain (skor)	Kategori
27	86,8487	0,86	Tinggi

Hasil uji N-Gain mengindikasikan bahwa tidak ada siswa yang berada pada kategori rendah, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa memperoleh manfaat dari penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran keterampilan berbicara pada materi drama.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini secara konsisten membuktikan bahwa penerapan metode *Role Playing* memberikan pengaruh yang signifikan dan efektif dalam meningkatkan keterampilan

berbicara siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 23 Takengon pada materi drama. Peningkatan rata-rata nilai dari 38,78 pada *pretest* menjadi 87,63 pada *posttest* (selisih 48,85 poin), didukung nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan N-Gain 0,86 (kategori tinggi), merupakan bukti empiris yang kuat atas efektivitas metode ini.

Peningkatan dramatis ini dapat dijelaskan melalui karakteristik intrinsik metode *Role Playing* yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam situasi komunikasi yang bermakna dan kontekstual. Richards dan Rodgers (2022) menyatakan bahwa pendekatan berbasis simulasi merupakan wahana yang tepat untuk menempatkan siswa sebagai pelaku aktif, bukan sekadar pendengar pasif, dalam proses pemerolehan bahasa. Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya berlatih mengucapkan dialog secara mekanis, tetapi juga belajar menghayati karakter tokoh, mengatur intonasi sesuai suasana, dan mengekspresikan emosi melalui bahasa tubuh. Hal ini sejalan dengan pandangan Djamarah dan Zain (2013:87) bahwa metode *Role Playing*

memberikan peluang kepada siswa untuk mengekspresikan sikap dan nilai melalui permainan peran, yang pada akhirnya memperkaya kompetensi komunikatif mereka.

Dari perspektif teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978), proses bermain peran dalam kelompok menciptakan kondisi yang ideal bagi terjadinya pembelajaran kolaboratif. Siswa berinteraksi secara intensif dengan anggota kelompoknya dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), membahas cara penyampaian dialog, saling memberikan masukan, dan bersama-sama menemukan cara terbaik untuk menampilkan karakter tokoh. Interaksi sosial yang intensif ini menjadi motor penggerak perkembangan keterampilan berbicara yang tidak mungkin dicapai melalui pembelajaran individual. Lebih jauh, teori belajar sosial Bandura (1977) memperkuat temuan ini: ketika siswa menyaksikan keberhasilan teman sebayanya tampil di depan kelas, hal ini turut meningkatkan keyakinan diri (*self-efficacy*) mereka bahwa mereka pun mampu melakukan hal yang sama melalui pengalaman *vicarious*.

Aspek kepercayaan diri merupakan dimensi yang mengalami peningkatan paling signifikan dalam penelitian ini, yaitu sebesar 48,85%. Temuan ini sangat relevan mengingat kondisi awal yang ditemukan pada observasi pra-penelitian, di mana sebagian besar siswa (80%) enggan berbicara di depan kelas. Aji dan Irawan (2023) serta Bahtiar *et al.* (2024) menemukan bahwa pembelajaran berbasis *role playing* terbukti efektif dalam mengurangi rasa malu dan kecemasan siswa ketika harus berbicara di depan umum. Mekanisme yang menjelaskan fenomena ini adalah bahwa bermain peran memberikan '*tameng psikologis*' bagi siswa yang pemalu: perasaan bahwa mereka tidak sedang berbicara sebagai diri sendiri, melainkan sebagai tokoh dalam drama. Kerangka ini sejalan dengan *Affective Filter Hypothesis* Krashen (1982) yang menyatakan bahwa berkurangnya hambatan afektif (kecemasan, rendahnya motivasi) membuka peluang bagi siswa untuk mengeksplorasi ekspresi bahasa tanpa rasa takut salah. Al-Mahrooqi dan Denman (2021) mempertegas bahwa simulasi berbasis peran mampu menyediakan ruang

komunikasi yang terasa nyata sehingga secara otomatis meredam kecemasan berbahasa.

Salah satu keunggulan kontekstual yang ditemukan dalam penelitian ini adalah kesesuaian yang sangat tinggi antara metode *Role Playing* dengan karakteristik materi drama. Sebagai genre sastra yang memang dirancang untuk dipentaskan, drama memiliki dimensi performatif yang inheren. Annisa *et al.* (2024) dan Komala & Putri (2025) menjelaskan bahwa drama sebagai teks dipahami sebagai cerita tentang kehidupan tokoh yang disusun berdasarkan alur tertentu, dituliskan dalam bentuk dialog, dan dirancang untuk dipentaskan. Unsur-unsur drama seperti dialog, tokoh, alur, dan konflik secara natural membutuhkan kemampuan berbicara yang melibatkan aspek lafal, intonasi, ekspresi, dan interaksi dengan lawan main. Henisah *et al.* (2023) mengonfirmasi bahwa metode *role playing* yang melibatkan aktivitas drama dan penjiwaan karakter secara efektif membantu siswa mengembangkan kemampuan pelafalan, intonasi, ekspresi wajah,

kelancaran bertutur, serta penguasaan materi teks drama secara keseluruhan.

Keberhasilan penelitian ini juga didukung oleh beberapa faktor kondusif yang teridentifikasi selama proses penelitian. Pertama, antusiasme dan motivasi belajar siswa yang tinggi terhadap metode pembelajaran yang baru dan interaktif. Mariyanah (2025) mencatat bahwa perubahan sikap yang paling terlihat adalah meningkatnya motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran berbicara setelah penerapan metode *role play*. Kedua, kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Ernawati (2023) menjelaskan bahwa demonstrasi langsung dari guru sebelum siswa tampil memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai ekspresi, intonasi, dan gaya berbicara yang diharapkan. Ketiga, pemilihan naskah drama yang relevan dengan kehidupan dan usia siswa memudahkan mereka menghayati karakter. Hidayatullah *et al.* (2023) mengemukakan bahwa pembagian peran yang cermat dan adil memastikan setiap siswa mendapatkan kesempatan berbicara yang setara

sehingga tidak ada yang merasa terpinggirkan. Keempat, integrasi nilai kearifan lokal masyarakat Aceh Tengah yang memiliki tradisi bercerita (*storytelling*) yang kuat. Santoso dan Fitriani (2025) menegaskan bahwa integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran drama tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga memperkuat identitas budaya mereka sebagai bagian dari kompetensi komunikatif yang holistik.

Meskipun terbukti sangat efektif, ditemukan pula beberapa hambatan selama penelitian berlangsung. Pada awal perlakuan, sejumlah siswa yang terbiasa bersikap pasif tampak canggung dan malu untuk tampil. Pratiwi dan Wahyudi (2024) menemukan tantangan serupa dalam konteks pembelajaran EFL di pedesaan Indonesia, di mana keterbatasan kepercayaan diri dan minimnya pengalaman berbicara di depan umum menjadi hambatan utama. Solusi yang terbukti efektif adalah pemberian peran yang disesuaikan dengan karakter alami siswa pada tahap awal, sebelum secara progresif memperkenalkan peran yang lebih menantang. Strategi

ini sejalan dengan prinsip *scaffolding* dalam teori Vygotsky (1978), di mana dukungan bertahap diberikan untuk membantu siswa mencapai potensi maksimalnya.

Secara akademis, penelitian ini memperkuat dan memperluas temuan dari penelitian-penelitian terdahulu yang membuktikan efektivitas metode *Role Playing* di berbagai konteks pembelajaran bahasa. Penelitian ini secara khusus memberikan bukti empiris yang relevan dari konteks pedesaan di wilayah Aceh, yang selama ini masih *underrepresented* dalam literatur pendidikan bahasa Indonesia, sehingga memperkaya *khazanah* penelitian pendidikan bahasa di wilayah Aceh.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* memberikan pengaruh yang signifikan dan terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 23 Takengon pada materi drama. Hal ini dibuktikan oleh: (1) peningkatan rata-rata nilai dari

38,78 (*pretest*) menjadi 87,63 (*posttest*) dengan selisih 48,85 poin; (2) hasil uji *Paired Sample t-test* dengan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05 yang menunjukkan pengaruh yang signifikan secara statistik; dan (3) nilai N-Gain Score sebesar 0,86 yang masuk dalam kategori tinggi, mengindikasikan efektivitas perlakuan yang sangat baik.

Daftar Pustaka

- Aji, H., & Irawan, R. (2023). Improving Junior High School Students' Speaking Skills through Role-Play and Peer Feedback. *FOSTER: Journal of English Language Teaching*. <https://doi.org/10.24256/foster-jelt.v4i2.130>
- Al-Mahrooqi, R., & Denman, C. (2021). *Issues in English language teaching and learning in the Arab world*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-65453-9>
- Annisa, A., Fatmalasari, E., Istiqomah, S., Putra, A., & Siliwangi, U. (2024). Analisis Struktural Naskah Drama Laa Taghdob Karya Azis Moa Sebagai Bahan Ajar di Kelas XI. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i3.682>
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahtiar, Y., Fajarina, M., Kristiani, N., & Ma'arif, I. (2024). Improving Indonesian Speaking Skills By Using The Role-Playing Method. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v30i2.7217>
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. New York: General Learning Press.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Penilaian Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ernawati, N. (2023). Implementation of The Role Playing Method in Increasing Speaking Skills Material Reporting Observation Results in Class III Elementary School Students. *Journal of Islamic Elementary Education*. <https://doi.org/10.35896/jiee.v1i1.213>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-

- student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Henisah, R., Margana, M., Putri, R., & Khan, H. (2023). Role Play Technique to Improve Students' Speaking Skills. *International Journal of Contemporary Studies in Education (IJ-CSE)*. <https://doi.org/10.56855/ijcse.v2i3.618>
- Hidayatullah, M., Bari, S., Kurnia, A., & Jannah, N. (2023). Role Play Methods Strategies to Improve Students' Speaking Ability. *JOEY: Journal of English Ibrahimy*. <https://doi.org/10.35316/joey.2023.v2i2.38-47>
- Komala, I., & Putri, N. (2025). Poetry, Prose, Drama: Various Expressions in Literature. *Advances In Social Humanities Research*. <https://doi.org/10.46799/adv.v3i2.326>
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.
- Kridalaksana, H., & Djoko Kentjono. (2025). *Kamus linguistik (edisi terbaru)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mariyanah, S. (2025). Improving Speaking Skills Through Role Play Method Among Eighth Grade Students of SMP Insan Madani. *The International Journal of Education Management and Sociology*. <https://doi.org/10.58818/ijems.v4i4.222>
- Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible “hidden variable” in diagnostic pretest scores. *American Journal of Physics*, 70(7), 1259–1268.
- Nurhadi. (2004). *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Pratiwi, D. A., & Wahyudi, I. (2024). Enhancing students' speaking confidence through role-playing method in EFL classroom: A case study in rural Indonesia. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 13(2), 345–356. <https://doi.org/10.17509/ijal.v13i2.56789>
- Putri, D., Susanti, R., Herlinda, H., & Aramudin, A. (2024). Enhancing Student Learning Engagement through Role-Play Method in 5th Grade Indonesian Language Primary Classroom. *Journal of Learning Improvement and Lesson Study*. <https://doi.org/10.24036/jlils.v3i2.57>

- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2022). *Approaches and methods in language teaching* (3rd ed.). Cambridge University Press. *Pendidikan dan Evaluasi*, 5(1), 21–29.
- Santoso, B., & Fitriani, R. (2025). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran drama di sekolah menengah: Studi kasus di Aceh. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 14(1), 55–68.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahrin, A. (2015). Kajian retorika dakwah Mamah Dedeh: Akselerasi pemahaman dalam seni berbicara. *Jurnal Pendidikan Almuslim*, 3(2).
- Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wati, R., & Kurniawan, E. (2023). Problematika keterampilan berbicara siswa SMP di era pasca-pandemi: Analisis faktor dan solusi inovatif. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 11(2), 112–125.
- Zairmi, Z., Rahman, A., & Yusri, M. (2019). Penggunaan desain one group pretest-posttest dalam penelitian pendidikan. *Jurnal*