



Prosiding

Seminar Nasional Inovasi pendidikan dan Pembelajaran
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni
IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Inovasi pendidikan dan Pembelajaran di era digital untuk Pengalaman Belajar
Imersif"



Implementasi Strategi *Role Playing* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas XI SMA dalam Pembelajaran Teks Drama

Sri Sunarti Indrawati¹(✉), Mutiara Retno Damayanti², Anwarul Hidayat³, M. Nuril Rohman Al Wahid⁴, Manal Afia Sofitri⁵, Stevani Dita Merlianti⁶, Masnuatul Hawa⁷

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia
ssiindrawati30@gmail.com, mdamayanti729@gmail.com, anwarulhdyt6@gmail.com,
nurilwahid0@gmail.com, Manalafiasovitri748@gmail.com, tevani85@gmail.com,
masnuatul_hawa@ikipgribojonegoro.ac.id

abstrak— Pembelajaran teks drama di SMA pada kenyataannya masih didominasi pendekatan konvensional yang hanya menyentuh aspek kognitif, sehingga kompetensi afektif dan psikomotorik siswa belum berkembang secara optimal. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kepercayaan diri siswa dalam berekspresi dan tampil di depan kelas. Penelitian ini bertujuan mengkaji implementasi strategi *Role Playing* dalam pembelajaran teks drama sebagai upaya meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas XI SMA. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan (*library research*) melalui teknik analisis isi (*content analysis*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi *Role Playing* diimplementasikan melalui tiga tahapan, yakni persiapan, pelaksanaan, serta refleksi dan evaluasi. Selain itu, strategi ini terbukti mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui keterlibatan langsung, interaksi sosial, dan pengalaman berekspresi di depan kelas. Strategi *Role Playing* juga selaras dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam membangun kompetensi siswa. Dengan demikian, strategi *Role Playing* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif bagi guru Bahasa Indonesia dalam mengembangkan kompetensi siswa secara menyeluruh.

Kata kunci— *Role Playing*, Kepercayaan Diri, Teks Drama, Pembelajaran Aktif, SMA

Abstract— *In reality, the teaching of dramatic texts in high school is still dominated by conventional approaches that focus solely on cognitive aspects, resulting in students' affective and psychomotor competencies not developing optimally. This situation leads to low self-confidence among students when it comes to expressing themselves and performing in front of the class. This study aims to examine the implementation of role-playing strategies in the teaching of dramatic texts as an effort to boost the self-confidence of 11th-grade high school students. This study employs a qualitative approach using library research (literature review) through content analysis. The results indicate that the Role-Playing strategy is implemented through three stages: preparation, execution, and reflection and evaluation. Furthermore, this strategy has proven effective in boosting students' self-confidence through direct engagement, social interaction, and the experience of expressing themselves in front of the class. The Role-Playing strategy is also aligned with the principles of constructivism, which emphasize the importance of direct experience in building student competencies. Thus, the Role-Playing strategy can serve as an innovative and effective learning alternative for Indonesian language teachers in developing students' competencies comprehensively.*

Keywords— *Role-Playing, Self-Confidence, Drama Scripts, Active Learning, High School*

PENDAHULUAN

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia memegang andil besar dalam mengasah kemampuan komunikasi serta membentuk kepribadian siswa. Memasuki era abad ke-21, penguasaan materi secara kognitif saja tidak lagi cukup, sebab siswa kini dituntut untuk terampil mengekspresikan diri, berkomunikasi secara efektif, dan memiliki keberanian saat tampil di ruang publik. Menurut Rahayu dkk. (2022), esensi pendidikan modern terletak pada proses optimalisasi dan pemberdayaan seluruh potensi peserta didik demi membangun karakter yang lebih positif. Sejalan dengan hal itu, Anggraeni dkk. (2024) menyebutkan bahwa Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan bagi guru untuk mengeksplorasi ragam sumber belajar, sehingga siswa dapat menumbuhkan karakter yang selaras dengan Profil Pelajar Pancasila. Di sisi lain, Prayogi (2020) juga menekankan pentingnya sinergi antara guru dan siswa dalam menguasai teknologi digital, berkomunikasi dengan efektif, melahirkan ide-ide inovatif, serta tetap produktif. Melalui ketiga pandangan tersebut, jelas bahwa kompetensi 4C (*Critical Thinking, Creativity, Communication, dan Collaboration*) bukan sekadar pemanis kurikulum, melainkan fondasi utama yang wajib diintegrasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Restrukturisasi sistem pendidikan di Indonesia sendiri terus berjalan demi menyesuaikan diri dengan kebutuhan siswa. Implementasi Kurikulum Merdeka hadir bukan sekadar sebagai formalitas birokrasi, melainkan sebuah lompatan paradigma menuju metode pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Rahayu dkk. (2022) menyatakan bahwa kurikulum merupakan jantung dari dunia pendidikan yang mengendalikan dinamika proses belajar-mengajar, sehingga dampak dari setiap perubahannya harus benar-benar diwujudkan di dalam ruang kelas. Sabrina dan Aslam (2022) turut menambahkan bahwa Kurikulum Merdeka mendorong terciptanya suasana belajar yang interaktif, berbasis proyek, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Salah satu materi di jenjang SMA yang sangat membutuhkan pendekatan ini adalah teks drama. Materi ini menuntut siswa untuk melampaui batas pemahaman tekstual karena mereka harus mampu menjiwai karakter, mengasah kemampuan berbicara, dan berani berakting. Yanti dkk. (2025) menegaskan bahwa esensi pembelajaran drama tidak terbatas pada transfer teori, melainkan refleksi kehidupan manusia yang direpresentasikan lewat dialog dan gestur tubuh. Sayangnya, realitas di lapangan menunjukkan bahwa materi drama di banyak sekolah sering kali masih diajarkan secara konvensional melalui metode ceramah, membaca teks, atau sekadar menghafal skrip tanpa memberikan pengalaman apresiasi seni yang mendalam bagi siswa.

Faktor utama yang menentukan keberhasilan dan keterlibatan aktif siswa dalam mengapresiasi karya sastra, khususnya drama, adalah rasa percaya diri. Tanpa adanya rasa percaya diri, siswa cenderung bersikap pasif, takut melakukan kesalahan, dan enggan mengekspresikan potensi dirinya di kelas. Febrianti dkk. (2023) mengungkapkan bahwa minimnya rasa percaya diri ini umumnya dipicu oleh rasa malu, perasaan minder, serta kecemasan akan diejek oleh teman sebaya, yang lambat laun memengaruhi kondisi psikologis mereka dalam kehidupan sehari-hari. Sebaliknya, Syafii dkk. (2022) menilai bahwa skenario pembelajaran drama yang dikonsept dengan matang justru efektif memupuk rasa percaya diri siswa, sebab mereka dilatih secara langsung untuk mengelola rasa gugup dan memperlancar

artikulasi di hadapan khalayak. Kendati demikian, fenomena nyata yang ditemukan oleh Yunifia dan Wardhani (2023) memperlihatkan bahwa masih banyak siswa yang canggung, gagal menghidupkan karakter, serta kesulitan mengekspresikan mimik wajah yang sesuai dengan tokoh yang diperankan. Kondisi tersebut mengindikasikan adanya kesenjangan akademik yang perlu dijumpai melalui riset mendalam mengenai penerapan strategi *Role Playing* pada materi teks drama di tingkat SMA.

Berbagai metode pembelajaran aktif telah dikembangkan untuk mengatasi masalah ini. *Role Playing* atau bermain peran dianggap sebagai salah satu yang paling sesuai. Kerangka kerja sistematis yang dikenal sebagai model pembelajaran membantu siswa dalam belajar untuk mencapai tujuan tertentu (Hawa dkk. 2021). Dalam pendekatan ini, siswa beralih dari berperan hanya sebagai penonton pasif menjadi aktor utama yang secara langsung menghidupkan karakter dalam cerita. Menurut Nerita dkk. (2023), teori konstruktivisme menggambarkan proses belajar sebagai aktivitas dinamis di mana siswa meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka secara mandiri. Cahya dan Muthi (2025) menambahkan bahwa metode bermain peran ini sangat sejalan dengan pendekatan konstruktivistik, yang memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan lewat pengalaman empiris dan interaksi sosial, sebagaimana ditekankan oleh Vygotsky melalui konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD). Sementara itu, Yuliana dan Suaida (2023) menjelaskan bahwa teknik bermain peran efektif melatih siswa untuk cakap berbicara, menyusun argumen, serta memupuk keberanian tampil di depan umum. Dengan demikian, *Role Playing* bukan sekadar metode hiburan dalam kelas Bahasa Indonesia, melainkan strategi krusial yang secara substansial meningkatkan kompetensi dan mentalitas percaya diri siswa.

Berangkat dari latar belakang tersebut, artikel ini ditulis dengan tujuan untuk mengkaji penerapan strategi *Role Playing* pada materi teks drama sebagai upaya dalam mendongkrak rasa percaya diri siswa SMA. Karim dan Hartati (2022) menggarisbawahi bahwa teks sastra memiliki kekuatan besar dalam mengonstruksi karakter siswa, karena melalui sastra mereka diajak untuk meresapi nilai-nilai kehidupan yang relevan dengan kondisi nyata. Daeng dan Rahim (2023) mengimbuhkan bahwa melalui aktivitas *Role Playing* dalam drama, siswa mendapatkan wadah untuk berlatih seni peran, berkolaborasi dalam kelompok, dan membangun mentalitas yang kuat saat tampil di depan kelas. Selain itu, Nispiana dkk. (2025) juga melihat bahwa pembelajaran berbasis naskah drama tidak hanya meningkatkan literasi sastra secara menyeluruh, tetapi juga mempertajam kecakapan berbahasa siswa. Melalui kajian ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan sumbangsih nyata baik secara teoritis maupun praktis bagi para guru Bahasa Indonesia, sekaligus menjadi fondasi ilmiah bagi riset-riset selanjutnya di bidang strategi pembelajaran sastra.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan (*library research*). Ragam studi pustaka ini dipilih lantaran sifat penelitian yang teoretis dan konseptual, sehingga memerlukan kajian mendalam terhadap literatur yang relevan dengan implementasi strategi *Role Playing* dalam pembelajaran teks drama. Merujuk pada pandangan Sari dan Asmendri (2020), data utama dalam

riset ini dihimpun dari aneka literatur ilmiah yang mencakup buku teks, jurnal akademik, serta laporan penelitian terdahulu. Di sisi lain, Pringgir dan Sujatmiko (2020) menjelaskan bahwa pendekatan ini berfungsi untuk mengonstruksi kerangka berpikir konseptual yang kokoh berbasis pada teori dan temuan empiris yang sudah ada sebelumnya. Melalui metode studi pustaka ini, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif, terstruktur, dan mendalam mengenai topik yang sedang diinvestigasi (Sari, 2021).

Dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan dikelompokkan ke dalam dua kategori utama, yaitu data primer dan data sekunder. Sumber data primer meliputi buku referensi pokok, jurnal ilmiah nasional terakreditasi, serta dokumen resmi kebijakan pendidikan yang secara spesifik mengulas strategi pembelajaran, peran peserta didik, efikasi diri, dan pembelajaran teks drama. Sementara itu, sumber data sekunder mencakup laporan hasil penelitian, artikel ilmiah pendukung, serta beragam referensi literatur lain yang relevan dan memperkuat tema kajian. Seluruh sumber data tersebut dipilah secara selektif oleh peneliti dengan mengutamakan aspek kesesuaian materi, kredibilitas sumber, dan keterkaitan langsung dengan fokus utama penelitian (Harahap & Tirtayasa, 2020).

Adapun teknik pengolahan dan analisis data yang diimplementasikan dalam riset ini adalah analisis isi (*content analysis*). Menurut Arafat (2018), metode analisis isi digunakan untuk memetakan, mengategorikan, serta menginterpretasikan data secara objektif sesuai dengan arah dan tujuan penelitian. Prosedur analisis ini dilakukan melalui serangkaian tahapan sistematis, yang diawali dengan mengumpulkan literatur dan sumber pustaka yang relevan, membaca secara mendalam serta mencatat data penting secara terstruktur, mengklasifikasikan data berdasarkan subjek atau tema pembahasan, menginterpretasikan dan menyusun data ke dalam narasi yang logis, hingga akhirnya menarik kesimpulan secara komprehensif (Sumarno, 2020). Melalui tahapan-tahapan tersebut, penelitian ini diproyeksikan mampu menyajikan analisis konseptual yang tajam mengenai bagaimana efektivitas strategi Role Playing dalam mendongkrak rasa percaya diri siswa SMA pada pembelajaran teks drama (Saraswati & Mertayasa, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Strategi *Role Playing* dalam Pembelajaran

Strategi bermain peran, atau yang dikenal dengan *Role Playing*, merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memosisikan siswa sebagai subjek aktif, bukan sekadar penerima informasi pasif. Melalui strategi ini, peserta didik tidak hanya mendengarkan eksplanasi dari guru, melainkan diajak untuk langsung melakonkan tokoh atau simulasi situasi tertentu sehingga dinamika belajar menjadi lebih konkret dan kontekstual. Keterlibatan aktif secara langsung inilah yang menjadi keunggulan utama dari metode tersebut. Secara teoritis, strategi *Role Playing* mengakar pada teori *experiential learning* yang didefinisikan oleh Kolb (1984). Teori tersebut menyatakan bahwa proses adaptasi pengetahuan akan berjalan jauh lebih efektif apabila peserta didik terlibat langsung dan mengaplikasikan informasi yang didapat ke dalam situasi yang riil (Vizeshfar & Torabizadeh, 2022).

Para pakar pendidikan mengemukakan bahwa aktivitas bermain peran tidak sekadar menyentuh aspek kognitif semata, melainkan juga melatih kecakapan

berpikir kritis, komunikasi, kreativitas, dan kolaborasi siswa. Rashid dan Qaisar (2017) menegaskan bahwa *Role Playing* merupakan strategi pedagogis yang produktif dalam menstimulasi ketajaman berpikir kritis siswa. Saat memerankan sebuah tokoh atau menyelesaikan skenario tertentu, siswa secara tidak langsung dipicu untuk menganalisis masalah dari multi-perspektif—sebuah keterampilan kompleks yang sulit diakomodasi oleh metode ceramah satu arah. Lebih lanjut, penelitian McCarthy dan Anderson dalam Lean dkk. (2019) membuktikan bahwa pemanfaatan *Role Playing* sebagai instrumen pembelajaran aktif mampu menghasilkan tingkat pemahaman serta retensi memori terhadap informasi yang jauh lebih baik daripada pendekatan konvensional.

Secara prosedural, implementasi strategi *Role Playing* di dalam kelas umumnya berpedoman pada beberapa fase sistematis, yang meliputi penetapan tema atau problem, pembagian peran, pelaksanaan simulasi, diskusi kelompok, hingga evaluasi akhir. Dalam rangkaian proses ini, pendidik memegang peran sentral sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya kegiatan tanpa bersikap dominan. Sesi diskusi pasca-simulasi menjadi momentum krusial, sebab pada tahap inilah peserta didik mengonstruksi pemikiran mereka melalui refleksi pengalaman dan menginternalisasi nilai serta pesan moral yang terkandung dalam lakon yang telah dimainkan (Vizeshfar & Torabizadeh, 2022).

Strategi ini terbukti sangat relevan jika diintegrasikan ke dalam mata pelajaran yang sarat akan aspek komunikasi dan interaksi sosial, salah satunya adalah Bahasa Indonesia. Dalam studinya, Azizah dkk. (2025) menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa. Data empiris mereka memperlihatkan adanya perbedaan capaian nilai rata-rata yang mencolok antara kelompok siswa yang belajar dengan metode *Role Playing* dibandingkan dengan kelompok metode konvensional. Pendekatan bermain peran ini dinilai sebagai strategi instruksional yang efektif sekaligus rekreatif bagi siswa. Melalui aktivitas ini, peserta didik dapat mengasah kelancaran berbicara, mendalami esensi dialog, dan mementaskan drama, yang secara simultan berkontribusi pada penebalan rasa percaya diri mereka. Hubungan timbal balik yang terbangun sepanjang permainan juga menumbuhkan empati siswa secara natural untuk saling mendengarkan dan menghargai pandangan orang lain. Oleh sebab itu, *Role Playing* dapat disimpulkan sebagai metode pembelajaran aktif yang memadukan perkembangan kognitif dan sosial secara seimbang, di mana kebermaknaan belajar lahir dari sebuah pengalaman empiris langsung, bukan sekadar hafalan materi.

Kondisi Pembelajaran Teks Drama di SMA

Pembelajaran teks drama di SMA idealnya mampu mengembangkan tiga kompetensi utama siswa secara seimbang, yakni kompetensi kognitif dalam memahami unsur-unsur drama, kompetensi afektif dalam menghayati nilai dan karakter, serta kompetensi psikomotorik dalam memerankan tokoh dengan kepercayaan diri. Menurut Widiani dkk. (2025), pengajaran drama di sekolah menengah sangat penting untuk meningkatkan kreativitas, keterampilan ekspresi, dan pemahaman siswa. Mereka juga mengatakan bahwa drama adalah alat yang efektif untuk mengajarkan kemampuan berpikir kritis, empati, dan kerja sama. Jaelani

dkk. (2025) juga menyatakan bahwa pembelajaran naskah drama meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik selain meningkatkan literasi sastra mereka secara keseluruhan. Menurut Pratiwi dkk. (2025), pembelajaran sastra memiliki kemampuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dari berbagai sudut pandang kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga memenuhi tuntutan Kurikulum Merdeka. Ketiga pandangan tersebut menguatkan bahwa pembelajaran teks drama di SMA seharusnya jauh melampaui sekadar pemahaman teoritis, melainkan menjadi pengalaman belajar yang utuh dan bermakna bagi siswa.

Kenyataan di lapangan justru menunjukkan gambaran yang berbeda. Pembelajaran teks drama di banyak sekolah masih bertumpu pada pendekatan konvensional yang hanya menyentuh aspek kognitif, seperti mengidentifikasi unsur drama secara tertulis tanpa memberi ruang bagi siswa untuk terlibat langsung dalam praktik. Royana dkk. (2021) menemukan bahwa siswa kelas XI di salah satu SMA masih belum mampu menganalisis kebahasaan teks drama maupun mendemonstrasikan naskah secara langsung, dengan nilai rata-rata hanya 65, jauh di bawah kriteria ketuntasan minimal 70. Tidak jauh berbeda, Maran dkk. (2025) mengungkapkan bahwa peserta didik cenderung terpaku pada informasi yang tersaji secara eksplisit, sehingga kemampuan mereka dalam menangkap kedalaman karakter tokoh dan pesan moral masih sangat terbatas. Gustiawan dkk. (2023) pun mencatat bahwa praktik bermain drama di kelas masih sangat minim siswa lebih banyak menghafal daripada menghayati peran, dan keberanian untuk tampil di depan kelas pun masih rendah. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup serius antara tuntutan kompetensi yang diharapkan dengan praktik pembelajaran yang sesungguhnya terjadi di kelas, termasuk masih terbatasnya kajian yang secara khusus membahas implementasi strategi *Role Playing* dalam pembelajaran teks drama di jenjang SMA.

Implementasi Strategi *Role Playing* dalam Pembelajaran Teks Drama

Agar proses pembelajaran berjalan efektif dan mampu mengoptimalkan keterlibatan siswa dalam memahami teks drama, implementasi strategi *Role Playing* perlu diterapkan melalui beberapa tahapan yang sistematis. Rangkaian tahapan tersebut secara garis besar meliputi fase persiapan, fase pelaksanaan, serta fase refleksi dan evaluasi. Masing-masing tahapan memiliki kontribusi spesifik dalam membangun kompetensi sekaligus mengasah aspek psikologis siswa sepanjang proses apresiasi sastra berlangsung.

1. Tahap Persiapan

Siklus ini diawali oleh tahap persiapan, di mana guru menyeleksi teks drama yang tingkat kesulitannya telah disesuaikan dengan kapasitas siswa, lalu membagi kelas ke dalam beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok menerima naskah drama beserta kejelasan mandat peran untuk masing-masing anggota. Pada momen ini, guru memberikan orientasi singkat mengenai dimensi karakter tokoh dan latar belakang cerita agar siswa memiliki pijakan kontekstual sebelum mulai berakting. Fatimah dkk. (2022) menjelaskan bahwa metode *Role Playing* terbukti membantu siswa menginternalisasi karakter dan situasi yang diperankan berkat adanya pembagian tugas yang terstruktur sejak awal. Sejalan dengan hal itu, Lestari dkk. (2024) menegaskan bahwa matangnya persiapan skenario

pembelajaran dan pengorganisasian kelompok menjadi prasyarat mutlak demi kelancaran aktivitas bermain peran. Penjelasan awal mengenai watak tokoh dan dinamika alur cerita sangat krusial agar siswa mampu menghayati peran mereka secara lebih mendalam dan optimal. Dengan demikian, fase persiapan ini menjadi fundamen penting dalam membangun kesiapan mental dan konseptual siswa sebelum melangkah ke atas panggung kelas.

2. Tahap Pelaksanaan

Setelah fondasi persiapan terbentuk, kegiatan pembelajaran berlanjut pada tahap pelaksanaan. Pada fase inti ini, siswa mulai mementaskan peran mereka di depan kelas sesuai dengan karakter yang telah dianalisis sebelumnya, sementara guru memosisikan diri sebagai fasilitator yang mengamati, membimbing, dan mengarahkan dinamika pementasan tanpa bersikap dominan. Burhan dan Al Kahar (2022) mengemukakan bahwa model *Role Playing* memberikan panggung yang luas bagi siswa untuk aktif berbicara serta mengaktualisasikan ekspresi diri secara merdeka dalam ruang belajar. Interaksi intensif antarsiswa selama proses bermain peran ini, menurut Antoni dan Junaidi (2025), secara signifikan mampu mendongkrak keberanian tampil sekaligus mempertajam keterampilan komunikasi interpersonal mereka. Di samping itu, peran aktif guru sebagai navigator pementasan tetap dibutuhkan untuk memastikan bahwa kreativitas ekspresi siswa di kelas tetap bermuara pada pencapaian tujuan instruksional yang telah ditetapkan (Amalia dkk., 2021). Oleh karena itu, fase pelaksanaan ini tidak hanya efektif melejitkan kemampuan berekspresi estetis siswa, tetapi juga menjadi sarana empiris untuk memperkuat kecakapan komunikasi dan rasa percaya diri mereka.

3. Tahap Refleksi dan Evaluasi

Sesi pementasan drama kemudian ditutup dengan tahap refleksi dan evaluasi sebagai fase akhir pembelajaran. Pada tahap ini, guru mengambil peran memimpin diskusi interaktif bersama seluruh siswa guna mengulas kualitas penampilan, kedalaman penghayatan karakter, serta teknik ekspresi yang telah diperlihatkan. Khoirunisa dan Munajah (2024) memaparkan bahwa aktivitas reflektif seperti ini sangat membantu siswa untuk mengenali secara objektif letak kelebihan yang perlu dipertahankan dan kekurangan yang harus diperbaiki dari performa mereka. Adanya umpan balik (*feedback*) yang konstruktif dari guru juga membuka ruang bagi siswa untuk terus mengasah artikulasi berbicara dan teknik penjiwaan peran pada kesempatan mendatang. Pada akhirnya, tahap refleksi dan evaluasi ini memegang peran krusial tidak hanya untuk mengonsolidasikan pemahaman teoretis-praktis siswa mengenai teks drama, melainkan juga sebagai pijakan evaluatif demi perbaikan mutu pembelajaran pada siklus berikutnya.

Pengaruh *Role Playing* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa

Keberhasilan belajar siswa tidak terlepas dari peran kecerdasan emosional yang dimilikinya. Kecerdasan emosional merujuk pada kemampuan seseorang dalam mengenali dan mengelola emosinya sendiri, memahami kondisi perasaan orang lain, serta membangun relasi sosial yang sehat dan produktif. Siswa yang memiliki kecerdasan emosional yang matang umumnya lebih tangguh dalam menghadapi tekanan akademik, lebih termotivasi untuk belajar, dan mampu menjalin hubungan

yang harmonis dengan guru maupun teman-temannya. Tamba dkk. (2024) menemukan bahwa kecerdasan emosional berkorelasi signifikan dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, di mana siswa yang memiliki kecerdasan emosional tinggi menunjukkan konsentrasi dan semangat belajar yang lebih baik dibandingkan siswa dengan kecerdasan emosional rendah. Oleh karena itu, pengembangan kecerdasan emosional tidak dapat dipisahkan dari upaya peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Salah satu metode pembelajaran yang dinilai efektif dalam mengembangkan kecerdasan emosional sekaligus kepercayaan diri siswa adalah *Role Playing* atau bermain peran. Melalui metode ini, siswa tidak sekadar menerima materi secara pasif, melainkan diajak terlibat langsung dengan memerankan tokoh atau situasi tertentu sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih nyata dan mendalam. Lebih dari itu, *Role Playing* juga terbukti mampu mengasah keterampilan komunikasi, keberanian berbicara, kerja sama tim, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Syahfitri dkk. (2023) mengungkapkan bahwa penerapan metode *Role Playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik, yang ditandai dengan naiknya nilai siswa secara terukur setelah metode ini diterapkan. Temuan serupa dikemukakan oleh Fadhillah dkk. (2023) yang menyatakan bahwa *Role Playing* membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial di dalam kelas. Dengan suasana belajar yang lebih aktif, dinamis, dan tidak monoton, metode ini secara nyata mendorong partisipasi siswa menjadi lebih optimal dalam setiap proses pembelajaran.

1. Kajian tentang Penerapan *Role Playing*

Kajian menunjukkan bahwa menerapkan strategi *Role Playing* meningkatkan kepercayaan diri siswa. Melalui kegiatan bermain peran, siswa memperoleh kesempatan untuk berinteraksi secara aktif, mengungkapkan pendapat, serta mengekspresikan diri dalam suasana pembelajaran yang lebih komunikatif dan menyenangkan. Kondisi tersebut membantu siswa mengurangi rasa takut, malu, dan cemas ketika tampil di depan kelas. Menurut penelitian Pratama (2023), model pembelajaran peran dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa sekolah dasar, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan hasil observasi selama setiap siklus pembelajaran. Selain itu, Hidayat dan Karim (2024) menemukan bahwa, setelah beberapa kali pertemuan, intervensi peran dalam bimbingan klasik meningkatkan kepercayaan diri siswa SMA. Hasil penelitian tambahan menunjukkan bahwa strategi *Role Playing* meningkatkan kemampuan berbicara siswa selain meningkatkan partisipasi mereka dan kemampuan sosial mereka selama proses pembelajaran.

2. Pengaruh *Role Playing* terhadap Kepercayaan Diri Siswa

Strategi *Role Playing* dalam pembelajaran teks drama sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman bagi siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa sering mengalami rasa cemas, takut salah, atau takut mendapatkan penilaian negatif ketika tampil di depan kelas. Melalui metode *Role Playing*, siswa diberikan kesempatan untuk memerankan karakter tertentu sehingga perhatian tidak lagi sepenuhnya tertuju pada diri mereka, melainkan pada tokoh yang dimainkan. Kondisi ini membantu siswa merasa lebih nyaman

untuk mengekspresikan emosi, menggunakan intonasi, serta menunjukkan bahasa tubuh tanpa rasa takut berlebihan terhadap penilaian sosial (Febrianti dkk., 2023).

Secara empiris, kepercayaan diri siswa berkaitan erat dengan penggunaan metode pembelajaran yang bersifat aktif dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Melalui kegiatan bermain peran, siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih berani berbicara dan menampilkan kemampuan mereka di depan kelas. Keberhasilan siswa dalam memerankan tokoh, meskipun dalam bentuk sederhana, dapat memberikan pengalaman positif yang memperkuat keyakinan diri bahwa mereka mampu berkomunikasi dan tampil dengan baik di depan orang lain (Kurniawati, 2024). Pengalaman tersebut secara perlahan membantu siswa mengubah pandangan terhadap kemampuan dirinya menjadi lebih positif.

Selain meningkatkan keberanian tampil, strategi *Role Playing* juga membantu mengembangkan aspek sosial dan emosional siswa. Berbeda dengan metode ceramah yang bersifat satu arah, *Role Playing* mendorong siswa untuk berinteraksi, bekerja sama, dan memahami sudut pandang orang lain. Proses ini membantu siswa mempelajari empati dan kemampuan untuk memahami dan mengelola emosi, baik emosi yang diperankan oleh karakter maupun emosi mereka sendiri. Akibatnya, pembelajaran tidak hanya berpusat pada pemahaman materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa.

Keberhasilan strategi *Role Playing* juga dipengaruhi oleh terciptanya suasana kelas yang kooperatif dan suportif. Ketika siswa merasa diterima dan didukung oleh kelompoknya selama proses latihan maupun pementasan, rasa percaya diri mereka akan berkembang secara lebih optimal. Pengalaman bekerja sama dan memecahkan masalah dalam kegiatan drama membantu siswa menjadi lebih fleksibel dalam menghadapi situasi sosial di kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peran bermain tidak hanya membantu siswa belajar drama tetapi juga membantu mereka menumbuhkan keberanian, karakter, dan kemampuan komunikasi (Kusnadi dkk., 2025).

3. Interaksi Sosial Selama Proses *Role Playing*

Interaksi sosial yang terjadi selama proses *Role Playing* memiliki kontribusi besar terhadap pengembangan kecerdasan emosional siswa. Menurut Anggraini dan Harahap (2023), teknik *Role Playing* mampu membantu siswa meningkatkan regulasi emosi melalui aktivitas kelompok yang melibatkan komunikasi, kerja sama, dan pemahaman terhadap perasaan orang lain. Dalam proses bermain peran, siswa belajar memahami sudut pandang tokoh yang diperankan sehingga kemampuan empati, pengendalian diri, dan keterampilan sosial dapat berkembang secara optimal. Selain itu, Septiani dkk. (2024) menjelaskan bahwa kegiatan *Role Playing* efektif mendukung perkembangan sosial dan emosional peserta didik karena memberikan pengalaman langsung dalam menghadapi situasi sosial secara nyata.

Ramadhan dkk. (2024) menyatakan bahwa penggunaan pendekatan *Role Playing* dalam pembelajaran dan konseling kelompok dapat meningkatkan kecerdasan emosional siswa, terutama dalam hal kesadaran diri, kemampuan untuk memahami emosi orang lain, dan kemampuan untuk mengelola emosi saat berinteraksi dalam lingkungan sosial. Mailinda dan Zikra (2023) menemukan bahwa ada korelasi positif antara kecerdasan emosional dan interaksi sosial. Hal

ini menunjukkan bahwa semakin baik interaksi sosial yang terjalin selama proses pembelajaran, maka semakin berkembang pula kecerdasan emosional yang dimiliki siswa.

4. Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Drama

Metode *Role Playing* dalam pembelajaran drama memberikan pengalaman belajar yang melibatkan aspek emosional, sosial, dan komunikasi siswa secara langsung. Melalui kegiatan bermain peran, siswa belajar memahami perasaan dan sudut pandang orang lain sehingga kemampuan empati mereka dapat berkembang dengan baik (Wahyuni dan Prasetyo, 2023). Selain itu, interaksi yang terjadi selama proses bermain peran membantu siswa melatih kemampuan merespons situasi secara spontan dan meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal mereka (Sari dan Fitriani, 2023).

Kecerdasan emosional siswa juga dapat ditingkatkan melalui pembelajaran drama berbasis peran karena siswa diminta untuk mengelola emosi mereka, bekerja sama, dan memahami karakter yang diperankan (Nurhasanah dkk., 2024). Sebaliknya, keterlibatan aktif siswa dalam memerankan karakter tertentu membuat mereka lebih berani tampil dan berbicara di depan umum dengan lebih percaya diri. Selain itu, pengalaman ini membantu siswa mempersiapkan diri mereka untuk menghadapi berbagai situasi sosial dalam kehidupan sehari-hari (Febrianti dkk., 2023). Dengan demikian, metode *Role Playing* tidak hanya membantu siswa memahami materi drama, tetapi juga berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kepercayaan diri siswa secara menyeluruh.

SIMPULAN

Implementasi strategi *Role Playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas XI SMA dalam pembelajaran teks drama dapat dilakukan dengan cara (1) memahami konsep strategi *Role Playing* sebagai pendekatan pembelajaran aktif yang menempatkan siswa sebagai pelaku langsung dalam memerankan tokoh drama, (2) memahami kondisi pembelajaran teks drama di SMA yang masih didominasi pendekatan konvensional sehingga kompetensi afektif dan psikomotorik siswa belum berkembang optimal, (3) mengimplementasikan strategi *Role Playing* melalui tahap persiapan, pelaksanaan, serta refleksi dan evaluasi, dan 4) menerapkan strategi *Role Playing* secara konsisten untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui keterlibatan langsung, interaksi sosial, dan pengalaman berekspresi di depan kelas.

REFERENSI

- Adam, M. W. S., Paudi, F., Ngaito, O., Hulopi, D., Hulopi, N., & Napu, H. (2024). Strategi pembelajaran role playing dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora*, 3(1). <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v3i1.1241>.
- Amalia, R., Rahmi, R., & Tutiliana, T. (2021). Pengembangan Karakter Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di Kelas X Sma Negeri 2 Peusangan. *Jurnal Edukasi dan Sains Biologi*, 10(1), 9-15. <https://www.neliti.com/publications/456730/pengembangan-karakter-dan-hasil-belajar-siswa-melalui-model-pembelajaran-role-pl>.

- Anggraeni, S. D., Mutiah, A., Ardiningrum, D. I., & Wijayanti, O. (2024). Role playing dalam pembelajaran drama untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 788-798. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6166>.
- Anggraini, A. A., & Harahap, A. C. P. (2023). Efektivitas layanan bimbingan kelompok teknik role playing untuk meningkatkan regulasi emosi siswa. *Ghaidan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam dan Kemasyarakatan*, 7(2), 155-163. <https://doi.org/10.19109/ghaidan.v7i2.19470>.
- Antoni, O. D., & Junaidi, J. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Keaktifan Siswa Kelas X dalam Pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 4 Sumbar. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 4(1), 138-145. <https://doi.org/10.24036/nara.v4i1.303>.
- Arafat, G. Y. (2018). Membongkar isi pesan dan media dengan content analysis. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 32-48. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2370>.
- Azizah, A. N., Hodsay, Z., & Pratama, A. (2025). Penerapan metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 1 Purwosari. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 236-243. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.28533>.
- Burhan, B., & Al Kahar, A. A. D. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing pada Materi Daur Air. *Journal of Elementary Educational Research*, 2(1), 29-36. <https://doi.org/10.30984/jeer.v2i1.197>.
- Cahya S, G., & Muthi, I. (2025). Efektivitas metode Role Playing untuk meningkatkan pemahaman konteks sejarah pada siswa kelas V SD. *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 3(4), 37-50. <https://doi.org/10.59059/mutiara.v3i4.2627>.
- Daeng, K., & Rahim, A. (2023). PKM pelatihan bermain drama bagi siswa SMA Negeri 3 Majene Kabupaten Majene. *Intisari: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 81-86. <https://doi.org/10.58227/intisari.v1i2.102>.
- Fadhillah, M. A., Amprasto, A., & Nursinta, I. (2023). Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Sistem Pertahanan Tubuh Manusia. *Biodik*, 9(4), 56-67. <https://doi.org/10.22437/biodik.v9i4.28112>.
- Fatimah, A. R., Rinawati, A., & Maryanto, M. (2022). Analisis Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Kelas III SD Negeri Keditan Magelang. *IBTIDA-Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 2(2), 148-160. <https://doi.org/10.33507/ibtida.v2i2.771>.
- Febrianti, A. N., Fajrie, N., & Masfuah, S. (2023). Peningkatan kepercayaan diri siswa melalui pembelajaran theater dan metode bermain peran (*Role Playing*). *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(4), 1370-1380. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3641>.
- Gustiawan, R., Mayar, F., & Desyandri, D. (2023). Analisis Pembelajaran Seni Drama Untuk Melatih Kreativitas Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 11372-11383. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.1748>.

- Harahap, S. F., & Tirtayasa, S. (2020). pengaruh Motivasi, disiplin, dan kepuasan kerja terhadap kinerja karyawan di PT. angkasa pura II (persero) kantor cabang kualanamu. *Maneggio: jurnal ilmiah magister manajemen*, 3(1), 120-135. <https://doi.org/10.30596/maneggio.v3i1.4866>.
- Hawa, M., Udin, S., & Saputra, M. A. (2021). Analisis Kebutuhan Model *Task-Based* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa pada Materi Fonetik. *Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 287-298. <https://doi.org/10.32528/bb.v6i2.5914>.
- Hidayat, D., & Karim, A. (2024). Meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui intervensi role-playing dalam bimbingan klasikal. *Konseling: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapannya*, 6(1). <https://doi.org/10.31960/konseling.v6i1.2665>.
- Jaelani, A. J., Kautsar, T., & Andriyana, A. (2025). Pelatihan Drama Bagi Siswa Sma. *Penmasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 29-36. <https://journal.fkip.uniku.ac.id/PENMASKU/article/view/373>.
- Karim, A. A., & Hartati, D. (2022). Pemanfaatan teks sastra sebagai upaya penguatan pendidikan karakter. *Kolase*, 1(2), 56-68. <https://doi.org/10.35706/jk.v1i2.8800>.
- Khoirunisa, H., & Munajah, R. (2024). Upaya meningkatkan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode role playing di kelas II A SDIT Nurul Fikri Bekasi. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 6(2). <https://doi.org/10.31000/ijoe.v6i2.11948>.
- Khoirunisa, H., & Munajah, R. (2024). Upaya meningkatkan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode role playing di kelas II A SDIT Nurul Fikri Bekasi. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 6(2). <https://doi.org/10.31000/ijoe.v6i2.11948>.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Kusnadi, A. R., Putri, C. D., & Yusuf, R. (2025). Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Cerita Fabel melalui Metode Pembelajaran Role Playing pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Nusra: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 6(4), 826-842. <https://doi.org/10.55681/nusra.v6i4.3996>.
- Lean, J., Moizer, J., Towler, M., & Abbey, C. (2019). The Effectiveness Of Applied Learning: An Empirical Evaluation Using Role Playing In The Classroom. *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, 12(3), 287-304. <https://doi.org/10.1108/JRIT-06-2018-0013>.
- Lestari, P., Salimi, M., & Rokhmaniyah, R. (2024). Penerapan Model Role Playing Dengan Media Konkret untuk Meningkatkan Pembelajaran Ips Tentang Peristiwa dan Tokoh Proklamasi Kemerdekaan pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kedadongan Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i2.78239>.
- Mailinda, V. E., & Zikra, Z. (2023). Hubungan interaksi sosial dengan kecerdasan emosional siswa di SMPN 1 Sungai Geringging. *Anwarul*, 3(6), 1434-1448. <https://doi.org/10.58578/anwarul.v3i6.2014>.
- Maran, M. V. L., Bunga, M. H. D., & Lawotan, Y. E. (2025). Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Media Cerita Berantai terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Paedagogie*, 20(2), 415-422. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v20i2.15451>.

- Nerita, S., Ananda, A., & Mukhaiyar. (2023). Pemikiran konstruktivisme dan implementasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Education and Development*, 11(2), 292–297. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4634>.
- Nispiana, S., Banistira, A., & Nisa, S. I. (2025). Kajian konseptual pembelajaran naskah drama sebagai upaya pengembangan literasi sastra peserta didik. *Multidisciplinary Research Journal*, 1(2), 44–51. <https://doi.org/10.70716/murej.v1i2.148>.
- Nurhasanah, S., Rahmawati, I., & Lestari, D. (2024). Pengaruh metode role playing terhadap kecerdasan emosional dan kepercayaan diri siswa sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 4(1), 55–67. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.412>.
- Permatasari, A., Setianingsih, E. S., & Venty. (2024). Keefektifan bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jakenan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(1). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i1.2713>.
- Pratama, I. G. (2023). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan percaya diri siswa SD. *Juridikdas (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 6(2), 165–174. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.v6i2.8160>.
- Pratiwi, P. E., Hartono, H., & Efendi, A. (2025). Pelaksanaan Pembelajaran Sastra di Era Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Strength, Weakness, Opportunities, Threat (SWOT). *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 10(1), 93–103. <https://dx.doi.org/10.26737/jp-bsi.v10i1.6988>.
- Prayogi, R. D. (2020). Kecakapan abad 21: Kompetensi digital pendidik masa depan. *Manajemen Pendidikan*, 14(2). <https://doi.org/10.23917/jmp.v14i2.9486>.
- Pringgar, R. F., & Sujatmiko, B. (2020). Penelitian kepustakaan (library research) modul pembelajaran berbasis augmented reality pada pembelajaran siswa. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(1), 317–329. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v5i1.37489>.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di sekolah penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>.
- Ramadhan, R., Pratama, M. H., Nurbaiti, A., & Dewi, R. S. (2024). Literature review: Implementasi teknik role playing dalam konseling kelompok untuk mengembangkan kecerdasan emosional siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 3(2). <https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3188>.
- Rashid, S., & Qaisar, S. (2017). Role Play: A Productive Teaching Strategy To Promote Critical Thinking. *Bulletin of Education and Research*, 39(2), 197–213. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1210125>.
- Royana, L. F., Harfiandi, H., & Mahmud, T. (2021). Analisis Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Materi Teks Drama Untuk Siswa Kelas Xi Mipa 6 Sman 2 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.46244/.v2i1.350>.

- Sabrina, S. M., & Aslam, A. (2022). Analisis peranan kepala sekolah dalam meningkatkan profesional guru di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6265–6271. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3220>.
- Saraswati, N. L. P. A., & Mertayasa, I. N. E. (2020). Pembelajaran praktikum kimia pada masa pandemi covid-19: qualitative content analysis kecenderungan pemanfaatan teknologi daring. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 14(2), 144-161. <https://doi.org/10.23887/wms.v14i2.28297>.
- Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian kepustakaan (library research) dalam penelitian pendidikan IPA. *Natural Science: Jurnal penelitian bidang IPA dan pendidikan IPA*, 6(1), 41-53. <https://doi.org/10.15548/nsc.v6i1.1555>.
- Sari, M., & Fitriani, N. (2023). Penerapan metode role playing dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keberanian berbicara siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(2), 120–129. <https://doi.org/10.21831/jpk.v13i2.58741>.
- Septiani, D., Madira, J., Utami, D. K., Cahyani, B., & Dewi, R. S. (2024). Efektivitas teknik role playing dalam layanan bimbingan kelompok untuk pengembangan sosial dan emosional peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 3(2) <https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3207>.
- Sumarno, S. (2020). Analisis isi dalam penelitian pembelajaran bahasa dan sastra. *Edukasi Lingua Sastra*, 18(2), 36-55. <https://doi.org/10.47637/elsa.v18i2.299>.
- Syafii, M. S., Fathurohman, I., & Fardani, M. A. (2022). Metode pelatihan teater untuk menumbuhkan rasa percaya diri anak usia sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 88–96. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/44954>.
- Syahfitri, R., Gandamana, A., Simbolon, N., Ananda, L. J., & Afriadi, P. (2023). Pengaruh metode role playing dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tematik tema 3 subtema 2 pembelajaran 2 siswa kelas III MI Madinatussalam T.A 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3). <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12129>.
- Tamba, S., Sianipar, H. H., & Sihombing, S. (2024). Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IX Di UPTD SMP Negeri 4 Pematang Siantar T.P 2023/2024. *Journal Sains Student Research*, 1(2). <https://doi.org/10.61722/jssr.v1i2.136>.
- Vizeshfar, F., & Torabizadeh, C. (2022). Don't forget about role play: An enduring active teaching strategy. *Teaching and Learning in Nursing*, 17(4), 388–391. <https://doi.org/10.1016/j.teln.2022.07.003>.
- Wahyuni, D., & Prasetyo, A. (2023). Implementasi pembelajaran role playing dalam menumbuhkan empati siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Edukasi Bahasa dan Sastra*, 5(2), 88–97. <https://doi.org/10.30872/edubasa.v5i2.2147>.
- Widiani, N. K., Dewantara, I. P. M., Sutarna, I. M., & Wirahyuni, K. (2025). Pengembangan Model Pembelajaran Integratif Naskah Drama Berbasis Materi IPS Peristiwa Sejarah Lokal. *Jurnalistrendi: Jurnal Linguistik, Sastra, Dan Pendidikan*, 10(2), 457-464. <https://doi.org/10.51673/jurnalistrendi.v10i2.2543>.
- Yanti, R., Sholeh, M., & Apriyanto, A. (2025). Penerapan model Role Playing dalam pembelajaran bermain drama pada siswa kelas VIII SMP NU Darul Ma'arif

- Kaplongan Indramayu tahun pelajaran 2024/2025. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(2), 230–241. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/8645>.
- 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. *Bada'a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 14–25. <https://doi.org/10.37216/badaa.v5i1.362>.
- Yunifia, R. N., & Wardhani, J. D. (2023). Efektivitas bermain peran terhadap kepercayaan diri anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2163–2176. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4191>.