



ELSE (Elementary
School Education
Journal)



This is an open access article
under the [Creative Commons](#)
[Attribution-ShareAlike 4.0](#)
[International](#) license.

OPEN ACCESS
e-ISSN 2597-4122
(Online)
p-ISSN 2581-1800
(Print)

***Correspondence:**
George Maikel
Sefnat
Galandjindjinay
chokenpsdku93@gmail.com

Received: 10-10-2024
Accepted: 30-12-2024
Published: 31-12-2024

DOI
<http://dx.doi.org/10.30651/else.v8i3.24208>

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA

George Maikel Sefnat Galandjindjinay^{1*}, Siti Ansoriyah², Saifur Rohman³

Universitas Negeri Jakarta, Jakarta^{1,2,3}

Abstrak

Penelitian Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterampilan berbicara siswa melalui model pembelajaran role olaying berbantuan media video animasi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain One Group Pretest-Posttest Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 5 Benjina, namun yang dipilih menjadi sampel penelitian yaitu siswa kelas VII-B dengan jumlah 28 orang, dan teknik sampling yang digunakan adalah non probability sampling. Pengumpulan data dalam penelitian ini melalui observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan inferensial serta uji Paired Sample T-Test berbantuan aplikasi IBM SPSS untuk menguji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan media video animasi terhadap keterampilan berbicara siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan diperoleh nilai rata-rata pretest yaitu 62,46 dan nilai rata-rata posttest yaitu 79,89 yang artinya mengalami kenaikan rata-rata yaitu sebesar 17,43. Temuan ini juga diharapkan dapat mempengaruhi kebijakan pendidikan untuk memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih variatif, terutama di sekolah-sekolah yang terletak di daerah terpencil.

Kata Kunci: Keterampilan Berbicara, Role Playing, Video Animasi

Abstract

Research This study aims to analyze students' speaking skills through a role-playing learning model assisted by animated video media. This study is experimental quantitative research with a One Group Pretest-Posttest Design. The population in this study is all grade VII students of SMP Negeri 5 Benjina, but the selected research sample is class VII-B students with a total of 28 people, and the sampling technique used is non-probability sampling. Data collection in this study is through observation, interviews, tests and documentation. The data analysis techniques used are descriptive and inferential statistical analysis and the Paired Sample T-Test test assisted by the IBM SPSS application to test hypotheses. Based on the results of the research and discussion, it was concluded that there was an influence of the role-playing learning model assisted by animation video media on students' speaking skills. This is evidenced by obtaining an average score of 62.46 for the pre-test and an average score for the post-test of 79.89 which means an average increase of 17.43. These findings are also expected to influence education policies to introduce more varied learning methods, especially in schools located in remote areas.

Keywords: Speaking Skills, Role Playing, Animated Videos

PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara adalah aktivitas mendasar yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Manusia selalu terlibat dalam komunikasi dengan sesama individu ketika melakukan rutinitas sehari-hari, di mana aktivitas berbicara adalah dasar dari interaksi tersebut (Lal dkk., 2023; Marge dkk., 2022). Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan pada siswa sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Khisbiyah et al. (2024), menekankan pentingnya kemampuan berbicara menyatakan bahwa penting bagi manusia untuk dikuasai karena berkaitan dengan komunikasi.

Inti dari pembelajaran bahasa adalah pembelajaran komunikasi, terutama komunikasi lisan, sehingga keterampilan berbicara (Asratie dkk., 2023; Bailey dkk., 2021), dan menjadi salah satu keterampilan bahasa yang dianggap memiliki peran sentral dalam tujuan pembelajaran bahasa (O'Dowd, 2021).

Menurut Tarigan 2013 (Beta, 2019) menyatakan bahwa berbicara adalah kemampuan untuk mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, dan menyampaikan pikiran, gagasan, serta perasaan (Velinda dkk., 2022). Namun masih banyak yang mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Indonesia, terutama keterampilan berbicara (Hirudayaraj dkk., 2021; Zhai & Wibowo, 2023).

Hasil observasi saat mengikuti pembelajaran di sekolah, siswa sering kali merasa kesulitan dan kurang memiliki keberanian untuk berbicara di dalam kelas. Berdasarkan data yang dikumpulkan pada 5 Oktober 2023 melalui wawancara dengan seorang guru Bahasa Indonesia di Provinsi Maluku, tujuan pengumpulan data ini adalah untuk menganalisis kendala pembelajaran. Metode yang digunakan meliputi kuesioner Google Form, wawancara via WhatsApp, dan telepon. Hasilnya menunjukkan: 1) Kurangnya fasilitas pembelajaran, seperti internet, proyektor, dan listrik terbatas; 2) Perlunya peningkatan kualitas guru; 3) Lingkungan belajar kurang kondusif; 4)

Perbedaan gaya belajar siswa; 5) Siswa kurang berani berbicara tanpa bimbingan; dan 6) Banyak siswa belum mencapai KKM, terutama dalam keterampilan berbicara.

Selain itu faktor internal dan eksternal menjadi hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran, terutama dalam keterampilan berbicara pada pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Hal ini sesuai dengan hasil observasi di SMP Negeri 5 Benjina, Kecamatan Aru Tengah, Kabupaten Kepulauan Aru, dari pertengahan Januari hingga awal Februari 2024. Hasil observasi mencatat: 1) Siswa cenderung diam ketika ditanya oleh guru; 2) Siswa kurang percaya diri, malu, dan takut salah saat ditunjuk untuk presentasi; 3) Mayoritas siswa belum berani berbicara tanpa bimbingan guru; 4) Interaksi kelas sangat minim, hanya beberapa siswa yang aktif; 5) Pembelajaran didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab; 6) Pembelajaran hanya menggunakan buku teks tanpa media interaktif; dan 7) Dari 28 siswa, hanya sebagian kecil yang aktif bertanya atau menjawab.

Menurut Al-Thani dkk. (2021), kesulitan belajar siswa dalam keterampilan berbicara dipengaruhi oleh faktor internal, seperti rendahnya motivasi dan kebiasaan belajar, serta faktor eksternal, seperti kurangnya interaksi, metode pengajaran yang tidak menarik, dan minim penggunaan media pembelajaran. Selain itu Rosati-Peterson dkk. (2021), menjelaskan bahwa Kondisi guru juga berkontribusi terhadap kesulitan belajar, seperti: a) Ketidakmampuan untuk memilih metode yang tepat, b) Hubungan guru-siswa yang buruk, dan c) Pengajaran yang monoton tanpa variasi atau alat peraga.

Menurut Kusuma dkk. (2021), model pembelajaran role-playing memberikan pengalaman belajar yang baru dan menarik bagi siswa. Model ini mendorong siswa untuk berinteraksi melalui dialog, membantu mereka mengekspresikan ide dan keterampilan berbicara (Fredagsvik, 2023). As an innovative and interactive model, role playing makes students more active in communicating with friends and guru (Utami, 2023). Penelitian Han

dan Huang (2024), menunjukkan bahwa Model pembelajaran role-playing lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara, menumbuhkan kepercayaan diri, dan merangsang keaktifan siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

Selain memilih model pembelajaran yang tepat, penggunaan media pembelajaran interaktif juga penting untuk menarik minat siswa dalam menerima materi (Zhao dkk., 2022). (Hikmah dkk., 2022). Dengan demikian, media pembelajaran yang menarik membantu guru menyampaikan materi dengan jelas dan memudahkan siswa untuk memahami pelajaran, sehingga mendukung pembelajaran yang efektif (Chew & Cerbin, 2021).

Menurut Hashim dan Tasir (2024) animasi adalah presentasi bergambar yang menarik, menggambarkan pergerakan objek. Penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengajaran (Teplá dkk., 2022). Barut Tugtekin dan Dursun (2022), menyatakan bahwa Video animasi menggabungkan audio dan visual, menarik perhatian siswa, dan membantu memahami materi yang sulit.

Beberapa penelitian terkait peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan model pembelajaran role playing menggunakan materi teks fabel dilakukan oleh (Hoerudin, 2022; Vania & Fikriah, 2023). Selain itu Salim dkk. (2024), telah meneliti penggunaan media video animasi sebagai alat pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan pemecahan masalah, keterampilan berbicara (Jao et al., 2024).

Namun, terdapat perbedaan antara penelitian-penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu desain penelitian yang digunakan. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode kuantitatif dengan desain Pre-eksperimental berupa One-Group pretest-posttest. Selain itu, materi yang digunakan adalah teks cerita fabel yang disusun sendiri oleh peneliti, dikemas dalam bentuk video animasi, dan disesuaikan dengan konteks kehidupan siswa di lokasi penelitian. Hal ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang

interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa bosan dan hasil belajar mereka dapat meningkat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian pre-eksperimen dengan desain (one group pretest-posttest design). Dipilihnya rancangan one group pretest-posttest design, dikarenakan dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan satu kelompok sampel yaitu kelas eksperimen untuk mewakili seluruh populasi penelitian.

Pada rancangan one group pretest-posttest design yang akan dilakukan peneliti terdiri dari beberapa tahapan yaitu dilakukan pretest pada kelas eksperimen tanpa adanya perlakuan tertentu, selanjutnya diberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran role playing berbantuan media video animasi dan terakhirnya dilakukan posttest. Adapun, rancangan penelitian dengan model One Group Pretest-Posttest Design dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Desain One Group Pretest-Posttest Design

| O_1 | \times | O_2 |
|-------|----------|-------|
|-------|----------|-------|

Keterangan:

O_1 = *Pretest* sebelum perlakuan

\times = Perlakuan untuk kelas eksperimen yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video animasi terhadap keterampilan berbicara siswa

O_2 = *Posttest* setelah perlakuan

Subjek penelitian ini populasi target adalah seluruh siswa SMP Negeri 5 Benjina. Sedangkan populasi terjangkau dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 5 Benjina, semester II (Genap) tahun pelajaran 2023/2024. Sekolah SMP Negeri 5 Benjina yang dijadikan lokasi penelitian memiliki jumlah kelas VII sebanyak 2 kelas, dan pesebaran siswa per kelasnya terdiri

dari 28 jumlah siswa kelas VIIa, dan 28 jumlah siswa kelas VIIb

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ada dua jenis data, yaitu data keterampilan berbicara siswa dan gaya belajar. Sumber data untuk kedua jenis data ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 5 Benjina. Adapun teknik pengambilan data dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 (dua), yaitu menggunakan instrument bentuk tes berupa unjuk kerja dan non tes berupa Observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa aspek yang dapat mengukur keterampilan berbicara siswa. Berikut kisi-kisi dan rubrik instrumen keterampilan berbicara dalam bentuk skala likert yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi dan Rubrik Keterampilan Berbicara

| No | Aspek | Komponen | Indikator | Skala Penilaian |
|----|----------------|---------------------|--|-----------------|
| 1 | kebahasaan | 1. Lafal | Mampu melaflakan kata, mengivapkan vocal dan konsonan sesuai dengan pelafalan bahasa indonesia | 1-4 |
| | | 2. Intonasi | Cakap dalam menggunakan intonasi dengan tepat | 1-4 |
| | | 3. Pilihan Kata | Cakap dalam Pemilihan kata yang baik | 1-4 |
| | | 4. Struktur Kalimat | Mampu menggunakan struktur kalimat yang sesuai kaidah tata bahasa indonesia. | 1-4 |
| 2 | Non Kebahasaan | 1. Gestur Tubuh | Mampu berinprovisasi melalui gerakan tubuh dengan baik | 1-4 |
| | | 2. Mimik Wajah | Mampu menunjukkan mimik sesuai adegan | 1-4 |
| | | 3. Keberanian | Mampu bersikap berani dan tidak tegang saat tampil di depan kelas | 1-4 |
| | | 4. Kelancaran | Mampu berbicara dengan lantang dan tidak terbatas-batas | 1-4 |

Adapun dalam penelitian ini, untuk melakukan telaah tentang validitas dari instrumen keterampilan berbicara ini, digunakan

2 (dua) ahli atau penilai yang mempunyai penguasaan tentang materi yang menjadi aspek dalam proses pengukuran keterampilan berbicara. Kedua ahli tersebut diantaranya Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Pattimura dan Guru bahasa Indonesia di sekolah SMP Negeri 5 Benjina yang sudah mengajar lebih dari 5 tahun dan memiliki banyak pengalaman.

Data dianalisis menggunakan uji-t dengan perangkat lunak statistik SPSS untuk membandingkan skor rata-rata antara kedua kelompok. Sebelum melakukan uji-t independen, dilakukan pemeriksaan normalitas dan homogenitas data (Ebenezer, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh dari tes keterampilan berbicara yang dilakukan pada kelas eksperimen. Berikut ini adalah uraian analisis hasil prettes.

Tabel 3. Hasil Prettest Keterampilan Berbicara

| Statistik | Hasil Perhitungan |
|----------------|-------------------|
| Mean | 62.46 |
| Minimum | 53 |
| Maximum | 75 |
| Std. Deviation | 6.785 |
| N | 28 |

Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) dari hasil belajar tingkat keterampilan berbicara siswa kelas VIIb SMP Negeri 5 Benjina pada materi menceritakan kembali isi fabel setelah dilakukan pretest adalah 62,46 dari nilai ideal yaitu 100. Adapun nilai maksimum 75, nilai minimum 53, dengan rentang nilai 22. Dengan demikian, berdasarkan hasil perhitungan statistik dapat dilihat bahwa nilai rata-rata (mean) keterampilan berbicara siswa sebelum diberikan perlakuan berada pada kategori kurang baik dengan nilai rata-rata (mean) yaitu 62,46. Adapun hasil posttest keterampilan siswa disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Hasil Posttest Keterampilan Berbicara

| Statistik | Hasil Perhitungan |
|----------------|-------------------|
| Mean | 79,89 |
| Minimum | 72 |
| Maximum | 91 |
| Std. Deviation | 5,9884 |
| N | 28 |

Merujuk pada Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) dari hasil belajar tingkat keterampilan berbicara siswa kelas VIIB SMP Negeri 5 Benjina pada materi menceritakan kembali isi fabel setelah diberikan perlakuan posttest adalah 79,89 yang dibulatkan menjadi 80 dari nilai ideal yaitu 100. Adapun nilai maksimum 91, nilai minimum 72, dengan rentang nilai 19. Dengan demikian, berdasarkan hasil perhitungan statistik dapat dilihat bahwa nilai rata-rata (mean) keterampilan berbicara siswa setelah diberikan perlakuan berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata (mean) yaitu 79,89 dan dibulatkan menjadi 80.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

| Variabel | Kolmogorov-Smirnov |
|------------------------|--------------------|
| Keterampilan Berbicara | .962 |

Pada tabel 5 di atas menunjukkan hasil uji normalitas dengan menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dengan nilai Signifikansi yang diperoleh yaitu $0,962 > 0,05$ maka, dapat disimpulkan bahwa nilai residual data berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas terdapat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji homogenitas

| Variabel | Sig. | Conclusion |
|------------------------|-------|-------------|
| Keterampilan Berbicara | 0,408 | Homogeneous |

Berdasarkan rancangan penelitian yang telah ditetapkan, dilakukan analisis hipotesis dengan menggunakan uji-t. Uji-t dilakukan setelah dipastikan bahwa syarat normalitas populasi dan homogenitas varians populasi telah terpenuhi. Dari hasil perhitungan, diperoleh

bahwa data yang berdistribusi normal dan varians homogen. Jika data telah memenuhi kedua syarat tersebut, langkah selanjutnya adalah melakukan uji-t terhadap data tersebut. Berikut ini adalah hasil uji-t dengan menggunakan SPSS 22:

Tabel 7. Hasil Uji T

| Pair 1 | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference |
|----------|--------|----|--------------------|--------------------|--------------------------|
| Pretest- | - | 27 | .000 | -17,429 | 1,208 |
| Posttest | 14,430 | | | | |

Tabel 7 di atas menunjukkan hasil output nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara nilai hasil keterampilan berbicara siswa sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran role playing berbantuan media video animasi terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VIIB SMP Negeri 5 Benjina, Kabupaten Kepulauan Aru, di Provinsi Maluku.

Keterlaksanaan Pembelajaran Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video Animasi

Model pembelajaran role playing berbantuan media video animasi diterapkan dengan tujuan untuk membuat siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar bahasa Indonesia, khususnya dalam menceritakan kembali cerita fabel. Kegiatan dimulai dengan pemberian stimulus kepada siswa melalui tanya jawab, yang bertujuan untuk mengaktifkan pengetahuan awal mereka tentang cerita fabel. Kemudian, guru menayangkan video animasi yang relevan dengan materi fabel, seperti "Kisah Rusa dan Kulomang" dan "Petualangan Si Konar dan Sang Let Jar", yang memberikan gambaran visual tentang karakter dan alur cerita yang akan diperankan siswa.

Setelah menonton video, siswa dibagi ke dalam kelompok dan diberikan naskah drama yang merupakan adaptasi dari cerita fabel. Siswa kemudian memilih peran yang akan mereka

mainkan dalam kelompok. Tahapan ini menunjukkan bagaimana media video animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual untuk memperjelas cerita, tetapi juga sebagai sarana untuk membangkitkan ketertarikan dan motivasi siswa dalam memahami cerita. Königs dkk. (2021) mendukung temuan ini, yaitu pemilihan peran oleh siswa memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, karena mereka diberi kesempatan untuk menghidupi karakter yang mereka mainkan (Allam dkk., 2022).

Proses selanjutnya melibatkan siswa dalam kegiatan role playing di depan kelas, yang memaksa mereka untuk berbicara dan berinteraksi dengan teman-teman mereka. Aktivitas ini memberi kesempatan kepada siswa untuk berbicara dengan lebih percaya diri, sambil mengekspresikan ide dan perasaan mereka melalui tokoh yang mereka perankan. Pada akhir kegiatan, siswa juga diberikan kesempatan untuk memberikan umpan balik terhadap penampilan teman-teman mereka, yang memberikan elemen refleksi dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran role playing berbantuan media video animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran ini efektif dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan berbicara mereka (Qureshi et al., 2022).

Model role playing yang dipadukan dengan media video animasi memberikan peluang bagi siswa untuk berbicara dalam konteks yang lebih autentik dan nyata, dengan membayangkan diri mereka sebagai tokoh dalam cerita. Ini tidak hanya membantu mereka berbicara dengan lebih lancar, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka untuk mengekspresikan diri dengan lebih baik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saputra dan Lumbanbatu (2024), yang menemukan bahwa kegiatan bermain peran dalam pembelajaran fabel dapat meningkatkan

keterampilan berbicara siswa, terutama dalam konteks berbicara di depan umum.

Selain itu, penggunaan media video animasi memperkuat pemahaman siswa tentang karakter dan alur cerita dalam fabel, yang pada gilirannya membantu mereka berbicara dengan lebih percaya diri saat memerankan karakter tersebut. Penelitian oleh Duran dkk. (2021), juga mengungkapkan bahwa video animasi dapat membantu siswa memahami konteks cerita dan karakter dengan lebih baik, yang mendukung pengembangan keterampilan berbicara mereka.

Salah satu temuan penting dari penelitian ini adalah peningkatan partisipasi dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Sebelum menerapkan model pembelajaran ini, beberapa siswa cenderung pasif dan enggan berbicara di depan kelas. Namun, setelah kegiatan role playing dilakukan, siswa menunjukkan peningkatan partisipasi yang signifikan, baik dalam memilih peran, membaca naskah, maupun berbicara di depan kelas. Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi siswa. Siswa merasa lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran karena mereka dapat melihat cerita yang hidup melalui animasi. Video animasi ini juga membuat pembelajaran lebih menarik, sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian Bulkani dkk. (2022), yang menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.

Salah satu aspek penting dari model pembelajaran ini adalah adanya umpan balik dari teman dan guru setelah kegiatan role playing. Umpan balik yang diberikan siswa kepada teman-teman mereka sangat berguna untuk meningkatkan kesadaran diri dan keterampilan berbicara. Selain itu, guru juga memberikan apresiasi dan saran konstruktif untuk membantu siswa memperbaiki kekurangan dalam berbicara.

Proses umpan balik ini membantu siswa untuk merefleksikan penampilan mereka dan mengetahui area yang perlu diperbaiki. Sebagai

contoh, beberapa siswa menunjukkan peningkatan dalam artikulasi kata dan penguasaan ekspresi selama kegiatan role playing, berkat adanya umpan balik yang diterima dari teman-teman dan guru. Umpan balik yang diberikan secara positif dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dan memberikan dorongan untuk terus berlatih dan berkembang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran role playing berbantuan media video animasi di SMP Negeri 5 Benjina memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, terdapat peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berbicara siswa, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 62,46 dan posttest sebesar 79,89. Model ini efektif dalam membantu siswa lebih percaya diri dan aktif dalam berbicara, terutama saat menceritakan kembali isi fabel melalui kegiatan bermain peran.

Penggunaan media video animasi terbukti memperjelas alur cerita, karakter, dan pesan moral fabel, serta menarik minat siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, kegiatan role playing memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih berbicara di depan umum dan meningkatkan keterampilan sosial serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Penelitian ini juga memiliki implikasi penting dalam pengembangan kurikulum dan pembelajaran yang lebih inovatif, dengan mendorong penggunaan teknologi pendidikan seperti video animasi untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Guru berperan penting dalam memfasilitasi pembelajaran aktif ini, dengan memberikan umpan balik yang konstruktif dan motivasi agar siswa dapat terus berkembang. Model pembelajaran ini juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran

bahasa Indonesia, terutama dalam mengembangkan keterampilan berbicara yang sangat relevan dengan kebutuhan komunikasi di era modern. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi pengajaran bahasa Indonesia, tetapi juga memberikan dasar bagi penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan pengembangan keterampilan berbicara siswa di berbagai konteks pendidikan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Allam, Z., Sharifi, A., Bibri, S. E., Jones, D. S., & Krogstie, J. (2022). The Metaverse as a Virtual Form of Smart Cities: Opportunities and Challenges for Environmental, Economic, and Social Sustainability in Urban Futures. *Smart Cities*, 5(3), 771–801. <https://doi.org/10.3390/smartcities5030040>
- Al-Thani, W. A., Ari, I., & Koç, M. (2021). Education as a Critical Factor of Sustainability: Case Study in Qatar from the Teachers' Development Perspective. *Sustainability*, 13(20), 11525. <https://doi.org/10.3390/su132011525>
- Asratie, M. G., Wale, B. D., & Aylet, Y. T. (2023). Effects of using educational technology tools to enhance EFL students' speaking performance. *Education and Information Technologies*, 28(8), 10031–10051. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11562-y>
- Bailey, D., Almusharraf, N., & Hatcher, R. (2021). Finding satisfaction: Intrinsic motivation for synchronous and asynchronous communication in the online language learning context. *Education and Information Technologies*, 26(3), 2563–2583. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10369-z>
- Barut Tugtekin, E., & Dursun, O. O. (2022). Effect of animated and interactive video variations on learners' motivation in distance Education. *Education and*

- Information Technologies*, 27(3), 3247–3276. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10735-5>
- Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 48–52. <https://doi.org/10.30605/cjpe.222019.118>
- Bulkani, B., Fatchurahman, M., Adella, H., & Setiawan, M. A. (2022). Development of Animation Learning Media Based on Local Wisdom to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools. *International Journal of Instruction*, 15(1), 55–72. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.1514a>
- Chew, S. L., & Cerbin, W. J. (2021). The cognitive challenges of effective teaching. *The Journal of Economic Education*, 52(1), 17–40. <https://doi.org/10.1080/00220485.2020.1845266>
- Duran, C., Güvey Aktay, E., & Kuru, O. (2021). Improving the Speaking Skill of Primary School Students Instructed in a Multigrade Class through Cartoons. *Participatory Educational Research*, 8(4), 44–63. <https://doi.org/10.17275/per.21.78.8.4>
- Ebenezer, E. (2023). *Independent T-Test Statistics: It's Relevance In Educational Research*. 1.
- Fredagsvik, M. S. (2023). The challenge of supporting creativity in problem-solving projects in science: A study of teachers' conversational practices with students. *Research in Science & Technological Education*, 41(1), 289–305. <https://doi.org/10.1080/02635143.2021.1898359>
- Han, X., & Huang, C. (2024). Exploration of Interactive Teaching Models in University English Speaking Instruction. *International Journal of New Developments in Education*, 6(8). <https://doi.org/10.25236/IJNDE.2024.060822>
- Hashim, M. H. M., & Tasir, Z. (2024). An e-learning environment embedded with sign language videos.
- Hikmah, D., Petoukhoff, G., & Papaioannou, J. (2022). The Utilization Of The Animiz Application As A Media For Arabic Language Learning On Students. *Journal International of Lingua and Technology*, 1(2), 157–171. <https://doi.org/10.55849/jiltech.v1i2.84>
- Hirudayaraj, M., Baker, R., Baker, F., & Eastman, M. (2021). Soft Skills for Entry-Level Engineers: What Employers Want. *Education Sciences*, 11(10), 641. <https://doi.org/10.3390/educsci11100641>
- Hoerudin, C. W. (2022). The Role of Indonesian Language Learning in Shaping the Character of Students. *International Journal of Science and Society*, 4(1), 17–25. <https://doi.org/10.54783/ijsoc.v4i1.412>
- Jao, C.-Y., Yeh, H.-C., Huang, W.-R., & Chen, N.-S. (2024). Using video dubbing to foster college students' English-speaking ability. *Computer Assisted Language Learning*, 37(4), 585–607. <https://doi.org/10.1080/09588221.2022.2049824>
- Khisbiyah, N., Harsiaty, T., & Widyatono, D. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Komik terhadap Keterampilan Berbicara (Kajian Meta-Analisis). *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1535–1544. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7419>
- Könings, K. D., Mordang, S., Smeenk, F., Stassen, L., & Ramani, S. (2021). Learner involvement in the co-creation of teaching and learning: AMEE Guide No. 138. *Medical Teacher*, 43(8), 924–936. <https://doi.org/10.1080/0142159X.2020.1838464>
- Kusuma, G. P., Putera Suryapranata, L. K., Wigati, E. K., & Utomo, Y. (2021). Enhancing Historical Learning Using Role-Playing Game on Mobile Platform. *Procedia Computer Science*, 179, 886–893.

- <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.01.078>
- Lal, B., Dwivedi, Y. K., & Haag, M. (2023). Working from Home During Covid-19: Doing and Managing Technology-enabled Social Interaction With Colleagues at a Distance. *Information Systems Frontiers*, 25(4), 1333–1350.
<https://doi.org/10.1007/s10796-021-10182-0>
- Marge, M., Espy-Wilson, C., Ward, N. G., Alwan, A., Artzi, Y., Bansal, M., Blankenship, G., Chai, J., Daumé, H., Dey, D., Harper, M., Howard, T., Kennington, C., Kruijff-Korbayová, I., Manocha, D., Matuszek, C., Mead, R., Mooney, R., Moore, R. K., ... Yu, Z. (2022). Spoken language interaction with robots: Recommendations for future research. *Computer Speech & Language*, 71, 101255.
<https://doi.org/10.1016/j.csl.2021.101255>
- O'Dowd, R. (2021). What do students learn in virtual exchange? A qualitative content analysis of learning outcomes across multiple exchanges. *International Journal of Educational Research*, 109, 101804.
<https://doi.org/10.1016/j.ijer.2021.101804>
- Qureshi, M., Mahdiyyah, D., Mohamed, Y., & Ardchir, M. (2022). Scale For Measuring Arabic Speaking Skills In Early Children's Education. *Journal International of Lingua and Technology*, 1(2), 114–130.
<https://doi.org/10.55849/jiltech.v1i2.81>
- Rosati-Peterson, G. L., Piro, J. S., Straub, C., & O'Callaghan, C. (2021). A Nonverbal Immediacy Treatment with Pre-Service Teachers Using Mixed Reality Simulations. *Cogent Education*, 8(1), 1882114.
<https://doi.org/10.1080/2331186X.2021.1882114>
- Salim, F., Purwanto, A., & Lestari, I. (2024). Improving Students' Science Problem Solving Ability through the Implementation of Problem Based Learning Models Assisted by Animation Media. *International Journal of Elementary Education*, 8(2), 269–278.
<https://doi.org/10.23887/ijee.v8i2.76925>
- Saputra, E. R., & Lumbanbatu, I. M. F. (2024). Indonesian Undergraduate EFL Students' Perception of the Use of Debate as Learning English-speaking Method. *IJELTAL (Indonesian Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics)*, 9(1), 121.
<https://doi.org/10.21093/ijeltal.v9i1.1638>
- Teplá, M., Teplý, P., & Šmejkal, P. (2022). Influence of 3D models and animations on students in natural subjects. *International Journal of STEM Education*, 9(1), 65. <https://doi.org/10.1186/s40594-022-00382-8>
- Utami, I. L. P. (2023). Enhancing English-Speaking Attitude through Role Play: A Lecturer-Teacher Collaborative Research Project. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(2), 165–175.
<https://doi.org/10.23887/jlls.v6i2.64303>
- Vania, A., & Fikriah, N. L. (2023). The Impact of Creative Digital Marketing on the Sustainability of MSME Businesses: A Mediating Role of Marketing Performance. *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 8(2), 141–150.
<https://doi.org/10.38043/jimb.v8i2.4546>
- Velinda, I., Aeni, A. N., & Iswara, P. D. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Melalui Model Paired Storytelling Berbantuan Media Youtube. *Wahana Sekolah Dasar*, 30(2), 97.
<https://doi.org/10.17977/um035v30i22022p97-106>
- Zhai, C., & Wibowo, S. (2023). A systematic review on artificial intelligence dialogue systems for enhancing English as foreign language students' interactional competence in the university. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 4, 100134.
<https://doi.org/10.1016/j.caeari.2023.100134>
- Zhao, Z., Wang, X., Ismail, S. M., Hasan, Md. K., & Hashemifardnia, A. (2022). Social media

and academic success: Impacts of using telegram on foreign language motivation, foreign language anxiety, and attitude toward learning among EFL learners. *Frontiers in Psychology*, 13, 996577.

<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.996577>

7