

## Keefektifan Model Pembelajaran Roleplay Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas XI SMK di Yogyakarta

Yoga Pradana Wicaksono  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

---

### ARTICLE INFO

#### Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v20i.1371](https://doi.org/10.30595/pssh.v20i.1371)

Submitted:

June 20, 2024

Accepted:

November 10, 2024

Published:

November 30, 2024

---

#### Keywords:

Role-play; Berbicara  
Eksperimen; Siswa SMK  
Keefektifan

---

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model pembelajaran berbicara berbasis role-play dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa SMK. Model role-play dipilih karena diyakini mampu menciptakan situasi belajar yang mendekati kondisi nyata, sehingga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berbicara secara lebih optimal. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pretest-posttest. Subjek penelitian adalah siswa SMK yang mengikuti pembelajaran berbicara dengan metode role-play. Data dikumpulkan melalui tes keterampilan berbicara dan observasi selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada keterampilan berbicara siswa, yang terlihat dari perbandingan skor pretest dan posttest. Selain itu, observasi mengungkapkan bahwa model role-play meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dan percaya diri dalam berbicara, terutama karena adanya suasana belajar yang mendukung dan interaktif. Model ini juga terbukti efektif dalam mengatasi hambatan psikologis seperti kecemasan dan rasa malu saat berbicara di depan umum. Kesimpulannya, model pembelajaran berbasis role-play dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pengajaran keterampilan berbicara bagi siswa SMK. Model ini tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif, yang berkontribusi pada keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan. Implikasi dari penelitian ini adalah perlunya integrasi metode role-play dalam pembelajaran vokasional untuk mengembangkan keterampilan komunikasi yang dibutuhkan di dunia kerja.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



---

#### Corresponding Author:

Yoga Pradana Wicaksono

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

Jl. Batikan, UH-III Jl. Tuntungan No.1043, Yogyakarta, 55167, Indonesia

Email: [yoga.pradana@ustjogja.ac.id](mailto:yoga.pradana@ustjogja.ac.id)

---

### 1. PENDAHULUAN

Berbicara merupakan kemampuan dasar manusia yang berperan sebagai alat utama dalam berkomunikasi antarindividu. Kemampuan berbicara sangat penting karena memfasilitasi interaksi sosial dan memperlancar pertukaran informasi serta pemahaman. Kegiatan komunikasi menjadi bagian penting agar dapat terjadi proses transfer informasi, pengetahuan, dan pengalaman, sehingga dapat mengembangkan pemahaman bersama (Stehr et al., 2022: 271-2730).

Pengembangan keterampilan berbicara memang tidak mudah dilakukan. Seseorang tidak cukup hanya sekedar menguasai kerangka teori semata, melainkan juga membutuhkan latihan agar dapat menguasai dengan baik. Goberman et al. (2011: 867-876) menyebutkan bahwa pola latihan yang dilakukan oleh pembelajar sangat berdampak pada kelancaran berbicara di depan umum. Pembelajar yang mulai berlatih lebih awal cenderung lebih lancar dibandingkan dengan yang baru memulai latihan kemudian. Bahkan, Herbein et al. (2018: 158-168) menyebutkan, seorang siswa sekolah dasar yang memperoleh latihan dengan tepat, sanggup tampil menjadi seorang pembicara yang profesional. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan berbicara tidak hanya membutuhkan aspek pengetahuan semata, melainkan membutuhkan latihan dan kebiasaan secara berkala.

Kemampuan seorang siswa dalam berbicara juga dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah tinggi rendahnya penguasaan kosakata yang dimiliki (Taylor & Clenton, 2022). Semakin tinggi kosakata yang dimiliki akan memudahkan siswa untuk menyampaikan informasi karena informasi yang dimiliki terfasilitasi oleh penguasaan kosakata yang tinggi. Hasil tersebut selaras dengan yang disampaikan Enayat & Derakhshan, (2021) dan Wicaksono, (2018) yang menyatakan bahwa kosakata memiliki hubungan yang positif dan signifikan terhadap keterampilan berbicara.

Secara alami, setiap individu memang dibekali dengan kemampuan untuk menguasai aspek berbicara. Namun, untuk dapat dikatakan terampil, seseorang harus mampu mengatasi berbagai persoalan yang kerap menjadi permasalahan dalam berbicara. Salah satu permasalahannya adalah faktor kecemasan (Kelsen, 2019: 92-101). Kecemasan kerap muncul karena adanya tekanan dan kurang terbiasanya siswa berbicara di depan umum. Masalah ini dapat menjadi penghambat perkembangan kemampuan berbicara siswa secara optimal. Marinho et al. (2017) menyebutkan bahwa kecemasan memiliki dampak negatif bagi pembelajar. Meskipun siswa telah mempersiapkan diri dengan baik secara materi, tetapi apabila tidak mampu mengontrol diri, maka aktivitas berbicara bisa terganggu.

Sebagai seorang pendidik, penting kiranya untuk dapat mengarahkan siswa agar memiliki kemampuan berbicara yang mumpuni. Hal ini didasarkan pada pemahaman bahwa keterampilan berbicara memberikan banyak manfaat bagi perkembangan siswa. Sutrisno & Wiendijarti (2015: 70-84) menjabarkan bahwa keterampilan berbicara dapat digunakan untuk mengembangkan pengetahuan dan wawasan. Hal ini dapat diterima karena untuk dapat berbicara dengan baik, seseorang perlu membekali diri dengan pengetahuan dan referensi yang mumpuni. Hal ini akan memotivasi siswa untuk mencari informasi dan fakta yang akan mendukung kemampuan berbicara. Zhang et al., (2020: 1-16) mendiskripsikan bahwa kegiatan berbicara akan memaksa pengguna untuk memiliki rasa percaya diri yang cukup. Kemampuan mental akan terbentuk dan tumbuh keyakinan akan kemampuan yang dimiliki dalam diri sendiri.

Keterampilan berbicara menjadi sangat krusial bagi siswa SMK, terutama bagi siswa yang berada di jurusan-jurusan spesifik seperti pariwisata, pedalangan, dan teater. Ketiga jurusan ini menempatkan keterampilan berbicara sebagai tumpuan utama yang sangat diperlukan dalam proses pendidikan dan pelatihan. Dalam jurusan pariwisata, misalnya, siswa harus mampu memberikan penjelasan yang informatif dan menarik kepada wisatawan, menjawab pertanyaan dengan kepercayaan diri, dan memberikan pengalaman yang berkesan. Hal ini memerlukan kemampuan berbicara yang jelas dan persuasif. Di jurusan pedalangan, keterampilan berbicara yang baik sangat penting agar dapat menghidupkan karakter dan cerita, menggunakan intonasi serta ekspresi suara yang tepat untuk menarik dan mempertahankan perhatian audiens. Sementara itu, di jurusan teater, siswa harus mampu mengekspresikan karakter dengan akurat, menghidupkan dialog dengan emosi yang tepat, dan membangun koneksi yang kuat dengan penonton. Tanpa menguasai keterampilan berbicara yang memadai, siswa akan menghadapi tantangan besar dalam mencapai kesuksesan di bidang-bidang ini, yang sangat bergantung pada komunikasi lisan yang efektif. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan berbicara harus menjadi prioritas utama dalam kurikulum pendidikan di SMK, khususnya untuk jurusan-jurusan yang sangat memerlukan kemampuan ini, guna memastikan bahwa siswa siap untuk menghadapi tantangan dan peluang di dunia profesional.

Menyadari peran penting keterampilan berbicara serta mengantisipasi era teknologi dan industri 4.0 yang terus berkembang, pemerintah melalui Kurikulum Merdeka mendesain agar keterampilan berbicara dapat ditumbuhkembangkan dengan optimal. Keterampilan berbicara tidak sekedar hadir untuk memfasilitasi kegiatan akademik, melainkan juga untuk konteks hidup yang lebih luas, seperti untuk karier profesional ataupun untuk kepentingan sosial. Kurikulum Merdeka memungkinkan siswa untuk mengasah kemampuan berbicara melalui berbagai metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Oleh sebab itu dibutuhkan peran pendidik yang terampil dan mampu mendampingi siswa untuk belajar secara relevan dan maksimal.

Sekolah sebagai ujung tombak pendidikan belum sepenuhnya mampu merespon perubahan peradaban yang terus berkembang dengan cepat. Meskipun telah banyak upaya dan reformasi dalam sistem pendidikan, tetapi masih terdapat kesenjangan antara apa yang diajarkan di sekolah dengan kebutuhan nyata yang dihadapi oleh siswa di era modern. Perubahan peradaban yang ditandai oleh kemajuan teknologi, globalisasi, dan dinamika sosial ekonomi menuntut adanya adaptasi dan inovasi dalam pendekatan pendidikan. Sayangnya, banyak sekolah

masih menghadapi kendala-kendala dalam mengimplementasikan pendekatan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Kurang adaptifnya lembaga pendidikan dalam menyiapkan generasi yang siap menghadapi perubahan zaman tergambar jelas dalam penelitian yang dilakukan oleh Lester (2005: 278-294). Penelitian tersebut menyoroti fenomena banyaknya lulusan pendidikan yang tidak memiliki kompetensi berbicara yang mumpuni. Hal ini mencerminkan ketidaksesuaian antara apa yang diajarkan di lingkungan sekolah dengan tuntutan nyata yang dihadapi oleh individu di era modern.

Kesadaran akan peran penting keterampilan berbicara menuntut pendidik untuk dapat mengadaptasi metode pembelajaran yang lebih efektif. Hal ini mencakup pengembangan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Pendidik perlu memahami bahwa keterampilan berbicara bukan hanya sekadar aspek tambahan, tetapi merupakan fondasi utama dalam pembangunan kemampuan siswa secara menyeluruh. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung, memotivasi, dan melatih siswa dalam berkomunikasi dengan percaya diri dan efektif. Integrasi media pembelajaran digital dan pendekatan *role-play* dapat menjadi langkah yang relevan dalam memperkuat peran keterampilan berbicara dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, tujuan dalam penelitian ini adalah menguji keefektifan model pembelajaran *roleplay* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IX SMK.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain eksperimen pretest-posttest. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model pembelajaran *role-play* dalam pengembangan keterampilan berbicara siswa SMK. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh SMK yang berada di Kecamatan Kasihan, Bantul. Sampel penelitian dipilih secara purposive sampling, yang terdiri dari dua sekolah, yaitu SMK Negeri 1 Kasihan dan SMK Negeri 3 Kasihan Bantul. Subjek penelitian adalah siswa kelas IX di kedua sekolah tersebut, dengan total sebanyak 125 siswa yang terlibat sebagai partisipan.

Sebelum perlakuan (*treatment*) diberikan, dilakukan pengukuran pretest untuk menilai kemampuan awal berbicara siswa. Setelah perlakuan, yakni penggunaan model pembelajaran *role-play*, dilakukan pengukuran posttest untuk menilai perkembangan keterampilan berbicara siswa. Pengujian normalitas data dilakukan menggunakan uji *exact* untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal. Selain itu, untuk menguji homogenitas varians antar kelompok, digunakan uji Levene.

Teknik pengumpulan data terdiri dari dua metode utama, yaitu unjuk kinerja dan angket. Unjuk kinerja digunakan untuk mengukur kemampuan berbicara siswa secara langsung, di mana siswa diminta untuk melakukan tugas berbicara tertentu, yang kemudian dinilai berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Selain itu, angket atau kuesioner digunakan untuk mengukur persepsi siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *role-play* dalam pengembangan keterampilan berbicara. Kuesioner ini dirancang untuk mengetahui pandangan siswa tentang efektivitas dan pengalaman mereka dalam menggunakan model pembelajaran tersebut.

Karena data tidak berdistribusi normal, maka analisis statistik dilakukan dengan menggunakan uji nonparametrik Mann-Whitney untuk menguji perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji ini digunakan karena dapat mengatasi masalah distribusi data yang tidak normal dan memberikan hasil yang lebih akurat dalam kondisi tersebut. Data yang diperoleh dari kedua teknik tersebut dianalisis secara komprehensif untuk menentukan apakah model pembelajaran *role-play* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen 1 & Kontrol 1

*Pretest* dan *posttest* dilakukan baik untuk kelas eksperimen maupun untuk kelas kontrol. Kegiatan pretest dilakukan sebelum proses kegiatan pembelajaran berbicara dengan menggunakan metode *role-play* dilaksanakan, sedangkan *posttest* dilakukan ketika kelas eksperimen dan kelas kontrol telah memperoleh kegiatan pembelajaran. Bentuk tugas dalam *pretest* dan *posttest* yang diberikan adalah bentuk yang sama. Tes ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran berbicara dengan menggunakan metode *role-play*. Selain itu, tes ini juga dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan tentang hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Statistik hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen 1

Descriptive Statistics					
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean
Pretes Eksperimen 1	32	5	11	16	13,75
Postes Eksperimen 1	32	7	12	19	16,22

Descriptive Statistics					
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean
Valid N (listwise)	32				

Berdasarkan analisis deskriptif *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen 1 maka diperoleh hasil sebagai berikut. Hasil *pretest* menunjukkan skor terendah 11, skor tertinggi 16, dan nilai rata-rata sebesar 13,75. Selanjutnya, hasil *posttest* terhadap kelas eksperimen 1 ini menunjukkan skor tertendah adalah 12, skor tertinggi 19, dan nilai rata-rata diperoleh 16,22. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan rerata nilai dari *pretest* ke *posttest* sebesar 2,47. Selanjutnya, disajikan hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol 1 yang disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol 1

Descriptive Statistics					
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean
Pretest Kontrol 1	31	5	11	16	14,00
Posttest Kontrol 1	31	7	11	18	14,87
Valid N (listwise)	31				

Berdasarkan analisis deskriptif *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol 1 maka diperoleh hasil sebagai berikut. Hasil *pretest* menunjukkan skor terendah 11, skor tertinggi 16 dan nilai rata-rata sebesar 14,00. Selanjutnya, hasil *posttest* terhadap kelas kontrol 1 ini menunjukkan skor tertendah adalah 11, skor tertinggi 18, dan nilai rata-rata diperoleh 14,87. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan rerata nilai dari *pretest* ke *posttest* sebesar 0,87.

Sama halnya dengan kelas eksperimen 1 dan kelas kontrol 1, kelas eksperimen 2 dan kontrol 2 juga dilaksanakan uji pretest dan posttest. Pretest dilaksanakan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, sedangkan posttest dilaksanakan setelah seluruh rangkaian pembelajaran telah selesai dilaksanakan. Kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berbicara berbasis model *role-play*. Lebih lanjut, hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol akan dibandingkan untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran. Hasil pretest dan posttest siswa disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3. Analisis Deskriptif *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen 2

Descriptive Statistics					
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean
Pretest Eksperimen 2	32	6	11	17	13,72
Posttest Eksperimen 2	32	5	14	19	16,91
Valid N (listwise)	32				

Berdasarkan analisis deskriptif *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen 2 maka diperoleh hasil sebagai berikut. Hasil *pretest* menunjukkan skor terendah 11, skor tertinggi 17, dan nilai rata-rata sebesar 13,72. Selanjutnya, hasil *posttest* terhadap kelas eksperimen 2 ini menunjukkan skor terendah adalah 14, skor tertinggi 19, dan nilai rata-rata diperoleh 16,91. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan rerata nilai dari *pretest* ke *posttest* sebesar 3,19. Selanjutnya, disajikan hasil pretest dan posttest kelas kontrol 2 yang disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4. Analisis Deskriptif *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol 2

Descriptive Statistics					
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean
Pretest Kontrol 2	30	5	11	16	13,30
Posttest Kontrol 2	30	4	13	17	15,03
Valid N (listwise)	30				

Berdasarkan analisis deskriptif *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol 2 maka diperoleh hasil sebagai berikut. Hasil *pretest* menunjukkan skor terendah 11, skor tertinggi 16, dan nilai rata-rata sebesar 13,30. Selanjutnya, hasil *posttest* terhadap kelas kontrol 2 ini menunjukkan skor tertendah adalah 13, skor tertinggi 17, dan nilai rata-rata diperoleh 15,03. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan rerata nilai dari *pretest* ke *posttest* sebesar 1,73.

### 3.2. Uji Hipotesis Eksperimen 1 & Kontrol 1

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *statistic nonparametric* dengan menggunakan pendekatan uji exact. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan uji normalitas data dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal. Kesimpulan tersebut diambil karena hasil uji dengan menggunakan teknik Exact menunjukkan bahwa nilai Sig. sebesar 0,160 untuk data *pretest* dan 0,140 untuk data *posttest* yang berarti keduanya lebih besar dari nilai signifikansi 0,05. Uji normalitas data terpenuhi apabila hasil uji data lebih dari nilai signifikansi 0,05.

Uji statistic berikutnya adalah uji homogenitas data. Uji ini digunakan untuk mengetahui himpunan data dalam penelitian ini memiliki distribusi yang sama atau tidak. Berdasarkan hasil penghitungan Leavene's dapat disimpulkan bahwa distribusi data dalam penelitian ini bersifat homogen. Hal tersebut terlihat dari nilai *based of mean* yang menunjukkan skor 0,089 yang berarti lebih besar dari nilai signifikansi 0,05. Data dikatakan homogen apabila nilai penghitungan tersebut lebih dari nilai signifikansi 0,05.

Setelah menyelesaikan uji normalitas dan uji homogenitas untuk memeriksa karakteristik data, penelitian dilanjutkan dengan menguji hipotesis menggunakan teknik *Mann-Whitney*. Hasil dari *Mann-Whitney* memberikan gambaran penting dalam memahami kelayakan model pembelajaran yang sedang dikembangkan. Uji hipotesis tersebut dapat dicermati pada tabel sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis Kelas Eksperimen 1 dan Kontrol 1

Test Statistics <sup>a</sup>	
Mann-Whitney U	286,500
Wilcoxon W	782,500
Z	-2,933
Asymp. Sig. (2-tailed)	,003
Mann-Whitney U	286,500

a. Grouping Variable: Kelas

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Mann-Whitney* tersebut, dapat diketahui bahwa nilai *asympt. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,003, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi yang umumnya ditetapkan pada 0,05. Dalam konteks ini, nilai *asympt. Sig. (2-tailed)* yang lebih kecil menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar antara kelompok kontrol 1 dengan kelompok eksperimen 1 di dua kelas yang berbeda. Dengan kata lain, model pembelajaran yang sedang dikembangkan memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hasil ini memberikan dukungan yang kuat bagi efektivitas model pembelajaran yang dikembangkan, serta menunjukkan bahwa pendekatan tersebut dapat memberikan manfaat yang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, hasil ini dapat menjadi landasan yang kuat untuk memperluas penerapan model pembelajaran tersebut dalam konteks pendidikan yang lebih luas atau untuk memperbaiki model pembelajaran yang sudah ada.

### 3.3. Uji Hipotesis Eksperimen 2 & Kontrol 2

Berdasarkan hasil uji normalitas data kelas eksperimen 2 & kontrol 2 dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal. Kesimpulan tersebut diambil karena hasil uji dengan menggunakan teknik Exact menunjukkan bahwa nilai Sig. sebesar 0,115 untuk data *pretest* dan 0,232 untuk data *posttest* yang berarti keduanya lebih besar dari nilai signifikansi 0,05. Uji normalitas data terpenuhi apabila hasil uji data lebih dari nilai signifikansi 0,05.

Selanjutnya, uji homogenitas data untuk mengetahui himpunan data dalam penelitian ini memiliki distribusi yang sama atau tidak. Berdasarkan hasil penghitungan Leavene's maka dapat disimpulkan bahwa distribusi data dalam penelitian ini bersifat homogen. Hal tersebut terlihat dari nilai *based of mean* yang menunjukkan skor 0,829 yang berarti lebih besar dari nilai signifikansi 0,05. Data dikatakan homogen apabila nilai penghitungan tersebut lebih dari nilai signifikansi 0,05.

Uji hipotesis pada tahap ini menggunakan uji non parametrik Mann Whitney. Data hasil penghitungan disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis Kelas Eksperimen 2 dan Kontrol 2

Test Statistics <sup>a</sup>	
Mann-Whitney U	123,500
Wilcoxon W	588,500
Z	-5,120
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

Test Statistics <sup>a</sup>	
Mann-Whitney U	123,500
a. Grouping Variable: Kelas	

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan tersebut, dapat diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari tingkat signifikansi yang umumnya ditetapkan pada 0,05. Dalam konteks ini, nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* yang lebih kecil menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar antara kelompok kontrol 2 dengan kelompok eksperimen 2 di dua kelas yang berbeda. Dengan kata lain, model pembelajaran yang sedang dikembangkan memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hasil ini memberikan dukungan yang kuat bagi efektivitas model pembelajaran yang dikembangkan, serta menunjukkan bahwa pendekatan tersebut dapat memberikan manfaat yang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, hasil ini dapat menjadi landasan yang kuat untuk memperluas penerapan model pembelajaran tersebut dalam konteks pendidikan yang lebih luas atau untuk memperbaiki model pembelajaran yang sudah ada.

### 3.4. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbicara berbasis role-play untuk siswa SMK memberikan efektivitas yang signifikan. Data yang diperoleh dari perbandingan pretest dan posttest, serta observasi selama proses pembelajaran, mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berbicara siswa. Rata-rata skor posttest siswa mengalami peningkatan yang cukup besar dibandingkan skor pretest, yang menandakan bahwa aktivitas role-play yang difasilitasi oleh penggunaan flipbook berhasil mendukung perkembangan kemampuan berbicara siswa. Hasil tersebut sejalan dengan temuan sebelumnya dari Idrissova, et. al., (2015: 276-284) yang menyatakan bahwa metode simulasi ini merupakan metode pembelajaran yang sangat efektif digunakan untuk mengembangkan keterampilan berbicara. Latihan terstruktur melalui role-play memungkinkan siswa berinteraksi dalam skenario berbicara yang realistis, sehingga meningkatkan kemampuan bahasa mereka serta kepercayaan diri.

Selain itu, observasi selama penelitian juga menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis role-play ini dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Aktivitas role-play memungkinkan siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, karena mereka merasa tertantang untuk berkomunikasi secara langsung. Hal ini mendukung pernyataan dari Morreale et al. (2007), yang menekankan pentingnya motivasi dalam pengembangan keterampilan berbicara, bersama dengan kompetensi linguistik dan kemampuan berinteraksi. Motivasi yang meningkat terlihat jelas dari antusiasme siswa dalam berpartisipasi, serta keinginan mereka untuk berlatih berbicara lebih banyak selama proses pembelajaran.

Keberhasilan model ini juga terlihat dari tercapainya tujuan pembelajaran. Sebagian besar siswa mampu mencapai kompetensi berbicara yang diukur melalui aspek-aspek seperti penyusunan kalimat yang benar secara tata bahasa, penggunaan kosakata yang tepat, serta kelancaran berbicara. Peningkatan pada aspek-aspek ini menunjukkan bahwa model role-play efektif dalam membantu siswa menguasai keterampilan berbicara secara lebih komprehensif.

Namun, ada beberapa tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan penelitian ini, terutama berkaitan dengan kecemasan dan rasa malu yang sering dialami siswa SMK saat harus berbicara di depan umum. Meskipun demikian, model role-play terbukti mampu mengatasi hambatan psikologis tersebut. Kelly (1982) dan Teven et al. (2010) menyatakan bahwa lingkungan pembelajaran yang mendukung sangat penting dalam mengurangi kecemasan siswa. Dengan role-play, siswa diberi ruang yang aman untuk berlatih berbicara tanpa rasa takut akan penilaian dari guru atau teman sebaya. Hal ini membantu meningkatkan rasa percaya diri mereka, yang merupakan komponen penting dalam pengembangan keterampilan berbicara Ur (2009).

Secara keseluruhan, model pembelajaran berbasis role-play terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, serta mampu memotivasi mereka dan mengatasi hambatan psikologis. Dengan dukungan lingkungan belajar yang kondusif, model ini dapat menjadi alternatif yang sangat baik dalam pembelajaran berbicara di tingkat SMK, terutama untuk mengembangkan kemampuan komunikasi siswa di masa depan.

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, model pembelajaran berbicara berbasis role-play terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa SMK. Peningkatan signifikan dalam hasil posttest dibandingkan pretest menunjukkan bahwa metode ini mampu mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berbahasa secara lebih baik, terutama dalam hal tata bahasa, penggunaan kosakata, dan kelancaran berbicara. Selain itu, model ini juga berperan dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Aktivitas role-play menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif, memungkinkan siswa untuk berlatih berbicara dalam konteks yang lebih realistis dan mendekati situasi kehidupan nyata.

Model ini juga berhasil mengatasi hambatan psikologis yang sering dialami siswa, seperti kecemasan dan rasa malu saat berbicara di depan umum. Dengan memberikan ruang latihan yang aman dan mendukung, role-play membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam berbicara. Oleh karena itu, model pembelajaran berbasis role-play dapat dijadikan alternatif yang efektif dalam mengembangkan keterampilan berbicara di kalangan siswa SMK, khususnya dalam konteks pendidikan vokasional yang membutuhkan keterampilan komunikasi yang baik di dunia kerja.

Penelitian ini juga memberikan implikasi bahwa pengajaran berbicara melalui metode role-play tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif siswa, yang pada akhirnya berdampak pada keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan. Namun, untuk penelitian lebih lanjut, perlu adanya kajian yang lebih mendalam mengenai variasi penerapan role-play dalam berbagai konteks pembelajaran lain serta tantangan yang mungkin muncul selama implementasi di berbagai lingkungan pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ferreira Marinho, A. C., Mesquita de Medeiros, A., Côrtes Gama, A. C., & Caldas Teixeira, L. (2017). Fear of Public Speaking: Perception of College Students and Correlates. *Journal of Voice*, 31(1), 127.e7-127.e11. <https://doi.org/10.1016/J.JVOICE.2015.12.012>
- Goberman, A. M., Hughes, S., & Haydock, T. (2011). Acoustic characteristics of public speaking: Anxiety and practice effects. *Speech Communication*, 53(6), 867–876. <https://doi.org/10.1016/J.SPECOM.2011.02.005>
- Herbein, E., Golle, J., Tibus, M., Schiefer, J., Trautwein, U., & Zettler, I. (2018). Fostering elementary school children's public speaking skills: A randomized controlled trial. *Learning and Instruction*, 55, 158–168. <https://doi.org/10.1016/J.LEARNINSTRUC.2017.10.008>
- Idrissova, M., Smagulova, B., & Tussupbekova, M. (2015). Improving Listening and Speaking Skills in Mixed Level Groups (on the Material of New English File). *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 199, 276–284. <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2015.07.517>
- Janebi Enayat, M., & Derakhshan, A. (2021). Vocabulary size and depth as predictors of second language speaking ability. *System*, 99, 102521. <https://doi.org/10.1016/J.SYSTEM.2021.102521>
- Kelly, L. (1982). A rose by any other name is still a rose: A comparative analysis of reticence, Communication apprehension, unwillingness to communicate, any shyness. *Human Communication Research*, 8(2), 99–113. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.1982.tb00658.x>
- Kelsen, B. A. (2019). Exploring public speaking anxiety and personal disposition in EFL presentations. *Learning and Individual Differences*, 73, 92–101. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2019.05.003>
- Lester, S. W. (2005). Does service-learning add value? Examining the perspectives of multiple stakeholders. *The Academy of Management Learning and Education*, 4, 278–294.
- Morreale, S., Moore, M., Surges-Tatum, D., & Webster, L. (2007). *The competent speaker speech evaluation form* (2nd ed.). National Communication Association.
- Stehr, P., Reifegerste, D., Rossmann, C., Caspar, K., Schulze, A., & Lindemann, A.-K. (2022). Effective communication with caregivers to prevent unintentional injuries in children under seven years. A systematic review. *Patient Education and Counseling*, 105(8), 2721–2730. <https://doi.org/10.1016/j.pec.2022.04.015>
- Sutrisno, I., & Wiendijarti, I. (2015). Kajian Retorika untuk Pengembangan pengetahuan dan Keterampilan Berpidato. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(1), 70–84.
- Teven, J. J., Richmond, V. P., McCroskey, J. C., & McCroskey, L. L. (2010). Updating Relationships Between Communication Traits and Communication Competence. *Communication Research Reports*, 27(3), 263–270. <https://doi.org/10.1080/08824096.2010.496331>
- Ur, P. (2009). *A Course in Language Teaching Practice and Theory* (17th ed.). Cambridge University Press.
- Wang-Taylor, Y., & Clenton, J. (2022). Exploring the relationship between L2 vocabulary size and academic speaking. *System*, 107, 102822. <https://doi.org/10.1016/J.SYSTEM.2022.102822>
- Wicaksono, Y. P. (2018). Hubungan Minat Membaca, Penguasaan Kosakata, dan Nilai Rapor Terhadap Keterampilan Berpidato Siswa Kelas IX. *Diksi*, 25(1). <https://doi.org/10.21831/diksi.v25i1.16182>

Zhang, X., Ardasheva, Y., & Austin, B. W. (2020). Self-efficacy and english public speaking performance: A mixed method approach. *English for Specific Purposes*, 59, 1–16.  
<https://doi.org/10.1016/J.ESP.2020.02.001>