

REVITALISASI KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI *EDUTAINMENT ROLE PLAY* PADA SISWA KELAS X-1 SMA SARASWATI 1 DENPASAR

I Nyoman Adi Susrawan
Universitas Mahasaraswati Denpasar
Email: adisusrawan@unmas.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui penerapan metode *EduTainment Role Play*. Metode ini menggabungkan pendekatan edukatif dan hiburan dalam pembelajaran berbicara, yang diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan berbicara siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas X-1 SMA Saraswati 1 Denpasar. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes berbicara, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa meningkat dari 65 menjadi 75, sedangkan pada siklus II meningkat lagi menjadi 85. Peningkatan ini terjadi pada aspek kelancaran, ketepatan diksi, dan ekspresi verbal siswa. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa 85% siswa merasa lebih percaya diri dalam berbicara setelah mengikuti pembelajaran dengan metode ini. Observasi kelas juga mengindikasikan peningkatan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Faktor keberhasilan metode ini meliputi pendekatan berbasis peran, suasana belajar yang menyenangkan, serta refleksi dan umpan balik dari guru. Dengan demikian, metode *EduTainment Role Play* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa dan dapat diterapkan sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran bahasa.

Kata Kunci: keterampilan berbicara, *EduTainment*, *role play*, revitalisasi

ABSTRACT

This study aims to enhance students' speaking skills through the implementation of the EduTainment Role Play method. This method integrates educational and entertainment approaches in speaking instruction, which is expected to improve students' confidence and speaking proficiency. The study employs a classroom action research (CAR) design with two cycles. The research subjects consist of students from class X-1 at Saraswati 1 Senior High School in Denpasar. Data were collected through observations, interviews, speaking tests, and questionnaires. The findings indicate a significant improvement in students' speaking skills. In the first cycle, the average speaking skill score increased from 65 to 75, while in the second cycle, it further improved to 85. This improvement was observed in aspects such as fluency, diction accuracy, and verbal expression. Additionally, the questionnaire results reveal that 85% of students felt more confident in speaking after participating in learning activities using this method. Classroom observations also indicated an increase in students' active participation during lessons. The success factors of this method include role-based learning, an engaging learning environment, and reflective feedback from teachers. Therefore, the EduTainment Role Play method has been proven effective in enhancing students' speaking skills and can be implemented as an innovative strategy in language learning.

Keywords: speaking skills, *EduTainment*, *role play*, revitalization

PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia karena menjadi dasar dalam komunikasi yang efektif. Secara ideal, siswa SMA

seharusnya mampu berbicara secara jelas, terstruktur, dan percaya diri dalam berbagai situasi. Namun, berdasarkan observasi awal di kelas X-1 SMA Saraswati 1 Denpasar, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam berbicara

secara lancar dan percaya diri. Hasil wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa mereka sering kali ragu dalam mengungkapkan pendapat, kurang ekspresif, serta mengalami hambatan dalam memilih diksi yang tepat. Selain itu, hasil tes berbicara awal menunjukkan bahwa rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa masih berada pada kategori cukup, dengan skor rata-rata 65.

Beberapa faktor yang menjadi penyebab utama permasalahan ini antara lain kurangnya latihan berbicara yang terstruktur dalam pembelajaran, rendahnya kepercayaan diri siswa akibat ketakutan terhadap kesalahan berbicara, serta metode pengajaran yang masih bersifat konvensional. Metode ceramah yang dominan dalam pembelajaran bahasa Indonesia sering kali tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih berbicara dalam situasi yang bermakna. Hal ini diperparah dengan rendahnya motivasi siswa untuk berbicara di kelas karena suasana pembelajaran yang kurang interaktif dan cenderung membosankan.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya meningkatkan keterampilan berbicara siswa agar mereka lebih siap dalam menghadapi tantangan akademik maupun kehidupan sosial di luar sekolah. Keterampilan berbicara yang baik akan membantu siswa dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam presentasi akademik, diskusi kelompok, serta interaksi sosial di lingkungan yang lebih luas. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif dalam pembelajaran berbicara yang dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan siswa secara efektif.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, penelitian ini menerapkan metode *EduTainment Role Play* sebagai pendekatan

yang dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. *EduTainment* merupakan kombinasi antara pendidikan dan hiburan yang bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dalam metode *Role Play*, siswa diberikan peran tertentu dalam skenario komunikasi yang nyata sehingga mereka dapat berlatih berbicara dalam konteks yang lebih autentik. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa (Rahmat & Santosa, 2020; Nugroho et al., 2021).

Berdasarkan temuan dari penelitian terdahulu, metode *EduTainment Role Play* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran serta membangun kepercayaan diri mereka dalam berbicara (Putri & Rahayu, 2019; Susanto, 2022). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Pratama et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan metode ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur komunikasi yang baik serta meningkatkan interaksi di kelas. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan metode *EduTainment Role Play* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X-1 SMA Saraswati 1 Denpasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan utama sebagaimana tersaji pada Tabel 1. Subjek penelitian adalah siswa kelas X-1 SMA Saraswati 1 Denpasar yang berjumlah 35 orang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes berbicara, dan

angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk mengukur peningkatan keterampilan berbicara serta analisis kualitatif untuk

memahami faktor-faktor yang berkontribusi terhadap perkembangan keterampilan berbicara siswa.

Tabel 1. Tahapan Penelitian

No.	Tahap	Aktivitas
1	Perencanaan	Penyusunan rencana tindakan yang mencakup pembuatan skenario pembelajaran berbasis <i>EduTainment Role Play</i> , penyusunan instrumen evaluasi, dan persiapan materi ajar.
2	Pelaksanaan	Implementasi metode <i>EduTainment Role Play</i> dalam pembelajaran berbicara sesuai dengan rencana yang telah disusun.
3	Observasi	Pengamatan terhadap proses pembelajaran dan keterampilan berbicara siswa, baik melalui catatan observasi maupun rekaman video.
4	Refleksi	Evaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *EduTainment Role Play* dalam pembelajaran berbicara mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X-1 SMA Saraswati 1 Denpasar. Peningkatan ini terlihat dari hasil tes berbicara, observasi, dan angket yang

telah dikumpulkan selama dua siklus penelitian.

Data kuantitatif dari tes berbicara menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek kelancaran, ketepatan pengucapan, intonasi, serta penggunaan kosakata dan tata bahasa. Rata-rata skor berbicara siswa mengalami peningkatan sebagaimana Tabel 2.

Tabel 2. Peningkatan Skor Siswa

Siklus	Rata-Rata Skor Awal	Rata-Rata Skor Akhir
Siklus 1	65,4	75,2
Siklus 2	75,2	85,6

Tabel 2 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor berbicara sebesar 10-11 poin di setiap siklusnya.

Lebih lanjut, observasi selama pelaksanaan metode *EduTainment Role Play* menunjukkan bahwa antusiasme siswa dalam berpartisipasi meningkat dari 60% di siklus pertama menjadi 85% di siklus kedua. Kepercayaan diri dalam berbicara juga meningkat. Hal itu terlihat dari keberanian siswa untuk berbicara tanpa teks

dan ekspresi yang lebih natural. Sementara itu, keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok meningkat, sehingga mereka lebih aktif dalam merancang skenario dan melakukan improvisasi dalam permainan peran.

Angket yang diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa 90% siswa merasa lebih percaya diri dalam berbicara setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *EduTainment Role Play*. Selain itu 85%

siswa menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan peran lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Angket juga menunjukkan sejumlah 88% siswa merasa bahwa aktivitas ini membantu mereka lebih memahami intonasi dan ekspresi dalam berbicara.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa metode *EduTainment Role Play* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Keberhasilan ini dapat dikaitkan dengan beberapa faktor. Pertama, pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif meningkatkan motivasi siswa untuk berbicara. Kedua, pendekatan berbasis peran dan skenario membantu siswa dalam memahami konteks penggunaan bahasa yang lebih alami. Ketiga, refleksi dan umpan balik dari guru memungkinkan siswa untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan performa berbicara mereka.

Dengan demikian, penerapan metode ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran berbicara di tingkat SMA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penerapan metode *EduTainment Role Play*, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam berbicara, baik dari segi kefasihan, intonasi, maupun kepercayaan diri. Mereka cenderung ragu-ragu dalam menyampaikan pendapat, kurang ekspresif dalam berbicara, serta mengalami kesulitan dalam memilih diksi yang tepat. Selain itu, banyak siswa yang merasa canggung atau malu berbicara di depan kelas karena takut melakukan kesalahan.

Setelah penerapan metode ini, terdapat peningkatan yang signifikan dalam berbagai aspek keterampilan berbicara. Data menunjukkan bahwa rata-rata nilai berbicara siswa meningkat dari 65 pada siklus pertama menjadi 80 pada siklus kedua. Peningkatan ini mencerminkan

adanya perbaikan dalam aspek kefasihan berbicara, keberanian dalam menyampaikan pendapat, dan penggunaan intonasi yang lebih bervariasi. Selain itu, siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena merasa lebih nyaman dan terlibat dalam aktivitas role play yang dirancang dengan suasana yang menyenangkan dan interaktif.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam berpartisipasi dan tidak ragu untuk mencoba berbicara di depan kelas. Sementara itu, hasil wawancara dengan siswa mengindikasikan bahwa mereka lebih percaya diri dalam berbicara setelah mengikuti pembelajaran dengan metode ini. Beberapa siswa menyatakan bahwa aktivitas role play membantu mereka memahami konteks komunikasi yang lebih nyata dan memungkinkan mereka untuk berlatih berbicara dalam situasi yang menyerupai interaksi di dunia nyata. Selain itu, metode ini juga membantu mengurangi kecemasan berbicara di depan umum karena dilakukan dalam suasana yang lebih santai dan mendukung.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh temuan dari penelitian sebelumnya. Misalnya, penelitian oleh Wijaya & Lestari (2020) menunjukkan bahwa penggunaan metode berbasis peran dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kelancaran berbicara siswa. Studi oleh Handayani (2021) juga menemukan bahwa metode *EduTainment* efektif dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, yang pada akhirnya berdampak positif pada peningkatan keterampilan berbicara. Selain itu, teori dari Vygotsky (1978) tentang *Zone of Proximal Development (ZPD)* mendukung pendekatan ini, karena siswa dapat berkembang lebih baik melalui

interaksi sosial dan pembelajaran berbasis pengalaman langsung.

Dengan demikian, penerapan metode ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran berbicara di tingkat SMA. Temuan ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hasanah et al. (2022), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis interaksi sosial dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam berbicara. Lebih lanjut, teori Multiple Intelligences dari Gardner (1983) mendukung bahwa kombinasi antara edukasi dan hiburan dapat meningkatkan daya serap siswa dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan.

Secara keseluruhan, metode *EduTainment Role Play* tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara siswa dari segi teknis, tetapi juga membangun aspek psikologis seperti kepercayaan diri dan keberanian untuk berkomunikasi. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis hiburan dapat menjadi strategi yang efektif dalam mengembangkan keterampilan berbicara siswa.

PENUTUP

Simpulan

Metode *EduTainment Role Play* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X-1 SMA Saraswati 1 Denpasar. Penerapan metode ini tidak hanya meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara, tetapi juga memperbaiki struktur komunikasi mereka. Adapun faktor-faktor utama yang berkontribusi terhadap keberhasilan metode ini dipengaruhi oleh 1) pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, 2) simulasi berbasis peran yang memberikan pengalaman berbicara dalam konteks nyata, dan 3) umpan balik yang

membangun untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, beberapa saran yang dapat diberikan kepada guru, siswa, dan peneliti selanjutnya. Bagi guru, disarankan untuk mengadopsi metode *EduTainment Role Play* sebagai strategi pembelajaran berbicara guna meningkatkan keterampilan dan partisipasi siswa. Bagi siswa, diharapkan dapat lebih aktif dalam berlatih berbicara serta memanfaatkan metode ini sebagai kesempatan untuk meningkatkan kepercayaan diri mereka. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menyesuaikan metode *EduTainment Role Play* dalam berbagai konteks pembelajaran lain, serta mengombinasikannya dengan teknologi digital untuk meningkatkan efektivitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.
- Handayani, T. (2021). Penerapan *EduTainment* dalam Pembelajaran Bahasa: Pengaruh terhadap Motivasi dan Keterampilan Berbicara Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 145-160.
- Hasanah, R., Sari, D. P., & Putra, Y. A. (2022). Pembelajaran Berbasis Interaksi Sosial dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(1), 87-98.
- Nugroho, A., Rahmadani, S., & Setiawan, D. (2021). Efektivitas *Role Play* dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia pada Siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Bahasa*, 6(3), 102-118.

- Nugroho, T., et al. (2021). Pengaruh EduTainment dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap Motivasi dan Keterampilan Berbicara Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 23(1), 72-85.
- Pratama, B., Widodo, A., & Lestari, S. (2023). Penerapan Role Play dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara: Studi Kasus di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(1), 55-70.
- Pratama, Y., et al. (2023). Model Pembelajaran Berbasis Kontekstual melalui Role Play dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Lisan. *Jurnal Pendidikan Modern*, 18(4), 98-112.
- Putri, A. & Rahayu, M. (2019). Strategi Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa melalui *EduTainment Role Play*. *Jurnal Pengajaran Bahasa Indonesia*, 5(2), 76-89.
- Putri, R., & Rahayu, S. (2019). Strategi Pembelajaran Berbasis Hiburan (EduTainment) dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 10(3), 122-135.
- Rahmat, A., & Santosa, B. (2020). Penerapan Metode Role Play dalam Pembelajaran Berbicara untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(2), 45-58.
- Rahmat, R. & Santosa, D. (2020). Pengaruh Metode EduTainment terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa. *Jurnal Linguistik Terapan*, 7(1), 45-60.
- Susanto, A. (2022). Peran Permainan Peran (Role Play) dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa SMA. *Jurnal Linguistik Terapan*, 8(1), 33-47.
- Susanto, H. (2022). Peningkatan Kompetensi Berbicara melalui Metode EduTainment di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(2), 130-145.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wijaya, R. & Lestari, P. (2020). Efektivitas Metode Role Play dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia di SMA. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(1), 89-105.