



Analisis Model *Role Playing* dalam meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Surayanah¹, Reynata Oktaviani²

¹²³⁴Universitas Negeri Malang

¹²³⁴Departement Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

*Corresponding author, email: surayanah.fip@um.ac.id

Kata Kunci

Model *Role Playing*

Kemampuan berkomunikasi

Pembelajaran Bahasa Indonesia

Kurikulum Merdeka Abad 21

Abstrak

Studi ini menyelidiki bagaimana Model *Role Playing* mempengaruhi kemampuan berkomunikasi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka Abad 21. Penelitian ini menggabungkan hasil dari berbagai studi empiris yang terkait. Ini dilakukan dengan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Hasilnya menunjukkan bahwa Model *Role Playing* meningkatkan keterampilan berkomunikasi yang melandasi keterampilan – keterampilan lainnya. Penemuan ini menunjukkan betapa pentingnya menggunakan Model *Role Playing* sebagai strategi pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi dalam pendidikan Bahasa Indonesia yang sering dijumpai permasalahan terkait kurang aktifnya peserta didik dalam berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan landasan bagi pendidik untuk menggunakan metode ini dalam mengajar Bahasa Indonesia. Ini akan memungkinkan siswa memiliki pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan, yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka Abad 21 yang telah didukung oleh beberapa penelitian terdahulu.

1. Pendahuluan

Menurut Ki Hajar Dewantara mengenai arti pendidikan dalam (Annisa, 2022), “Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya”. Dari kutipan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan merupakan faktor terpenting yang harus terdapat dalam diri manusia yang berguna untuk menentukan masa depan manusia tersebut. Pendidikan merupakan sumber daya yang harus dipelihara setiap bangsa manusia mulai sejak dini. Begitupun pendidikan di Indonesia yang menjadi penyongsong masa depan bangsa dari generasi ke generasi. Untuk mencerahkan kehidupan bangsa dengan pendidikan, negara mengembangkan berbagai kurikulum hingga saat ini kurikulum yang dipakai oleh bangsa Indonesia adalah Kumer (Kurikulum Merdeka).

Dalam (Fauzi, 2022), Kurikulum Merdeka yang dipandang sebagai pendekatan pendidikan yang memungkinkan siswa mengaitkan diri mereka dalam pembelajaran, tanpa mengalami tekanan berlebih, dan berkesempatan untuk mengembangkan bakat alaminya. Penekanannya adalah pada kebebasan belajar dan peningkatan kreativitas intelektual. Salah satu proyek yang dicanangkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan adalah Program Sekolah Pendidikan yang bertujuan untuk mendukung setiap lembaga pendidikan dalam mendidik generasi muda untuk pendidikan seumur hidup dan melatih generasi Pancasila. Dalam kurikulum merdeka terdapat beberapa kompetensi yang harus ditanamkan serta ditingkatkan. Keterampilan atau kompetensi tersebut mencakup keterampilan berpikir kritis, keterampilan berkomunikasi, keterampilan berpikir kreatif dan keterampilan kolaboratif. 4 keterampilan tersebut diharapkan dapat dimunculkan dalam setiap pembelajaran yang berlangsung. Keterampilan berkomunikasi merupakan keterampilan yang menjadi dasar sangat penting karena dengan komunikasi, individu dapat menyampaikan pikiran kritis serta kreatif mereka (Handayani et al., 2021). Dengan komunikasi juga peserta didik dapat berkolaborasi dengan individu lain.

Pada pembelajaran di Sekolah Dasar, keterampilan komunikasi harus sangat diperhatikan oleh pendidik terutama pada kelas rendah dan khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam pelajaran Bahasa Indonesia Peserta didik harus mampu berkomunikasi dengan baik karena dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum merdeka ini berfokus pada cara berkomunikasi

menggunakan lisan, teks maupun sikap untuk mendukung kegiatan literasi yang baik. Disinilah peran pendidik sangat penting untuk merancang strategi pembelajaran yang menyongsong keterampilan tersebut. Namun dalam beberapa kasus masih terdapat pendidik yang kesusahan dalam merancang kegiatan belajar yang menyongsong 4 keterampilan tersebut terutama keterampilan berkomunikasi. Untuk itu dibutuhkan strategi, pendekatan, metode maupun model dengan kajian yang terbaru untuk membantu pendidik dalam mengatasi permasalahan tersebut. Hal ini menjadi tuntutan bagi pendidik karena Pembelajaran yang berkualitas dapat meningkatkan hasil belajar yang berkualitas juga.

Pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi tombak utama yang berkecimpungan langsung terhadap kemampuan berkomunikasi baik lisan maupun non lisan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum Merdeka terdapat tujuan pembelajarannya yang diringkas meliputi pendidikan pengembangan akhlak, pengenalan bahasa, kemampuan berkomunikasi dalam berbagai teks multimodal, kemampuan membaca secara mendalam dan kreatif, rasa percaya diri, meningkatkan kesadaran masyarakat dan lingkungan, serta memberikan kontribusi terhadap keterbukaan dan keadilan, masyarakat. Terdapat pengenalan bahasa Indonesia dan Kemampuan berkomunikasi, hal ini dapat memacu pendidik untuk melakukan berbagai analisis karakter peserta didik dalam memfasilitasi gaya belajar mereka yang berbeda – beda. Pendidik wajib memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam belajar namun juga harus tetap sesuai dengan kurikulum. Ini juga menjadi beban bagi pendidik dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang relevan dan mendukung kemampuan berkomunikasi dalam pelajaran bahasa Indonesia.

Dalam (Nurgiansah et al., 2021) disebutkan bahwa Model Role Playing merupakan Pendekatan pendidikan yang melibatkan meminta peserta didik untuk mewakili diri mereka sebagai individu dengan profesi tertentu. Selain itu, mereka juga diharapkan berpikir dan bertindak secara individu, agar dapat memahami karakteristik dan tugas yang berkaitan dengan profesinya. Dalam beberapa penelitian seperti penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuni et al., 2016) disebutkan bahwa model pembelajaran Role Playing dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Dengan pernyataan penelitian tersebut dapat menjadi pencerahan bagi para pendidik dalam mendesain kegiatan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi.

Tujuan dari penelitian ini yaitu guna membantu para pendidik yang mengalami kesulitan dalam meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan mengkaji beberapa artikel penelitian terdahulu. Penelitian ini berfokus pada peningkatan keterampilan berbicara/berkomunikasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia berbantu model pembelajaran *Role Playing*. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi membantu pembaca sesuai bidangnya untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan topik yang dibahas oleh peneliti.

2. Metode

Metode yang dikenakan oleh peneliti yaitu Strategi *Systematic Literature Review* atau disingkat SLR. Metode ini dipergunakan dalam studi ini dikarenakan beberapa alasan, yaitu menemukan literatur yang relevan, menganalisisnya, menilainya, serta menarik kesimpulan berdasarkan temuan-temuan tersebut seperti dalam (Dhamayanti, 2022). SLR, juga dikenal sebagai tinjauan literatur sistematis, melibatkan identifikasi, evaluasi, dan interpretasi semua elemen penelitian dan memberikan jawaban akurat atas pertanyaan yang diteliti. (et al., 2022). Peneliti akan melakukan kajian pustaka secara menyeluruh dari berbagai sumber – sumber yang telah terverifikasi seperti pada jurnal – jurnal, buku, artikel ilmiah, dan lainnya. Melalui bantuan dari Google Scholar, Scopus, *Publish or Perish* peneliti akan memperoleh data data terverifikasi. Setelah dilakukan pencarian beberapa data, peneliti akan melakukan review literatur dan memilah – milah data yang berkaitan relevan dengan topik. Untuk memastikan jurnal maupun artikel yang dipilih telah sesuai, peneliti melakukan analisis terhadap 12 data yang terkumpul dan yang masuk untuk di analisis dalam tabel sejumlah 9 artikel. Tujuan peneliti menggunakan metode SLR karena dengan metode SLR dapat mempersingkat waktu dengan efisien. Sumber sumber yang digunakan juga terpercaya karena sudah terverifikasi sehingga memudahkan peneliti dalam menganalisis dan mengidentifikasi temuan – temuan yang didapatkan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Berikut ini ialah beberapa penelitian oleh peneliti terdahulu yang telah dipilih oleh peneliti dan yang telah melalui tahap analisis topik dan isi. Topik – topik pada data ini berkaitan dengan topik yang diangkat oleh peneliti yaitu Pengaruh Model Role Playing dalam meningkatkan keterampilan berkomunikasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti menemukan data dari Google Scholar yang dipetakan sesuai dalam tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil dan Temuan

No	Penelitian dan Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	(Utami & Welas, 2019)	"Pengaruh model pembelajaran <i>Role Playing</i> terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV sd pada pembelajaran Bahasa Indonesia"	<p>Pada penelitian kuantitatif yang dilakukan oleh Utami di kelas IV SDN Sukamaju diperoleh hasil sebelum diberlakukan model Role Playing kemampuan komunikasi masih dalam tingkat kurang aktif atau pasif dalam pembelajaran. Banyak peserta didik yang memilih diam saat diberi pertanyaan oleh pendidik atau juga terdapat yang malu – malu atau ragu menjawab pertanyaan. Namun setelah diberlakukan model ini ternyata terdapat peningkatan yang tergolong signifikan.</p> <p>Pada kelas control dengan pembelajaran konvensional mendapat skor posttest rata – rata 74,90, sedangkan kelas eksperimen dengan model roleplaying mendapatkan skor rata – rata adalah 80,19. Dengan perolehan skor tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model Role Playing dapat lebih baik dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.</p> <p>Peserta didik yang mendapatkan perlakuan dengan model roleplaying lebih menghayati dan dapat mengembangkan imajinasi mereka. Dengan model ini</p>

			juga peserta didik dapat berlatih untuk mengemukakan pendapat atau gagasan sehingga melatih keterampilan berkomunikasi mereka.
2	(Deliyana & Fitriani, 2019)	“Pengaruh Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sd Negeri Sukasari II Kabupaten Tangerang”	Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode kuantitatif yang membahas tentang pengaruh model <i>Role Playing</i> terhadap keterampilan berbicara. Dengan sampel siswa kelas V SDN Sukasari II. Pada awal Uji T yang dilakukan kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak menunjukkan perbedaan yang tinggi. Lalu setelah itu kelas kontrol diberikan pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode konvensional sedangkan kelas eksperimen diberlakukan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan model <i>Role Playing</i> sehingga menunjukkan hasil masing masing kelas adalah 64,83 rata - rata dari kelas eksperimen, sedangkan rata - rata dari kelas kontrol adalah 58,23. Pada pembelajaran kelas eksperimen peserta didik melakukan pengajuan pendapat saat bermain peran sehingga kelas yang pada awal pasif menjadi aktif berkomunikasi. Sedangkan pada kelas control peneliti memberikan materi dengan cara ceramah dan peserta didik menyimak dan menulis dalam buku catatan selama kegiatan berlangsung.
3	(Dumaini & Nanik Ardhiani, 2023)	“Pengaruh Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan	Dalam penelitian ini, peneliti menempatkan kelas eksperimen pada situasi yang mengharuskan peserta didik berada di luar kelas meskipun pembelaran tersebut sedang

	Berbicara Bahasa Indonesia”	berada dalam kelas berbantuan media wayang kertas. Sedangkan pada kelas kontrol diberlakukan kegiatan pembelajaran dengan pendekatan ceramah, diskusi, tanya jawab serta pemberian tugas. Hasil dari perbedaan perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen ini berupa posttest dengan skor 88,13 sedangkan kelas kotrol 77,82.
4	(Hidayat et al., 2016) “Efektivitas Metode <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Sumpersari”	Dengan metode true eksperimental desain, peneliti menggunakan post test suntuk melihat hasil dari perlakuan yang diberikan pada sampel kelas 4A dan 4B dengan jumlah masing – masing kelas 30 peserta didik. Pada kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional pada pelajaran Bahasa Indonesia sedangkan kelas Eksperimen diberikan pembelajaran dengan model <i>Role Playing</i> Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Menggunakan lembar pengamatan keterampilan berbicara diperoleh hasil perbedaan yang signifikan antar kelas. Ketuntasan hasil pada kelas eksperimen mendapatkan presentase 100% sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan ketuntasan 76,16%. Ditinjau dari nilai rerata pada kelas ekspeperimen 83.56 sedangkan kelas kontrol 57,06. Hal ini menunjukkan bahwa kelas yang diberi perlakuan sudah meningkat pesat dari kelas kontrol.
5	(Sari, 2020) “Keefektifan Model Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Terhadap Kemampuan	Berdasarkan penelitian yang dilakukan, data berasal dari evaluasi hasil yang diperoleh sebelum dan sesudah

	Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia”	<p>penggunaan model pembelajaran dalam <i>role play</i>. Tingkat pretest mengacu pada kinerja siswa sebelum penerimaan, sedangkan tingkat posttest mencakup kinerja siswa setelah penerimaan. Terdapat perbedaan antara data pretest dan <i>posttest</i>. Peserta didik dianggap berhasil apabila nilai <i>posttestnya</i> mencapai atau melampaui standar KKM yaitu 70.</p> <p>Hasilnya adalah pada kelas pembelajaran bahasa Indonesia <i>pretest</i> mendapatkan nilai rata - rata 43 sedangkan <i>posttest</i> setelah diberi perlakuan model <i>Roleplaying</i> mendapatkan rata - rata 76. Karena kemampuan komunikasi dari pretest ke posttest meningkat maka dapat diambil kesimpulan bahwa model <i>Roleplaying</i> relevan digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik.</p>
6	(Rosidah, 2019) “Meningkatkan Kemampuan Berbicara melalui Model <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”	<p>Pada siklus 1 tindakan 1 diterapkannya model <i>Role Playing</i> dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik masih banyak yang bingung bagaimana pembelajarannya sehingga hasil observasi mendapatkan presentase 57,3% dengan kategori cukup. Lalu pada tindakan ke 2 perbedaannya tidak terlalu signifikan yaitu 69,2% dengan kategori baik. Setelah itu di rerata dengan skor peserta didik hingga persentase siklus 1 mendapatkan 63,2% meningkat di siklus 2 menjadi 88,45%. Sehingga kemampuan berkomunikasi setelah diberlakukan Model</p>

			<i>Role Playing</i> mencapai peningkatan sebesar 54,17% baik.
7	(Islam et al., 2022)	“Pengaruh Model <i>Role Playing</i> Berbasis Gambar Terhadap Keterampilan berbicara Pada Mata Pelajaran BahasaIndonesia”	Melalui metode kuantitatif pra eksperimental, peneliti meneliti peserta didik kelas V pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Jumlah data yang diperoleh selama observasi kemampuan berkomunikasi peserta didik kelas V sebelum penerapan model <i>Role Playing</i> berbasis gambar, serta hasil <i>post-test</i> pada kelompok eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 79,8, dengan rate 73 dan <i>rate</i> 87. Rata-rata 77, dan modus juga 77. Sebaliknya, hasil observasi pada kelompok kontrol menunjukkan rate 72, 2, dengan level 63 dan 83 masing-masing. Modusnya juga 77, dan medianya 71,5. Peneliti melakukan sebanyak 4 pertemuan. Sehingga dapat tarik benang merahnya bahwa model <i>role playing</i> dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi di kelas v pada pembelajaran bahasa Indonesia.
8	(Mabruri & Aristya, 2017)	“Peningkatan Keterampilan Berbicara pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui penerapan Strategi <i>Role Playing</i> SD Negeri Ploso 1 Pacitan”	Pada penelitian yang dilakukan penggunaan metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa Kelas IV hingga SDN Ploso 1 Pacitan. Prosedurnya terdiri dari evaluasi siswa yang menafsirkan karakter sesuai dengan skenario permainan peran yang telah ditetapkan sebelumnya, dengan mempertimbangkan berbagai aspek kebahasaan seperti tingkat tekanan, ekspresi, irama, ireversibilitas, ucapan atau diksi, serta struktur

		<p>kalimat. Kami juga mempelajari aspek non-linguistik seperti kefasihan, kemahiran berbahasa, keberanian, kebaikan dan kemauan untuk bertindak.</p> <p>Pada siklus pertama, peserta didik terlihat kurang tertib dalam menjalankan peran masing – masing. Lalu diberikan lagi perlakuan dengan model yang sama pada siklus 2 dan mendapat hasil yang maksimal.</p> <p>Pada tes awal tanpa perlakuan mendapat nilai rata – rata 71 dengan presentase ketuntasan sebesar 50,90%. Lalu pada siklus 1 perlakuan mendapat nilai rata – rata 76,42 dengan ketuntasan 75,68%. Lalu pada siklus terakhir yaitu siklus ke 2 diperoleh hasil 82 dengan ketuntasan 90,64%.</p> <p>Dapat dilihat peningkatan komunikasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang terjadi saat diberi perlakuan sangat signifikan.</p> <p>Peneliti menyarankan pendidik untuk mempertimbangkan model Role Playing untuk mengembangkan keterampilan komunikasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia.</p>
9	(bidin A, 2017)	<p>“Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa Di Sdn 223 Inpres</p> <p>Dalam penelitian ini terdapat beberapa pertemuan, pada pertemuan pertama pendidik dan peserta didik masih kaku dalam mendalami peran. Peserta didik juga belum termotivasi untuk kegiatan pembelajaran, masih banyak peserta didik yang kurang percaya diri dalam berkomunikasi</p>

Tangkuru Kabupaten Maros”	<p>mengutarakan pendapatnya. Lalu pada pertemuan ke 2,3,4 pembelajaran dengan model <i>Role Playing</i> Peserta didik maupun pendidik sudah dalam kategori yang bagus untuk kegiatan pembelajarannya. Hasilnya pada kelompok kontrol mendapatkan penyebaran dari skor awal 105 hingga skor akhir 156. Sedangkan pada kelompok eksperimen tingkat komunikasinya 109 hingga skor akhir 177. Dari skor tersebut dapat dilihat pada kelompok eksperimen meningkat drastis melebihi peningkatan dari kelompok kontrol. Hal ini membuktikan efektivitas model <i>Roleplaying</i> dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan komunikasi.</p>
------------------------------	--

3.2. Pembahasan

Dalam penerapan pembelajaran yang menjunjung keterampilan abad-21, pendidik perlu memiliki upaya untuk mencari strategi serta merancang strategi pembelajaran yang efektif dan relevan dengan gaya belajar peserta didik. Mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan memberikan model yang relevan sesuai kebutuhan peserta didik juga dapat memberikan bobot pada kegiatan pembelajaran yang sedang dilangsungkan. Model Pembelajaran ialah strategi yang diterapkan oleh pendidik dalam mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan (Uvia Nursehah, 2020). Seperti dalam tabel yang telah dipaparkan, kegiatan pembelajaran yang mendukung terlaksananya pengembangan keterampilan abad 21 yaitu komunikasi dalam pelajaran Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang dimana Peserta didik aktif berinteraksi langsung dengan yang lainnya. Disini peran pendidiklah yang dituntut harus bisa untuk merangkai kegiatan pembelajaran bermakna yang dapat meningkatkan keterampilan sesuai kurikulum tersebut. Dengan ini maka sangat penting bagi pendidik memeriksa kebaruan penelitian mengenai keterampilan berkomunikasi yang dapat mendasari berbagai keterampilan lainnya.

Dengan adanya penelitian terdahulu, pendidik dapat memperkaya pengetahuan mengenai keterampilan berkomunikasi pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia Pada tabel yang telah diuraikan hasilnya telah dibuktikan bahwa model *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi. Pernyataan tersebut didukung juga dalam (Kolnel & Zandrato, 2019) “Model *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa”. Sudah banyak membuktikan bahwa bermain peran/*role playing* dapat membuat peserta didik yang berawal pasif menjadi aktif dikarenakan dengan model ini peserta didik mau tidak mau harus memerankan peran yang secara tidak langsung membuat peserta didik berbicara, berinteraksi dengan sesama peserta didik maupun dengan pendidik. Tidak hanya itu, penelitian mengenai keterampilan berkomunikasi dengan model ini tergolong sebagai model yang disukai anak – anak seperti pernyataan yang dipaparkan oleh (Dewi & Eliyasni, 2020).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu juga terdapat beberapa hasil dari kegiatan pembelajaran dengan model *roleplaying* selain untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Penemuan tersebut seperti yang dijelaskan oleh (Yuliana & Suaida, 2023) yaitu

dengan model roleplaying dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan tidak hanya pada pembelajaran Bahasa Indonesia saja melainkan pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), Matematika, dan Pendidikan Pancasila. Dengan Model roleplaying juga dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi peserta didik seperti yang dibuktikan oleh (Fahreza, 2018). Dengan model ini peserta didik dapat memenuhi syarat bersosial dengan individu lain yaitu berkomunikasi. Model ini juga dapat memberikan sisi positif yang lain yaitu dapat meningkatkan kepercayaan diri pada peserta didik dalam memberikan pendapat atau dalam berkomunikasi. Seperti yang dijelaskan oleh (Yulianto et al., 2020). Dan masih banyak lagi pengaruh positif dari model pembelajaran roleplaying.

Dalam penelitian ini isi dari artikel – artikel terdahulu yang diperoleh oleh peneliti juga mempengaruhi hasil, seperti tahun penelitian pada artikel tersebut di laksanakan, kelengkapan dan keakuratan data, validitas dan reliabilitas instrumen dalam artikel terdahulu dapat mempengaruhi hasil. Dikarenakan waktu terus berlanjut, permasalahan dalam kegiatan pembelajaran juga semakin bervariasi, maka dari itu tahun penelitian sangat penting untuk diperhatikan dalam mencari solusi dari permasalahan terkait topik. Namun walaupun begitu tidak menutup kemungkinan penelitian dengan tahun yang sudah lama masih dapat digunakan untuk memberikan solusi yang efektif untuk permasalahan baru.

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam membangun dan menyongsong pendidikan di Indonesia untuk mencapai generasi emas 2045. Penelitian – penelitian yang akan datang diharapkan dapat mengembangkan penelitian terdahulu khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia maupun pelajaran yang lainnya agar menjadi solusi yang dapat digunakan sepanjang waktu. Dengan demikian para peneliti dapat membantu pendidik di seluruh Indonesia maupun seluruh dunia untuk memberikan solusi yang efektif dan relevan dalam berbagai masalah di bidang pendidikan. Sehingga pendidikan yang diselenggarakan khususnya di Indonesia dapat meningkat kearah positif yaitu kualitas yang baik dan memajukan bangsa Indonesia.

4. Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan keterampilan abad ke-21, seperti keterampilan berkomunikasi, sangat penting dalam meningkatkan efektivitas dan relevansi pembelajaran. Model Role Playing terbukti dalam penelitian - penelitian terdahulu tergolong efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik, membuat mereka lebih aktif dan percaya diri dalam berinteraksi. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model ini tidak hanya bermanfaat untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga dapat diterapkan pada mata pelajaran lain seperti IPAS, Matematika, dan Pendidikan Pancasila, serta meningkatkan kemampuan bersosialisasi peserta didik. Selain itu, validitas dan relevansi penelitian menjadi faktor penting dalam menentukan keefektifan strategi pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini menekankan perlunya pengembangan dan pembaruan strategi pembelajaran yang terus-menerus agar dapat menjawab tantangan pendidikan di masa depan. Pada akhirnya, diharapkan hasil penelitian ini dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, mendukung tercapainya generasi emas 2045, dan menyediakan solusi yang efektif serta relevan bagi pendidik di seluruh dunia.

References

- Annisa, D. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- bidin A. (2017). Опыт аудита обеспечения качества и безопасности медицинской деятельности в медицинской организации по разделу «Эпидемиологическая безопасность» No Title. *Вестник Росздравнадзора*, 4(1), 9–15.
- Deliyana, E., & Fitriani, H. S. H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sd Negeri Sukasari Ii Kabupaten Tangerang. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v8i1.1260>
- Dewi, R. P., & Eliyasni, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing pada Rematik Terpadu Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 4(3), 106–110.
- Dhamayanti, P. V. (2022). Systematic literature review: Pengaruh Strategi Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(2), 209–219. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/ijed/article/view/1966/1530>
- Dumaini, N. K. D., & Nanik Ardhiani, G. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia. *Lampuhyang*, 14(2), 160–176. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v14i2.356>
- Fahreza, F. dan rabiatul rahmi. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Role Playing Pada Pembelajaran Ips Di Kelas Iv Sd Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Bina Gogik*, 5(1), 79–90.

- Fauzi, A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak. *Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 18(2), 18–22. <https://doi.org/10.57216/pah.v18i2.480>
- Hakam, I. A., Fatahillah, K., Faniati, R. N., Izzah, N. N., & Putra, R. S. (2022). a Systematic Literature Review: Strategi Pengembangan Usaha Mikro Dan Menengah (Umkm) Melalui Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia. *WORLDVIEW (Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Sosial Sains)*, 2(1), 61–72. <https://doi.org/10.38156/worldview.v2i1.197>
- Handayani, S., Masfuah, S., & Kironoratri, L. (2021). Analisis Kemampuan Komunikasi Siswa dalam Pembelajaran Daring Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2240–2246. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/770>
- Hidayat, lutfi M., Syaodih, E., & Zahara, R. (2016). Efektivitas Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicarapada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Sumpalsari. *Educare V*, 4(2), 20.
- Islam, U., Sumatera, N., & Utara, S. (2022). Pengaruh Model Role Playing Berbasisgambar Terhadap Pada Mata Pelajaran. 3(1), 48–62.
- Kolnel, O. M. H., & Zendrato, J. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas I Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Xyz Gunungsitoli, Nias [Implementation of the Role Playing Method To Improve Grade 1 Students' Speaking Skills in an Indonesian Language Lesson At Primary School Xyz Gunungsitoli, Nias]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 15(2), 333. <https://doi.org/10.19166/pji.v15i2.1058>
- Mabruri, Z. K., & Aristya, F. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Melalui Penerapan Strategi Role Playing Sd N Ploso 1 Pacitan. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 112–117. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v1i2.10>
- Nurgiansah, T. H., Hendri, H., & Khoerudin, C. M. (2021). Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56. <https://doi.org/10.24114/jk.v18i1.22597>
- Rosidah, A. (2019). Improving the Speaking Ability through Role Playing Model in Learning Indonesian Language. *Proceedings of The ICECRS*, 2(1), 69–74. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v2i1.2386>
- Sari, R. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Ketrampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 61–67. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.582>
- Utami, P., & Welas. (2019). * 简超宗 1 张永红 2 (1, 2, 10(2), 71–76.
- Uvia Nursehah, N. R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role PLayer Terhadap Ketrampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN Cipok Jaya 2. *Angewandte Chemie International Edition*, ISSN Online: 2597-3622, 01(02), 5–24.
- Wahyuni, R., Utami, C., & Husna, N. (2016). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pada Materi Fungsi Komposisi Kelas XI Sma Negeri 6 Singkawang. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 1(2), 81. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v1i2.87>
- Yuliana, E., & Suaida, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Mertak Kesambik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Vol.*, 5(1), 14–25. <https://doi.org/10.37216/badaa.v5i1.362>
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97–102. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.173>