

Peningkatan Kemampuan Berbicara dan Kepercayaan Diri Siswa melalui Metode Bermain Peran Berkelompok dalam Pembelajaran Drama

Susanti¹

¹Madrasah Tsanawiyah Negeri 32 Jakarta, Indonesia

Email: susanti151280@gmail.com

Diterima: 15 Juni 2026

Disetujui: 22 Juni 2026

Dipublikasi: 23 Juni 2026

Abstrak: Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan berbicara dan kepercayaan diri siswa melalui metode bermain peran berkelompok dalam pembelajaran drama. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus pada siswa kelas VIII-5 MTsN 32 Jakarta. Setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data kemampuan berbicara dikumpulkan melalui tes unjuk kerja dengan rubrik artikulasi, intonasi, volume, dan penghayatan vokal, sedangkan data kepercayaan diri diperoleh melalui observasi perilaku tampak, seperti kontak mata, postur tubuh, kelancaran dialog, dan berkurangnya gestur cemas. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata nilai berbicara dari 62,5 pada pra-siklus menjadi 71,8 pada Siklus I dan 81,2 pada Siklus II. Ketuntasan klasikal meningkat dari 31,4% menjadi 62,8% dan mencapai 88,5% pada akhir Siklus II. Perilaku percaya diri juga meningkat hingga 85,7%. Penelitian menyimpulkan bahwa bermain peran berkelompok efektif meningkatkan performa berbicara, keberanian tampil, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran drama. Guru disarankan menggunakan naskah ringkas, latihan bertahap, pementasan tanpa teks, dan umpan balik teman sebaya agar pembelajaran drama berlangsung lebih komunikatif, suportif, dan bermakna.

Kata Kunci: bermain peran berkelompok; kemampuan berbicara; kepercayaan diri; pembelajaran drama

Abstract: This study aimed to improve students' speaking skills and self-confidence through group role-playing in drama learning. The study employed classroom action research conducted in two cycles with eighth-grade students of class VIII-5 at MTsN 32 Jakarta. Each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection. Speaking skill data were collected through performance tests using a rubric covering articulation, intonation, voice volume, and vocal expression. Self-confidence data were obtained through observation of observable behaviors, including eye contact, body posture, dialogue fluency, and reduced anxiety gestures. The findings showed a gradual improvement in students' speaking achievement. The mean score increased from 62.5 in the pre-cycle to 71.8 in Cycle I and 81.2 in Cycle II. Classical mastery improved from 31.4% to 62.8% and reached 88.5% at the end of Cycle II. Students' self-confidence also improved, with 85.7% showing positive performative behaviors. The study concludes that group role-playing effectively enhances speaking performance, confidence, and student engagement in drama learning. Teachers are encouraged to use concise scripts, gradual rehearsal, text-free performance, and peer feedback to create more communicative, supportive, and meaningful drama learning.

Keywords: group role play; speaking skills; self-confidence; drama learning

PENDAHULUAN

Kemampuan berbicara merupakan salah satu kompetensi komunikatif yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa karena berkaitan langsung dengan keberanian siswa menyampaikan gagasan, mengekspresikan perasaan, membangun interaksi sosial, dan menampilkan pemahaman secara lisan. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, keterampilan berbicara tidak lagi dipahami sekadar sebagai kemampuan melafalkan kata, tetapi sebagai kompetensi performatif yang melibatkan kelancaran, artikulasi, intonasi, ekspresi, kepercayaan diri, serta kemampuan beradaptasi dalam situasi komunikasi yang nyata. Kajian mutakhir dalam pembelajaran bahasa menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan berbicara membutuhkan lingkungan belajar yang aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa, bukan hanya pembelajaran yang menekankan hafalan struktur bahasa atau pemahaman teks secara pasif (Idham et al., 2022; Ifnaldi et al., 2025; Rababah, 2025). Oleh karena itu, pembelajaran bahasa, termasuk pembelajaran sastra drama, perlu dirancang sebagai ruang pengalaman komunikatif yang memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih, berekspresi, berkolaborasi, dan memperoleh umpan balik secara berkelanjutan.

Pembelajaran drama memiliki potensi pedagogis yang kuat untuk mengembangkan keterampilan berbicara karena drama menuntut siswa mengolah suara, gerak tubuh, ekspresi wajah, penghayatan karakter, dan keberanian tampil di hadapan orang lain. Drama berbasis pembelajaran bahasa juga terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, komunikasi, dan kepercayaan diri siswa karena aktivitasnya menghadirkan situasi belajar yang lebih hidup dan menyerupai konteks komunikasi nyata (Alelyani & Alharbi, 2025; Gelizon, 2024). Melalui pementasan drama, siswa tidak hanya membaca atau memahami teks, tetapi juga mengaktualisasikan makna teks melalui dialog, intonasi, ekspresi, dan interaksi antartokoh. Dengan demikian, pembelajaran drama seharusnya dapat menjadi ruang integratif yang mengembangkan aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif secara bersamaan. Namun, potensi tersebut sering belum optimal apabila pembelajaran drama masih dilakukan secara konvensional, individualistis, dan berorientasi pada hafalan naskah semata.

Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran drama di kelas adalah rendahnya keberanian siswa untuk tampil, kurang jelasnya artikulasi, lemahnya volume suara, intonasi yang monoton, serta minimnya penghayatan terhadap karakter. Fenomena tersebut tidak hanya menunjukkan masalah teknis kebahasaan, tetapi juga berkaitan erat dengan aspek psikologis, terutama kepercayaan diri dan kecemasan berbicara di depan umum. Studi tentang public speaking anxiety menunjukkan bahwa kecemasan berbicara dapat menurunkan konsentrasi, menghambat kelancaran komunikasi, memicu gejala fisik seperti suara bergetar atau tubuh gemetar, serta berdampak pada rendahnya performa akademik (Ahmed et al., 2025; Sarpourian et al., 2022). Dalam pembelajaran bahasa, kecemasan komunikasi juga berkorelasi negatif dengan keterlibatan siswa dalam aktivitas berbicara; semakin rendah kesempatan siswa berlatih dalam lingkungan yang aman, semakin besar kemungkinan mereka menghindari

performa lisan (Uztosun & Kök, 2024). Kondisi ini memperlihatkan bahwa peningkatan kemampuan berbicara tidak dapat dilepaskan dari upaya membangun rasa aman, keberanian, dan keyakinan diri siswa.

Kepercayaan diri atau self-efficacy menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan siswa menyelesaikan tugas akademik, termasuk tugas berbicara dan tampil di depan kelas. Siswa yang memiliki efikasi diri lebih tinggi cenderung lebih berani mencoba, lebih tahan menghadapi kesalahan, dan lebih mampu mengelola tekanan ketika melakukan performa akademik (Hannan et al., 2024; Turner et al., 2021). Sebaliknya, siswa dengan kepercayaan diri rendah sering menghindari situasi yang menuntut penampilan publik karena takut salah, takut dinilai negatif, atau merasa tidak mampu memenuhi ekspektasi guru dan teman sebaya. Dalam pembelajaran drama, kondisi tersebut tampak melalui perilaku menunduk, membaca teks secara kaku, menghindari kontak mata, berbicara terlalu pelan, atau tertawa karena gugup. Oleh sebab itu, pembelajaran drama membutuhkan strategi yang tidak hanya menilai hasil pementasan, tetapi juga membangun proses latihan yang bertahap, suportif, dan kolaboratif.

Salah satu strategi yang relevan untuk mengatasi masalah tersebut adalah metode bermain peran berkelompok. Role-play terbukti efektif meningkatkan kelancaran berbicara karena memberi kesempatan kepada siswa untuk menggunakan bahasa dalam situasi simulatif yang natural dan bermakna (Rababah, 2025). Dalam penelitian eksperimental terhadap siswa EFL, role-play meningkatkan kemampuan berbicara, motivasi, self-efficacy, dan rasa percaya diri karena siswa dapat mempraktikkan bahasa dalam konteks yang lebih otentik dan tidak sepenuhnya bergantung pada penjelasan guru (Rababah, 2025). Temuan serupa juga terlihat pada pembelajaran berbasis drama yang menempatkan role-playing sebagai teknik yang mampu menciptakan suasana belajar dinamis, meningkatkan keterlibatan, serta memperluas kesempatan siswa untuk berkomunikasi secara aktif (Alelyani & Alharbi, 2025). Dengan demikian, bermain peran dapat diposisikan sebagai strategi komunikatif yang menghubungkan latihan bahasa, ekspresi sastra, dan penguatan afeksi siswa.

Keunggulan bermain peran semakin kuat ketika diterapkan secara berkelompok. Dalam kelompok, beban tampil tidak lagi dipikul secara individual, tetapi dibagi sebagai tanggung jawab kolektif. Kehadiran teman sebaya dapat menciptakan rasa aman psikologis, memperkuat keberanian, dan memunculkan peer scaffolding melalui koreksi, contoh, dan dukungan antarsiswa. Studi tentang peer role-play menunjukkan bahwa siswa lebih mudah terlibat aktif dalam diskusi, lebih rileks dalam latihan, serta lebih termotivasi ketika pembelajaran berlangsung dalam kelompok sebaya (Wei et al., 2025). Pembelajaran berbasis tim dan role-play juga terbukti meningkatkan komunikasi, kepercayaan diri, dan kesiapan menghadapi situasi performatif karena siswa memperoleh latihan berulang dalam lingkungan yang menyerupai situasi nyata (Lopez Vera et al., 2025; Oliver et al., 2022; Zerilli et al., 2022). Dalam konteks simulasi pendidikan, kegiatan role-play kolaboratif juga dapat mengembangkan public speaking, kerja

sama, komunikasi lintas konteks, dan keyakinan diri siswa (Kensicki et al., 2022; Zhu et al., 2022).

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas role-play, drama-based learning, simulasi, dan pembelajaran kolaboratif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi dan kepercayaan diri, masih terdapat celah penelitian yang perlu diisi. Sebagian besar penelitian sebelumnya dilakukan dalam konteks EFL, pendidikan tinggi, pendidikan medis, pembelajaran digital, atau simulasi profesional (Bakan et al., 2022; Giannakas et al., 2022; Lopez Vera et al., 2025; Sinar et al., 2024). Sementara itu, kajian tentang bermain peran berkelompok dalam pembelajaran sastra drama pada siswa madrasah, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, masih memerlukan penguatan empiris. Selain itu, banyak penelitian tentang kepercayaan diri masih menggunakan angket sebagai instrumen utama, padahal dalam pembelajaran drama perubahan kepercayaan diri juga dapat diamati melalui perilaku performatif yang tampak, seperti kontak mata, postur tubuh, kestabilan suara, kelancaran dialog, dan berkurangnya gestur cemas. Di sinilah penelitian tindakan kelas menjadi penting karena mampu menangkap perubahan kemampuan berbicara sekaligus perkembangan perilaku percaya diri siswa melalui siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian berjudul “Peningkatan Kemampuan Berbicara dan Kepercayaan Diri Siswa melalui Metode Bermain Peran Berkelompok dalam Pembelajaran Drama” penting dilakukan untuk menjawab kebutuhan praktis dan teoretis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Secara praktis, penelitian ini menawarkan strategi pembelajaran drama yang lebih aktif, menyenangkan, kolaboratif, dan sesuai dengan karakteristik siswa yang membutuhkan dukungan sosial saat tampil. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat state of the art bahwa peningkatan keterampilan berbicara tidak cukup dilakukan melalui latihan individual, tetapi perlu dikembangkan melalui pengalaman performatif yang kolaboratif, aman, dan berbasis interaksi sosial. Dengan menerapkan metode bermain peran berkelompok, penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan bahwa pembelajaran drama tidak hanya meningkatkan aspek artikulasi, intonasi, volume, dan penghayatan vokal, tetapi juga membangun kepercayaan diri siswa melalui pengalaman tampil yang bertahap, suportif, dan bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan kepercayaan diri siswa melalui metode bermain peran berkelompok dalam pembelajaran drama. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII-5 MTsN 32 Jakarta pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap tindakan, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen, melakukan reading naskah, bedah karakter, latihan blocking, dan pementasan drama pendek. Data kemampuan berbicara dikumpulkan melalui tes unjuk kerja dengan rubrik

penilaian yang mencakup artikulasi, intonasi, volume, dan penghayatan vokal. Data kepercayaan diri diperoleh melalui observasi perilaku tampak, seperti kontak mata, postur tubuh, kelancaran dialog, dan berkurangnya gestur cemas. Pendekatan observasional ini relevan karena role-play memberi ruang praktik komunikasi yang natural, interaktif, dan dapat meningkatkan keberanian siswa (Rababah, 2025; Wei et al., 2025). Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif melalui rata-rata dan persentase ketuntasan, sedangkan catatan lapangan dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles et al., 2020).

HASIL

Kondisi Awal Kemampuan Berbicara dan Kepercayaan Diri Siswa

Kondisi awal pembelajaran drama menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa kelas VIII-5 MTsN 32 Jakarta masih berada di bawah kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Berdasarkan hasil tes awal, nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa hanya mencapai 62,5. Dari 35 siswa, hanya 11 siswa atau 31,4% yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Capaian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu menampilkan performa berbicara secara optimal dalam kegiatan membaca atau memerankan dialog drama.

Kelemahan utama pada tahap pra-siklus tampak pada aspek artikulasi, volume suara, intonasi, dan penghayatan vokal. Banyak siswa masih melafalkan dialog dengan suara lirih, artikulasi kurang jelas, dan intonasi cenderung datar. Selain persoalan teknis kebahasaan, hambatan psikologis juga terlihat kuat. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa 82,8% siswa memperlihatkan gejala kecemasan panggung, seperti tubuh kaku, suara bergetar, tangan gemetar, menunduk, atau menghindari kontak mata dengan guru dan teman. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan berbicara tidak hanya disebabkan oleh kurangnya penguasaan teknik vokal, tetapi juga berkaitan erat dengan rendahnya kepercayaan diri saat tampil di depan kelas.

Pelaksanaan dan Hasil Tindakan Siklus I

Pada Siklus I, metode bermain peran berkelompok mulai diterapkan melalui tiga pertemuan. Pada pertemuan pertama dan kedua, siswa dibagi ke dalam enam kelompok heterogen. Setiap kelompok melakukan pembacaan naskah, pembagian peran, diskusi karakter, serta latihan awal pementasan. Pada tahap ini, dinamika kelas belum sepenuhnya stabil karena beberapa siswa yang pemalu menolak memerankan tokoh utama. Namun, setelah guru memberikan penguatan bahwa pementasan drama merupakan tanggung jawab kelompok, siswa mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih baik.

Latihan berkelompok memungkinkan siswa yang lebih percaya diri membantu teman yang masih ragu, terutama dalam menaikkan volume suara, memperjelas artikulasi, dan menyesuaikan intonasi dengan karakter tokoh. Pada pertemuan ketiga, setiap kelompok menampilkan drama pendek di depan kelas. Hasil penilaian menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi awal.

Nilai rata-rata kelas meningkat dari 62,5 menjadi 71,8. Jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat dari 11 siswa menjadi 22 siswa, sehingga persentase ketuntasan klasikal naik dari 31,4% menjadi 62,8%.

Meskipun terjadi peningkatan, hasil Siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 85% siswa mencapai KKM. Dari sisi kepercayaan diri, observasi menunjukkan bahwa intensitas kecemasan fisik mulai berkurang karena siswa tampil bersama kelompok. Namun, perilaku percaya diri belum muncul secara optimal. Hanya 51,4% siswa yang berani melakukan kontak mata secara konsisten. Sebagian besar siswa masih bergantung pada naskah, sehingga ekspresi wajah, postur tubuh, dan penghayatan dialog belum berkembang maksimal.

Tabel 1. Perbandingan Kemampuan Berbicara Siswa pada Pra-Siklus dan Siklus I

No.	Indikator Penilaian	Pra-Siklus	Siklus I	Peningkatan
1	Rata-rata nilai kelas	62,5	71,8	+9,3
2	Jumlah siswa tuntas \geq 75	11 siswa	22 siswa	+11 siswa
3	Persentase ketuntasan klasikal	31,4%	62,8%	+31,4%

Refleksi Siklus I dan Perbaikan Tindakan

Refleksi Siklus I menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berbicara sudah mulai tampak, tetapi belum mencapai target keberhasilan. Dua kendala utama ditemukan selama pelaksanaan tindakan. Pertama, siswa masih terlalu bergantung pada naskah fisik ketika tampil. Ketergantungan ini menyebabkan kontak mata dengan lawan main dan penonton tidak berjalan optimal. Kedua, naskah drama yang digunakan masih terlalu panjang, sehingga perhatian siswa terbagi antara mengingat dialog dan mengolah aspek vokal.

Berdasarkan temuan tersebut, tindakan pada Siklus II diperbaiki melalui dua strategi utama. Pertama, naskah drama disederhanakan agar siswa lebih mudah memahami alur dan menguasai dialog. Kedua, siswa diwajibkan berlatih tanpa membawa naskah ke panggung. Perbaikan ini bertujuan untuk mendorong siswa lebih berani melakukan kontak mata, menjaga postur tubuh, memperkuat ekspresi, serta meningkatkan penghayatan terhadap peran yang dimainkan.

Pelaksanaan dan Hasil Tindakan Siklus II

Siklus II dilaksanakan dengan kelompok yang sama, tetapi menggunakan naskah yang lebih ringkas dan latihan yang lebih terfokus pada pementasan tanpa teks. Pada pertemuan pertama dan kedua, siswa berlatih menghafal alur dialog, memperbaiki blocking, dan saling memberi masukan terhadap ekspresi serta gerakan tubuh. Atmosfer latihan menjadi lebih aktif dan rekreatif. Interaksi antarsiswa meningkat karena mereka tidak lagi hanya membaca teks, tetapi mulai membangun komunikasi langsung dengan lawan main.

Pada pertemuan ketiga, pementasan dilakukan tanpa membawa naskah ke panggung. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan Siklus I. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 71,8 menjadi 81,2. Jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat dari 22 siswa menjadi 31 siswa.

Dengan demikian, persentase ketuntasan klasikal mencapai 88,5%, melampaui indikator keberhasilan tindakan sebesar 85%.

Dari aspek perilaku percaya diri, sebanyak 30 siswa atau 85,7% telah menunjukkan indikator sosiomotorik positif. Siswa tampil dengan postur tubuh lebih tegap dan rileks, mampu melafalkan dialog lebih lancar, tidak menunjukkan gestur cemas yang dominan, serta mulai melakukan kontak mata dengan lawan main secara natural. Perubahan ini menunjukkan bahwa latihan berkelompok dan pementasan tanpa teks memberikan dampak nyata terhadap peningkatan keberanian tampil siswa.

Tabel 2. Perbandingan Kemampuan Berbicara Siswa pada Siklus I dan Siklus II

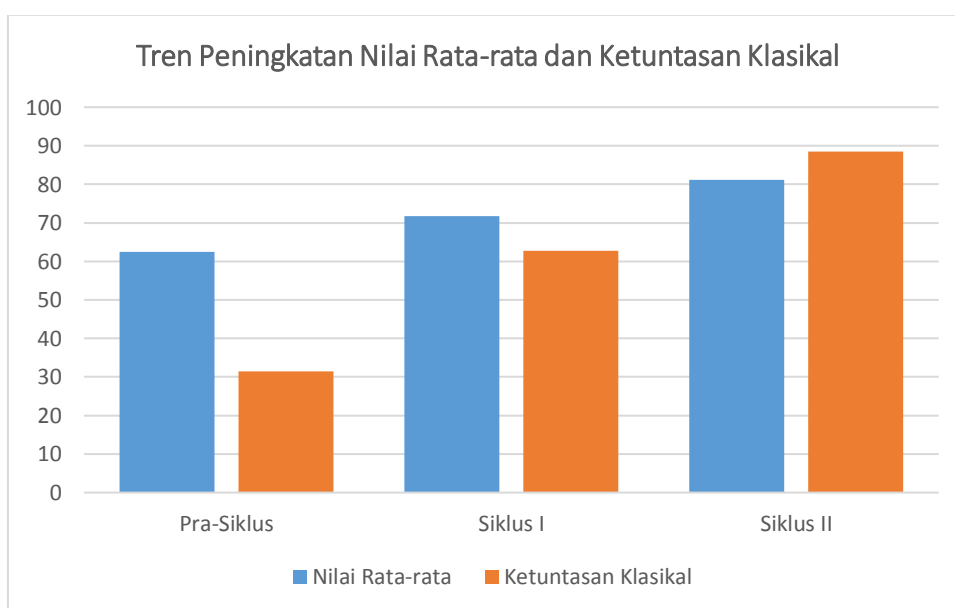
No.	Indikator Penilaian	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Rata-rata nilai kelas	71,8	81,2	+9,4
2	Jumlah siswa tuntas \geq 75	22 siswa	31 siswa	+9 siswa
3	Persentase ketuntasan klasikal	62,8%	88,5%	+25,7%

Perbandingan Peningkatan dari Pra-Siklus hingga Siklus II

Secara keseluruhan, penerapan metode bermain peran berkelompok menunjukkan perkembangan yang konsisten dari pra-siklus hingga Siklus II. Nilai rata-rata kemampuan berbicara meningkat sebesar 18,7 poin, dari 62,5 pada pra-siklus menjadi 81,2 pada Siklus II. Persentase ketuntasan klasikal juga meningkat sebesar 57,1%, dari 31,4% menjadi 88,5%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan tidak hanya menghasilkan perubahan sementara, tetapi memperlihatkan perkembangan bertahap yang semakin kuat setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pada Siklus II.

Tabel 3. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa

Tahap Penelitian	Rata-rata Nilai	Siswa Tuntas	Ketuntasan Klasikal	Status Keberhasilan
Pra-Siklus	62,5	11 siswa	31,4%	Belum berhasil
Siklus I	71,8	22 siswa	62,8%	Belum berhasil
Siklus II	81,2	31 siswa	88,5%	Berhasil



Gambar 1. Tren Peningkatan Nilai Rata-rata dan Ketuntasan Klasikal

Gambar tersebut memperlihatkan bahwa peningkatan terjadi secara bertahap pada setiap siklus. Pada pra-siklus, kemampuan berbicara siswa masih rendah karena pembelajaran drama belum memberikan ruang latihan kolaboratif yang cukup. Pada Siklus I, peningkatan mulai muncul setelah siswa berlatih dalam kelompok, meskipun sebagian masih bergantung pada naskah. Pada Siklus II, peningkatan menjadi lebih kuat setelah naskah disederhanakan dan siswa tampil tanpa membawa teks. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas tindakan pada Siklus II lebih efektif dalam mendorong keberanian, kelancaran, dan ekspresi berbicara siswa.

Perkembangan Perilaku Kepercayaan Diri Siswa

Perkembangan kepercayaan diri siswa terlihat dari perubahan perilaku selama proses pementasan drama. Pada pra-siklus, mayoritas siswa menunjukkan kecemasan panggung. Mereka berbicara dengan suara lirih, tubuh terlihat tegang, dan pandangan lebih sering tertuju pada teks atau lantai. Pada Siklus I, kecemasan mulai berkurang karena siswa tampil bersama teman satu kelompok. Namun, rasa percaya diri belum berkembang sepenuhnya karena sebagian siswa masih membawa naskah dan kurang berani melakukan kontak mata.

Perubahan paling jelas terjadi pada Siklus II. Ketika siswa tampil tanpa naskah, mereka terdorong untuk lebih fokus pada lawan main, ekspresi wajah, dan gerak tubuh. Kontak mata menjadi lebih natural, volume suara lebih terdengar, dan dialog lebih lancar. Sebanyak 85,7% siswa telah memenuhi indikator perilaku percaya diri, meliputi postur tubuh tegap dan rileks, keberanian melakukan kontak mata, kelancaran dialog, serta tidak menunjukkan gestur cemas yang dominan. Temuan ini memperlihatkan bahwa bermain peran berkelompok tidak hanya meningkatkan kemampuan berbicara, tetapi juga membantu siswa membangun keberanian tampil secara bertahap.

Tabel 4. Perkembangan Perilaku Kepercayaan Diri Siswa

Tahap Penelitian	Temuan Utama Perilaku Kepercayaan Diri
Pra-Siklus	Sebanyak 82,8% siswa menunjukkan gejala kecemasan panggung, seperti tubuh tegang, suara bergetar, menunduk, dan menghindari kontak mata.
Siklus I	Kecemasan mulai berkurang karena siswa tampil berkelompok, tetapi hanya 51,4% siswa yang berani melakukan kontak mata secara konsisten.
Siklus II	Sebanyak 85,7% siswa menunjukkan perilaku percaya diri, seperti postur tegap, dialog lancar, kontak mata natural, dan minim gestur cemas.

Temuan Utama Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan tiga temuan utama. Pertama, metode bermain peran berkelompok mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa secara bertahap dari pra-siklus ke Siklus II. Peningkatan tampak pada rata-rata nilai, jumlah siswa tuntas, dan persentase ketuntasan klasikal. Kedua, perubahan strategi pada Siklus II, yaitu penyederhanaan naskah dan pementasan tanpa teks, menjadi faktor penting dalam memperkuat ekspresi, kontak mata, dan penghayatan tokoh. Ketiga, kerja kelompok berperan sebagai dukungan psikologis bagi siswa yang semula cemas, sehingga mereka lebih berani tampil dan lebih percaya diri dalam memerankan tokoh drama.

Dengan demikian, hasil penelitian ini membuktikan bahwa metode bermain peran berkelompok efektif digunakan dalam pembelajaran drama. Efektivitas tersebut terlihat dari tercapainya indikator keberhasilan tindakan, baik pada aspek kemampuan berbicara maupun aspek kepercayaan diri siswa. Peningkatan kemampuan berbicara mencapai ketuntasan klasikal 88,5%, sedangkan perkembangan perilaku percaya diri mencapai 85,7% pada akhir Siklus II.

PEMBAHASAN

Kondisi Awal Kemampuan Berbicara dan Kepercayaan Diri Siswa

Kondisi awal siswa yang menunjukkan nilai rata-rata kemampuan berbicara sebesar 62,5 dan ketuntasan klasikal hanya 31,4% memperlihatkan bahwa pembelajaran drama belum berfungsi optimal sebagai ruang latihan komunikasi lisan. Rendahnya capaian tersebut dapat dipahami karena keterampilan berbicara bukan hanya berkaitan dengan kemampuan mengucapkan kata, tetapi juga melibatkan keberanian, kelancaran, artikulasi, intonasi, ekspresi, dan kesiapan tampil dalam situasi sosial. Kajian mutakhir menegaskan bahwa speaking skill berkembang lebih baik ketika siswa memperoleh pengalaman komunikatif yang aktif, interaktif, dan kontekstual, bukan hanya melalui pembelajaran yang bersifat teoretis atau berpusat pada hafalan (Irfaldi et al., 2025; Rababah, 2025). Dalam konteks pra-siklus, siswa masih menunjukkan suara lirih, artikulasi kurang jelas, intonasi monoton, dan penghayatan yang lemah. Kondisi ini sejalan dengan temuan Ahmed et al. (2025) dan Sarpourian et al. (2022) bahwa kecemasan berbicara di depan umum dapat menurunkan konsentrasi, memperlemah kontrol suara, dan menghambat performa akademik. Oleh karena itu, rendahnya kemampuan berbicara siswa pada tahap awal tidak dapat dijelaskan hanya sebagai kelemahan teknis, tetapi juga sebagai akibat dari rendahnya rasa aman psikologis dan minimnya pengalaman performatif.

Pelaksanaan dan Hasil Tindakan Siklus I

Peningkatan nilai rata-rata dari 62,5 menjadi 71,8 pada Siklus I menunjukkan bahwa metode bermain peran berkelompok mulai memberi dampak positif terhadap kemampuan berbicara siswa. Kenaikan ketuntasan dari 31,4% menjadi 62,8% membuktikan bahwa latihan drama dalam kelompok dapat memperluas kesempatan siswa untuk berbicara, mencoba peran, dan menerima koreksi dari teman sebaya. Temuan ini selaras dengan Idham et al. (2022) yang menunjukkan bahwa role-playing secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara karena siswa memperoleh kesempatan langsung untuk mempraktikkan komunikasi oral dalam situasi yang bermakna. Rababah (2025) juga menegaskan bahwa role-play meningkatkan fluency, motivasi, self-efficacy, dan rasa percaya diri karena siswa tidak hanya menerima penjelasan guru, tetapi mengalami sendiri proses penggunaan bahasa secara natural. Dalam Siklus I, aktivitas reading naskah, pembagian peran, diskusi karakter, dan latihan blocking telah menciptakan ruang belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran

individual. Hal ini sejalan dengan Alelyani dan Alharbi (2025) serta Gelizon (2024), yang menunjukkan bahwa drama-based learning, storytelling, role-playing, dan group work dapat meningkatkan partisipasi, keterlibatan, komunikasi, serta keberanian siswa untuk mengekspresikan diri. Namun, hasil Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan karena sebagian siswa masih bergantung pada naskah. Ketergantungan tersebut membatasi kontak mata, ekspresi wajah, penghayatan karakter, dan kelancaran dialog.

Refleksi Siklus I dan Perbaikan Tindakan

Refleksi Siklus I menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berbicara belum cukup apabila siswa masih membawa naskah saat tampil. Naskah fisik memang membantu siswa mengingat dialog, tetapi juga mengalihkan fokus dari lawan main, ekspresi, gerak tubuh, dan komunikasi panggung. Temuan ini memperlihatkan pentingnya desain tindakan yang tidak hanya memberi kesempatan tampil, tetapi juga mengatur tingkat kesulitan secara bertahap. Dalam pembelajaran berbasis simulasi, kualitas desain aktivitas sangat menentukan keberhasilan performa karena siswa perlu mengalami situasi yang cukup autentik, tetapi tetap aman secara psikologis (Zhu et al., 2022; Giannakas et al., 2022). Oleh sebab itu, keputusan menyederhanakan naskah dan mendorong latihan tanpa teks pada Siklus II merupakan bentuk scaffolding pedagogis yang tepat. Wei et al. (2025) menunjukkan bahwa peer role-play dapat menciptakan suasana lebih rileks, meningkatkan motivasi, dan mengembangkan kerja sama, tetapi efektivitasnya tetap dipengaruhi oleh cara skenario dan peran diatur. Temuan mereka juga penting untuk memahami bahwa role-play perlu disesuaikan dengan tingkat kesiapan peserta; pada tahap awal, skenario yang lebih terstruktur dapat membantu peserta memahami peran, sedangkan tahap lanjutan dapat diarahkan pada performa yang lebih bebas. Dengan demikian, pemangkasan naskah dalam penelitian ini bukan penyederhanaan yang melemahkan substansi drama, melainkan strategi untuk memindahkan energi siswa dari membaca teks menuju komunikasi, ekspresi, dan penghayatan.

Pelaksanaan dan Hasil Tindakan Siklus II

Hasil Siklus II menunjukkan peningkatan paling signifikan, yaitu rata-rata nilai naik menjadi 81,2 dan ketuntasan klasikal mencapai 88,5%. Pencapaian ini menunjukkan bahwa latihan berkelompok yang disertai pementasan tanpa teks mampu memperkuat performa berbicara siswa secara lebih utuh. Ketika siswa tidak lagi membawa naskah, mereka terdorong untuk membangun interaksi langsung dengan lawan main, menjaga kontak mata, menyesuaikan intonasi, dan menggunakan ekspresi vokal sesuai karakter. Temuan ini sejalan dengan Lopez Vera et al. (2025), Oliver et al. (2022), dan Zerilli et al. (2022), yang menunjukkan bahwa interaksi simulatif dan latihan berulang dalam skenario autentik dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kesiapan performatif. Dalam konteks drama, autentisitas tidak hanya muncul dari isi naskah, tetapi dari keberanian siswa menghidupkan dialog melalui suara, tubuh, dan hubungan antartokoh. Peningkatan pada Siklus II juga mendukung temuan Kensicki et al. (2022) bahwa role-playing simulation dapat meningkatkan public speaking, collaboration, dan self-efficacy, terutama ketika siswa terlibat dalam aktivitas

yang menuntut negosiasi peran dan komunikasi aktif. Dengan demikian, keberhasilan Siklus II menunjukkan bahwa role-playing berkelompok bekerja melalui dua mekanisme sekaligus: memperbanyak praktik berbicara dan membentuk suasana sosial yang membuat siswa lebih berani mencoba.

Perbandingan Peningkatan dari Pra-Siklus hingga Siklus II

Peningkatan nilai rata-rata sebesar 18,7 poin dan kenaikan ketuntasan klasikal sebesar 57,1% menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan bersifat progresif dan efektif. Perubahan bertahap dari pra-siklus ke Siklus I, lalu dari Siklus I ke Siklus II, memperlihatkan karakter khas penelitian tindakan kelas: hasil belajar meningkat karena guru melakukan refleksi, memperbaiki strategi, dan menyesuaikan tindakan dengan kebutuhan siswa. Hal ini sejalan dengan Zhu et al. (2022) yang menekankan bahwa active learning dan simulasi akan lebih efektif ketika pembelajaran mempertimbangkan kebutuhan, pengalaman, dan keterlibatan peserta. Selain itu, pembelajaran sastra yang dirancang secara interaktif juga terbukti dapat meningkatkan speaking skills karena siswa tidak hanya memahami teks, tetapi mengolahnya menjadi praktik komunikasi bermakna (Ifnaldi et al., 2025). Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan Idham et al. (2022), Alelyani dan Alharbi (2025), serta Gelizon (2024), yang menunjukkan bahwa role-playing, drama-based learning, storytelling, dan group work dapat memperkaya pengalaman komunikasi siswa. Prinsip utama yang dapat ditarik adalah bahwa keterampilan berbicara berkembang lebih efektif ketika siswa terlibat dalam aktivitas bermakna, berperan aktif, memperoleh dukungan teman sebaya, dan memiliki ruang aman untuk menggunakan bahasa secara sosial.

Perkembangan Perilaku Kepercayaan Diri Siswa

Perubahan perilaku percaya diri dari dominasi kecemasan panggung pada pra-siklus menjadi 85,7% siswa menunjukkan perilaku percaya diri pada Siklus II merupakan temuan penting penelitian ini. Pada awalnya, siswa menunjukkan tubuh tegang, suara bergetar, menunduk, dan menghindari kontak mata. Gejala tersebut sesuai dengan karakteristik public speaking anxiety yang dapat muncul dalam bentuk psikologis dan fisiologis, seperti rasa takut dinilai, konsentrasi terganggu, suara tidak stabil, dan tubuh gemetar (Ahmed et al., 2025; Sarpourian et al., 2022). Setelah siswa tampil dalam kelompok, tekanan individual mulai berkurang. Kelompok berfungsi sebagai psychological safety net karena siswa tidak lagi merasa menjadi pusat perhatian tunggal. Wang et al. (2024) menunjukkan bahwa team cohesion berkaitan dengan peningkatan self-confidence dan penurunan anxiety dalam konteks performatif. Hannan et al. (2024) juga menegaskan bahwa self-efficacy berhubungan dengan capaian akademik dan perilaku belajar, sedangkan Turner et al. (2021) menunjukkan bahwa keyakinan diri memengaruhi kemauan siswa untuk melakukan performa publik. Temuan Astuti et al. (2023) memperkuat hasil ini karena role-playing dalam desain PTK terbukti meningkatkan self-confidence siswa, terutama keberanian berbicara di depan teman. Dengan demikian, peningkatan kepercayaan diri dalam penelitian ini bukan hanya hasil dari motivasi verbal guru,

tetapi lahir dari pengalaman tampil yang bertahap, dukungan teman sebaya, dan keberhasilan kecil yang terus diulang selama latihan.

Temuan Utama Penelitian

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran berkelompok efektif meningkatkan kemampuan berbicara dan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran drama. Temuan pertama adalah peningkatan kemampuan berbicara yang tampak pada kenaikan nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal. Temuan kedua adalah pentingnya perbaikan tindakan pada Siklus II, terutama penyederhanaan naskah dan pementasan tanpa teks, yang membuat siswa lebih fokus pada kontak mata, intonasi, volume, dan penghayatan. Temuan ketiga adalah peran kelompok sebagai sumber peer scaffolding dan dukungan psikologis. Hasil ini memperkuat argumentasi bahwa pembelajaran drama tidak seharusnya diposisikan sebagai hafalan dialog, melainkan sebagai latihan komunikasi sosial yang mengintegrasikan aspek bahasa, tubuh, emosi, dan kerja sama. Astuti et al. (2023) dan Hannan et al. (2024) menegaskan bahwa self-confidence dan self-efficacy berperan penting dalam membentuk keberanian, keterlibatan, serta keberhasilan siswa dalam aktivitas akademik yang menuntut performa. Dalam konteks pembelajaran drama, peningkatan kepercayaan diri tersebut tampak melalui keberanian siswa melakukan kontak mata, menjaga postur tubuh, melafalkan dialog dengan lebih lancar, dan mengurangi gestur cemas saat tampil. Dalam konteks penelitian ini, pembelajaran drama melalui role-playing berkelompok telah membantu siswa bergerak dari posisi pasif dan cemas menuju posisi yang lebih aktif, percaya diri, dan komunikatif. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini terletak pada penguatan bukti bahwa pembelajaran sastra drama berbasis kelompok dapat menjadi strategi pedagogis yang efektif untuk meningkatkan performa berbicara sekaligus membangun keberanian siswa secara autentik melalui perilaku yang dapat diamati.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode bermain peran berkelompok efektif meningkatkan kemampuan berbicara dan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran drama kelas VIII-5 MTsN 32 Jakarta. Melalui desain Penelitian Tindakan Kelas dua siklus, pembelajaran drama yang semula cenderung individual, teoretis, dan menimbulkan kecemasan tampil berhasil diubah menjadi pengalaman belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan suportif. Proses tindakan dilakukan melalui pembentukan kelompok heterogen, reading naskah, pembagian peran, bedah karakter, latihan blocking, pementasan drama, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara secara bertahap, dari nilai rata-rata 62,5 pada pra-siklus menjadi 71,8 pada Siklus I, kemudian meningkat menjadi 81,2 pada Siklus II. Persentase ketuntasan klasikal juga meningkat dari 31,4% pada pra-siklus menjadi 62,8% pada Siklus I dan mencapai 88,5% pada Siklus II, sehingga melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Selain itu, perkembangan kepercayaan diri siswa juga tampak nyata melalui perubahan perilaku performatif, seperti meningkatnya

kontak mata, postur tubuh yang lebih tegap dan rileks, kelancaran dialog, volume suara yang lebih kuat, serta berkurangnya gestur cemas saat tampil. Pada akhir Siklus II, sebanyak 85,7% siswa menunjukkan indikator perilaku percaya diri. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran drama berbasis bermain peran berkelompok tidak hanya meningkatkan aspek teknis berbicara, seperti artikulasi, intonasi, volume, dan penghayatan vokal, tetapi juga membangun rasa aman psikologis melalui dukungan teman sebaya. Dengan demikian, metode ini layak digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang mengintegrasikan keterampilan komunikasi, ekspresi sastra, kerja sama, dan penguatan karakter percaya diri siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmed, W. M. M., Abdalmotalib, M. M., Mohammed, G. T. F., Siddig, M. M. Y., Salih, H. S., Ahmed, A. A. A., & Abdullateef, S. S. (2025). Public speaking anxiety and self-efficacy among Sudanese medical students: A cross-sectional study. *BMC Psychology*, 13, 600. <https://doi.org/10.1186/s40359-025-02958-9>
- Alelyani, A. A. F., & Alharbi, M. S. (2025). Drama-based strategies for vocabulary development in young English learners in the western region of Saudi Arabia. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 14(2), 1537–1547. <https://doi.org/10.11591/ijere.v14i2.31236>
- Astuti, Y., Zulfahri, Lawanis, H., Erianti, & Damrah. (2023). Self-confidence conceptual model development in volleyball learning courses. *Retos*, 50, 1085–1090. <https://doi.org/10.47197/retos.v50.100423>
- Bakan, U., Han, T., & Bakan, U. (2022). Learner perceptions and effectiveness of using a massively multiplayer online role-playing game to improve EFL communicative competence. *Knowledge Management & E-Learning*, 14(3), 286–303. <https://doi.org/10.34105/j.kmel.2022.14.016>
- Gelizon, M. J. B. (2024). Play to learn: Exploring the impact of fun English classes on the literacy skills of elementary learners. *Environment and Social Psychology*, 9(10), 3164. <https://doi.org/10.59429/esp.v9i10.3164>
- Giannakas, C., Manta, A., Livanou, M. E., Daniil, V., Paraskeva, A., Georgiadou, M.-K., Griva, N., Papaevangelou, V., Tsolia, M., Leventhal, J. M., & Soldatou, A. (2022). Creation and evaluation of a participatory child abuse and neglect workshop for medical students. *BMC Medical Education*, 22, 797. <https://doi.org/10.1186/s12909-022-03837-2>
- Hannan, S., Juan, A., & Harvey, J. (2024). Fostering self-efficacy: Understanding South African Grade 9 students' confidence in their mathematics abilities. *African Journal of Research in Mathematics, Science and Technology Education*, 28(2), 272–284. <https://doi.org/10.1080/18117295.2024.2404344>
- Idham, S. Y., Subramaniam, I., Khan, A., & Mugair, S. K. (2022). The effect of role-playing techniques on the speaking skills of students at university.

- Theory and Practice in Language Studies, 12(8), 1622–1629.
<https://doi.org/10.17507/tpsls.1208.19>
- Ifnaldi, Juanda, Afrita, Yunus, A. F., & Afandi, I. (2025). Integrating digital and hybrid learning models in environmental literature education: Enhancing speaking skills through virtual platforms in the digital era. *Journal of Language Teaching and Research*, 16(5), 1682–1693.
<https://doi.org/10.17507/jltr.1605.26>
- Kensicki, A. E., Harlow, J., Akhilandeswari, J., Peacock, S., Cohen, J., Weissman, R., & Gordon, E. (2022). Exploring the impacts of educational simulations on the development of 21st century skills and sense of self-efficacy. *Journal of Political Science Education*, 18(4), 635–651.
<https://doi.org/10.1080/15512169.2022.2080071>
- Lopez Vera, A., Ahmad, J., & Ramos, C. (2025). Enhancing clinical Spanish proficiency through standardized patient interactions: A case study on medical students' performance. *BMC Medical Education*, 25, 358.
<https://doi.org/10.1186/s12909-025-06966-6>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE.
- Oliver, M., Fernberg, T., Lyons, P., Elango, S., Green, G. J., & Talib, Z. M. (2022). Addressing health disparities in Hispanic communities through an innovative team-based medical Spanish program at the medical school level: A single-institution study. *BMC Medical Education*, 22, 98.
<https://doi.org/10.1186/s12909-022-03151-x>
- Rababah, L. M. (2025). An experimental study of the effectiveness of role-play in improving fluency in Jordanian EFL students' speaking skills. *World Journal of English Language*, 15(4), 30–38.
<https://doi.org/10.5430/wjel.v15n4p30>
- Sarpourian, F., Samad-Soltani, T., Moulaei, K., & Bahaadinbeigy, K. (2022). The effect of virtual reality therapy and counseling on students' public speaking anxiety. *Health Science Reports*, 5(5), e816.
<https://doi.org/10.1002/hsr2.816>
- Sinar, T. S., Zein, T. T., Huszka, B., Yusuf, M., Maharani, P., & Sanjaya, D. (2024). Learning English literacy through video games: A multimodal perspective. *Journal of Curriculum and Teaching*, 13(1), 102–118.
<https://doi.org/10.5430/jct.v13n1p102>
- Turner, J. E., Li, B., & Wei, M. (2021). Exploring effects of culture on students' achievement motives and goals, self-efficacy, and willingness for public performances: The case of Chinese students' speaking English in class. *Learning and Individual Differences*, 85, 101943.
<https://doi.org/10.1016/j.lindif.2020.101943>
- Uztosun, M. S., & Kök, M. (2024). L2 skill-specific anxiety and communication apprehension: The role of extramural English in the Turkish context. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 18(1), 17–31.
<https://doi.org/10.1080/17501229.2023.2217170>

Susanti¹

- Wang, X., Sun, Z., Yuan, L., Dong, D., & Dong, D. (2024). The association between team behaviors and competitive anxiety among team-handball players: The mediating role of achievement goals. *Frontiers in Psychology*, 15, 1417562. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1417562>
- Wei, Y., Deng, N., Zheng, H., Guo, H., Zhang, H., Li, B., Wu, D., Wei, L., & Si, X. (2025). Comparison of teacher-standardized patients and peer role-play in assessing medical students' history-taking skills. *BMC Medical Education*, 25, 1281. <https://doi.org/10.1186/s12909-025-07758-8>
- Zerilli, T., Fidler, B. D., & Tendhar, C. (2022). Assessing the impact of standardized patient encounters on students' medical history-taking skills in practice. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 86, Article 8989. <https://doi.org/10.5688/ajpe8989>
- Zhu, Y., Wang, A., Bai, Y., Xu, M., Yin, H., & Gao, Q. (2022). Construction and practice of a comprehensive nursing skills course with simulation in an RN-BSN program in China: A quasi-experimental study. *BMC Medical Education*, 22, 5. <https://doi.org/10.1186/s12909-021-02998-w>