

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

4.1.1.1 SMAN 1 CIAMIS

Penelitian ini yang pertama dilaksanakan di SMA Negeri 1 Ciamis, yang merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri unggulan di Kabupaten Ciamis, Provinsi Jawa Barat. Sekolah ini memiliki reputasi akademik yang baik serta dikenal sebagai sekolah favorit di wilayah Ciamis.

1. Identitas Sekolah

Nama sekolah : SMA Negeri 1 Ciamis, NPSN : 20211565, Status sekolah negeri, Jenjang SMA, Akreditasi A (sangat baik), beralamat Jalan Gunung Galuh Nomor 37 Kelurahan Ciamis, Kecamatan Ciamis, Kabupaten Ciamis Jawa Barat Kode pos 46211 telp/faksimil : (0265) 771069 email : goals@smn1ciamis.sch.id. Kepala Sekolah Noor Rahmawati, S.Pd., M.Pd.

2. Sejarah Singkat Sekolah

SMA Negeri 1 Ciamis didirikan pada tanggal 15 Oktober 1959. Pada awal pendiriannya, sekolah ini mengalami beberapa kali perpindahan lokasi sebelum akhirnya menetap di Jalan Gunung Galuh No. 37 pada tahun 1964. Seiring perkembangan zaman, sekolah ini mengalami peningkatan baik dari segi sarana dan prasarana, kualitas tenaga pendidik, maupun prestasi peserta didik. SMA Negeri 1 Ciamis berkembang menjadi sekolah yang berorientasi pada mutu pendidikan, pembentukan karakter, serta pengembangan kompetensi abad ke-21.

1) Visi Sekolah

“Terwujudnya peserta didik yang berprestasi, berkarakter, berwawasan lingkungan, dan berdaya saing global.”

2) Misi Sekolah

- a. Menyelenggarakan pembelajaran yang efektif, inovatif, dan berbasis teknologi.
- b. Mengembangkan potensi akademik dan non-akademik peserta didik secara optimal.
- c. Menanamkan nilai-nilai karakter, kedisiplinan, dan tanggung jawab.
- d. Mewujudkan lingkungan sekolah yang bersih, sehat, dan berbudaya lingkungan.
- e. Meningkatkan kompetensi tenaga pendidik dan kependidikan secara berkelanjutan.

1. Struktur Organisasi Sekolah

Struktur organisasi SMA Negeri 1 Ciamis terdiri atas : kepala sekolah, wakil kepala sekolah (Bidang Kurikulum, Kesiswaan, Sarana dan Prasarana, Humas), kepala tata usaha, guru mata pelajaran, wali kelas, pembina ekstrakurikuler, tenaga kependidikan. Struktur organisasi ini dirancang untuk mendukung pengelolaan sekolah secara profesional dan sistematis sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan.

2. Keadaan Tenaga Pendidik dan Kependidikan

SMA Negeri 1 Ciamis didukung oleh tenaga pendidik yang kompeten dan profesional, sebagian besar telah berkualifikasi minimal Strata 1 (S1) dan beberapa telah menempuh pendidikan Strata 2 (S2). Guru-guru secara aktif mengikuti pelatihan, workshop, dan pengembangan kompetensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk implementasi Kurikulum Merdeka. Tenaga kependidikan

meliputi staf administrasi, pustakawan, laboran, dan petugas kebersihan yang turut menunjang kelancaran operasional sekolah.

Keadaan Peserta didik SMA Negeri 1 Ciamis berasal dari berbagai latar belakang sosial dan ekonomi di wilayah Kabupaten Ciamis dan sekitarnya. Sekolah memiliki rombongan belajar dari kelas X, XI, dan XII dengan peminatan : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam Kurikulum Merdeka, peminatan dikembangkan melalui pilihan mata pelajaran sesuai minat dan bakat peserta didik.

3. Sarana dan Prasarana

SMA Negeri 1 Ciamis memiliki sarana dan prasarana yang cukup lengkap untuk mendukung kegiatan pembelajaran, antara lain : 1. Ruang kelas representatif, 2. Laboratorium Fisika, Kimia, dan Biologi, 3. Laboratorium Komputer, 4. Perpustakaan sekolah, 5. Ruang UKS, 6. Ruang OSIS, 7. Lapangan olahraga, 8. Mushola, 9. Kantin sekolah, 10. Akses internet dan fasilitas pembelajaran berbasis digital. Ketersediaan sarana ini menunjang pelaksanaan pembelajaran yang efektif dan inovatif.

4. Prestasi Sekolah

SMA Negeri 1 Ciamis memiliki berbagai prestasi, baik di bidang akademik maupun non-akademik, antara lain:

1. Prestasi Olimpiade Sains tingkat kabupaten dan provinsi
2. Kejuaraan olahraga tingkat daerah
3. Prestasi seni dan budaya
4. Tingginya persentase kelulusan peserta didik ke Perguruan Tinggi Negeri

Prestasi tersebut menunjukkan kualitas pembinaan akademik dan pengembangan karakter peserta didik yang baik.

Kondisi lingkungan sekolah terletak di pusat Kota Ciamis dengan akses transportasi yang mudah. Lingkungan sekolah relatif kondusif untuk kegiatan belajar mengajar karena berada di kawasan pendidikan dan jauh dari gangguan industri berat. Lingkungan fisik sekolah yang bersih dan tertata mendukung terciptanya suasana belajar yang nyaman.

Relevansi sekolah dengan penelitian pada pemilihan SMA Negeri 1 Ciamis sebagai lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan :

1. Sekolah memiliki kualitas akademik yang baik.
2. Guru Bahasa Indonesia menerapkan pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka.
3. Peserta didik memiliki kemampuan heterogen sehingga relevan untuk penelitian peningkatan keterampilan berbicara/negosiasi (sesuai fokus penelitian).
4. Sekolah mendukung inovasi pembelajaran dan kegiatan penelitian akademik.

4.1.1.2 SMAN 2 CIAMIS

1. Identitas Sekolah

Nama sekolah : SMAN 2 Ciamis, NPSN : 20211500, Status negeri, Jenjang SMA, Akreditasi A (sangat baik) tahun akreditasi 2024-2029, beralamat Jl. K.H Ahmad Dahlan No. 2 Linggasari Kelurahan Ciamis, Kecamatan Ciamis, Kabupaten Ciamis Jawa Barat Kode pos 46216 telp : (0265) 771709 email : smanda_cis@yahoo.com. Website .<http://sman2ciamis.sch.id>, luas tanah 13.704m Kepala Sekolah Dra. Teti Gumati, M.Pd.

2. Sejarah Singkat Sekolah

SMA Negeri 2 Ciamis merupakan salah satu lembaga pendidikan menengah atas yang berada di Kabupaten Ciamis, Provinsi Jawa Barat. Sekolah ini didirikan berdasarkan SK Pendirian tanggal 05 Juni 1986 dan telah dioperasikan secara resmi sejak 16 April 1988 sesuai Surat Keputusan operasionalnya. Sejak berdiri, sekolah ini terus berkembang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan pendidikan menengah yang berkualitas, baik dari segi sarana prasarana maupun mutu pembelajaran yang diselenggarakan.

1) Visi Sekolah

“Terwujudnya warga sekolah yang religius, kreatif, inovatif, kolaboratif, dan kompetitif, serta menjunjung tinggi nilai-nilai kearifan lokal.” Visi ini mencerminkan komitmen sekolah untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya kompeten secara akademik tetapi juga memiliki sikap dan karakter yang kuat.

2) Misi Sekolah

Adapun misi sekolah dijabarkan untuk mencapai visi tersebut antara lain :

- a. Meningkatkan pembelajaran yang berkualitas dan berorientasi pada hasil belajar peserta didik.
- b. Mengembangkan budaya akademik yang produktif, kreatif, serta inovatif di lingkungan sekolah.
- c. Meningkatkan kemampuan kolaborasi antara guru, siswa, orang tua, dan masyarakat.
- d. Mengembangkan kegiatan pembiasaan nilai religius dan kearifan lokal.

3. Struktur Organisasi Sekolah

Struktur organisasi pada SMA Negeri 2 Ciamis mencakup beberapa elemen penting untuk mendukung pelaksanaan administrasi dan pembelajaran, di antaranya : kepala sekolah, wakil kepala sekolah (Bidang Kurikulum, Kesiswaan, Sarana dan Prasarana), kepala tata usaha, guru mata pelajaran, wali kelas, pembina ekstrakurikuler, staf kependidikan. Struktur ini dirancang untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan sekolah sesuai standar pendidikan nasional.

4. Tenaga Pendidik dan Kependidikan

Sekolah ini didukung oleh tenaga pendidik yang profesional dengan kualifikasi akademik minimal Strata-1 (S1), serta tenaga kependidikan yang kompeten dalam bidang administrasi sekolah. Guru dan staf secara aktif mengikuti kegiatan peningkatan kompetensi untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka dan pembelajaran abad ke-21.

Kondisi Peserta Didik SMA Negeri 2 Ciamis berasal dari berbagai latar belakang wilayah di Ciamis dan sekitarnya. Sekolah menyelenggarakan pembelajaran untuk kelas X, XI dan XII dengan peminatan mata pelajaran sesuai kurikulum yang berlaku untuk SMA di Indonesia.

Kurikulum dan pembelajaran SMA Negeri 2 Ciamis menggunakan Kurikulum 2013 yang dilaksanakan secara terintegrasi dengan pengembangan karakter dan keterampilan abad ke-21. Proses pembelajaran dilakukan dengan pendekatan interaktif, berbasis proyek, serta penilaian autentik untuk meningkatkan keterlibatan dan kompetensi peserta didik secara menyeluruh.

5. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana pendidikan di SMA Negeri 2 Ciamis relatif lengkap dan mendukung proses pembelajaran. Fasilitas yang tersedia antara lain : 1. Ruang

kelas yang memadai, 2. Laboratorium sains (fisika, kimia, biologi), 3. Laboratorium komputer, 4. Perpustakaan sekolah, 5. Aula serbaguna, 6. Lapangan olahraga, 7. Ruang OSIS dan UKS, 8. Akses jaringan internet untuk pembelajaran digital , 9. Prestasi Sekolah

6. Prestasi Sekolah

Sekolah ini memiliki berbagai prestasi baik di bidang akademik maupun non-akademik, termasuk keterlibatan siswa di ajang perlombaan regional dan nasional, serta program pertukaran pelajar yang pernah diikuti siswa sampai tingkat internasional. Prestasi tersebut mencerminkan komitmen sekolah dalam pengembangan kompetensi peserta didik.

Lingkungan sekolah di SMA Negeri 2 Ciamis terletak di pusat kota Ciamis dengan lingkungan yang relatif strategis dan kondusif untuk kegiatan belajar mengajar. Akses menuju lokasi sekolah mudah dijangkau oleh peserta didik dan masyarakat umum. Udara sekolah kondusif untuk proses pembelajaran karena berada di kawasan pendidikan dan pemukiman. Dukungan Masyarakat dan Kerja Sama yaitu Sekolah menjalin kerja sama dengan berbagai pihak, baik dinas pendidikan, perguruan tinggi, maupun lembaga eksternal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengembangan siswa melalui kegiatan akademik dan non-akademik.

Relevansi sekolah dengan penelitian pada SMA Negeri 2 Ciamis sebagai lokasi penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan :

1. Memiliki kualitas pendidikan dan akreditasi yang baik (A), sehingga representatif untuk penelitian pendidikan menengah.

2. Guru dan peserta didik memiliki karakteristik heterogen sehingga relevan untuk studi peningkatan keterampilan belajar.
3. Sekolah mendukung pelaksanaan penelitian akademik sesuai etika pendidikan.

4.1.1.3 SMAN 3 CIAMIS

1. Identitas Sekolah

Nama sekolah : SMAN 3 Ciamis, NPSN : 20211499, Status sekolah negeri, Jenjang SMA, Akreditasi A (sangat baik) Surat Keputusan BAN-SM/Tahun 2018 No. 02.00/203/SK/BAN-SM/XII/2018, SK Pendiri 0268/o/1991, Tanggal SK 29 Mei 1991, beralamat Jalan Bojonghuni Nomor 87 Kelurahan Maleber Kecamatan Ciamis, Kabupaten Ciamis Jawa Barat Kode pos 46214 telp : (0265) 773890 E-mail : file@sman3ciamis.sch.id, website. <http://sman3ciamis.sch.id>.

Kepala Sekolah Agus Cahyadin, S.Pd., M.Pd.

2. Sejarah Singkat Sekolah

SMA Negeri 3 Ciamis didirikan berdasarkan keputusan resmi pemerintah pada tanggal 29 Mei 1991 dan berstatus sekolah negeri bawah naungan Pemerintah Daerah. Sekolah ini dibangun untuk memenuhi kebutuhan masyarakat di Kabupaten Ciamis akan pendidikan menengah yang berkualitas serta memberikan alternatif pembelajaran yang berstandar nasional bagi lulusan SMP/MTs di wilayah setempat. Sejak berdirinya hingga sekarang, sekolah terus berkembang dari segi sarana, kurikulum, dan kualitas tenaga pendidik guna menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21.

1) Visi Sekolah

“Menjadi Lembaga Pendidikan Menengah Atas yang unggul dalam prestasi akademik dan karakter peserta didik serta berwawasan global”.

2) Misi Sekolah

- a. Menyelenggarakan pembelajaran yang berkualitas dan berbasis Kurikulum Nasional.
- b. Mengembangkan kemampuan siswa dalam bidang akademik dan non-akademik.
- c. Meningkatkan kompetensi professional tenaga pendidik dan tenaga kependidikan.
- d. Mengoptimalkan penggunaan sarana prasarana pendukung proses pembelajaran.
- e. Menanamkan karakter moral, religius, dan nasionalis dalam kehidupan sekolah.

3. Struktur Organisasi Sekolah

Struktur organisasi SMA Negeri 3 Ciamis terdiri atas : kepala sekolah, wakil kepala sekolah (Bidang Kurikulum, Kesiswaan, Sarana dan Prasarana), kepala tata usaha, guru mata pelajaran, wali kelas, pembina ekstrakurikuler, tenaga kependidikan. Setiap bagian memiliki fungsi dan tugas yang terkoordinasi untuk mendukung operasional pembelajaran, pengembangan siswa, administrasi sekolah.

4. Tenaga Pendidik dan Kependidikan

SMA Negeri 3 Ciamis didukung oleh tenaga pendidik yang profesional dengan kualifikasi akademik minimal Strata-1 (S1). Guru-guru di sekolah ini mengikuti pelatihan dan pengembangan kompetensi secara berkala untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan implementasi kurikulum. Selain itu, tenaga kependidikan seperti staf administrasi, pustakawan, tenaga laboratorium, dan petugas kebersihan turut mendukung kegiatan akademik berlangsung efektif. Kondisi peserta didik dilihat dari data terakhir menunjukkan bahwa sekolah ini

memiliki jumlah peserta didik sekitar ± 367 siswa yang tersebar pada kelas X, XI, dan XII. Para peserta didik berasal dari berbagai wilayah di Kabupaten Ciamis dan sekitarnya, dengan karakteristik heterogen dalam aspek kemampuan akademik maupun latar belakang sosial budaya. Komposisi peserta didik berdasarkan jurusan : Umum 367 siswa .

Kurikulum dan pembelajaran pada SMA Negeri 3 Ciamis melaksanakan Kurikulum 2013 yang telah diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21, menekankan pada kompetensi literasi, numerasi, berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi efektif, dan pembelajaran berbasis proyek. Proses pembelajaran dikembangkan secara interaktif, kreatif, dan kontekstual untuk mengoptimalkan kemampuan siswa dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Akademik dan non-akademik dilaksanakan secara seimbang melalui kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

5. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana yang tersedia di SMA Negeri 3 Ciamis meliputi : 1. ruang kelas belajar yang representatif, 2. Laboratorium IPA dan komputer, 3. perpustakaan , 4. aula atau ruang serbaguna, 5. lapangan olahraga, 6. ruang OSIS dan UKS, 7. ruang ibadah. Akses jaringan internet untuk mendukung pembelajaran digital Ketersediaan fasilitas tersebut menunjang pelaksanaan belajar mengajar mendukung pembentukan karakter siswa secara menyeluruh.

6. Prestasi Sekolah

Prestasi Akademik dan Non-Akademik pada SMAN 3 Ciamis memiliki sejarah prestasi siswa di berbagai bidang, baik akademik maupun non-akademik, seperti lomba baca puisi tingkat kabupaten hingga prestasi kegiatan ekstra kurikuler lainnya.

Hal ini menunjukkan komitmen sekolah dalam mengembangkan potensi peserta didik di luar pembelajaran.

Lingkungan sekolah berada berada di kawasan strategis Kecamatan Ciamis, Kabupaten Ciamis, yang mudah diakses oleh peserta didik dan masyarakat. Lingkungan sekolah relatif kondusif karena berada di area perumahan dan pusat aktivitas pendidikan, sehingga mendukung suasana belajar yang teratur. Dukungan Masyarakat dan Kerja Sama SMAN 3 Ciamis menjalin kerja sama dengan orang tua peserta didik, komunitas lokal, lembaga pendidikan lain untuk mendukung kegiatan pembelajaran, pembinaan siswa, kegiatan sosial budaya.

Relevansi sekolah dengan penelitian pada pemilihan SMA Negeri 3 Ciamis sebagai lokasi penelitian ini didasarkan pada beberapa pertimbangan:

1. Sekolah memiliki akreditasi A, yang menunjukkan kualitas manajemen dan pembelajaran yang baik.
2. Peserta didik memiliki latar belakang yang heterogen, cocok untuk penelitian peningkatan keterampilan atau pembelajaran.
3. Tenaga pendidik profesional dan dukungan sarana prasarana yang memadai untuk implementasi model pembelajaran penelitian.

Sekolah mendukung kegiatan akademik dan penelitian ilmiah sesuai prosedur pendidikan nasional. Implementasi strategi pembelajaran kreatif berupa tes berbicara awal (menceritakan pengalaman pribadi), siswa tuntas 12 dari 36 berupa presentase dengan menggunakan siklus 1 dan siklus 2.

4.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1, SMAN 2, SMAN 3 Ciamis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks negosiasi. Penelitian bertujuan untuk mengetahui implementasi strategi pembelajaran kreatif berbasis role-playing dalam meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik, perkembangan kemampuan berbicara peserta didik sebelum dan sesudah penerapan strategi tersebut, serta faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya.

Penelitian dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan analisis hasil pretest dan posttest peserta didik. Hasil penelitian, penerapan strategi pembelajaran kreatif berbasis role-playing memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berbicara peserta didik. Peserta didik menjadi lebih aktif, percaya diri, kreatif, dan mampu menyampaikan gagasan secara runtut dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori Munandar (2009) menyatakan bahwa strategi pembelajaran kreatif menekankan keaktifan peserta didik, kreativitas, inovasi, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, teori Tarigan (2009) menjelaskan bahwa kemampuan berbicara meliputi kelancaran berbicara, penggunaan kosakata yang tepat, intonasi dan pelafalan, kepercayaan diri, serta kemampuan menyampaikan ide secara sistematis.

Tabel 4.1

Deskripsi Hasil Penelitian

No	Rumusan Masalah	Teori	Aspek yang Dikaji	Hasil Penelitian SMAN 1	Hasil Penelitian SMAN 2	Hasil Penelitian SMAN 3
1	Bagaimana implementasi	Utami Munandar	Keaktifan siswa 2.	Guru menerapkan	Guru menggunaka	Guru menerapkan

strategi pembelajaran kreatif berbasis role-playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	(2009) tentang Strategi Pembelajaran Kreatif. Pembelajaran kreatif menekankan keaktifan siswa, inovasi, partisipasi aktif, guru sebagai fasilitator, motivator, pembimbing, serta penggunaan media dan metode variatif.	Kreativitas siswa 3. Peran guru 4. Media pembelajaran 5. Metode role-playing 6. Partisipasi siswa	role-playing melalui simulasi negosiasi jual beli, diskusi kelompok, dan improvisasi dialog. Siswa aktif menyampaikan pendapat, membuat dialog sendiri, serta berani tampil di depan kelas. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator dengan memberikan arahan umum, pujian, dan dorongan positif. Media yang digunakan berupa kartu dialog, alat peraga	n simulasi situasi nyata seperti pelayanan masyarakat dan negosiasi sehari-hari. Siswa dilibatkan dalam menentukan peran dan strategi dialog. Guru menggunakan media visual, poster, serta variasi permainan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Pembelajaran dilakukan bertahap mulai dari latihan sederhana hingga role-	role-playing melalui simulasi teks negosiasi dan diskusi kelompok. Siswa diberi kebebasan menyampaikan ide dan improvisasi dialog sesuai kreativitas masing-masing. Guru menciptakan suasana kelas yang suportif sehingga siswa tidak takut salah. Penggunaan media sederhana dan variasi peran membuat pembelajaran lebih interaktif, kreatif, dan
--	---	---	--	--	---

				sederhana, dan simulasi situasi nyata. Pembelajaran berlangsung aktif, komunikatif, dan menyenangkan .	playing penuh sehingga siswa lebih percaya diri dan aktif berpartisipasi .	meningkatkan partisipasi siswa.
2	Bagaimana perkembangan kemampuan berbicara peserta didik sebelum dan sesudah penerapan strategi pembelajaran kreatif berbasis role-playing?	Henry Guntur Tarigan (2009) tentang Kemampuan Berbicara. Kemampuan berbicara meliputi kelancaran berbicara, penggunaan kosakata, intonasi dan pelafalan, kepercayaan diri, serta kemampuan menyampaikan ide secara sistematis.	Kelancaran berbicara 2. Penggunaan kosakata 3. Intonasi dan pelafalan 4. Kepercayaan diri 5. Kemampuan menyusun ide	Sebelum penerapan role-playing, siswa masih malu berbicara, kurang percaya diri, dan kesulitan menyusun ide. Setelah penerapan role-playing, siswa menjadi lebih aktif berdiskusi, berani menyampaikan pendapat, serta mampu menggunakan	Sebelum penerapan strategi, siswa cenderung pasif dan kurang berani tampil. Setelah role-playing diterapkan, siswa lebih lancar berbicara, mampu menyesuaikan kosakata dengan konteks, dan lebih percaya	Sebelum pembelajaran kreatif diterapkan, sebagian siswa masih grogi dan kurang runtut dalam berbicara. Setelah role-playing diterapkan, siswa lebih percaya diri, aktif menyampaikan ide, serta mampu berbicara dengan

				kosakata yang lebih tepat. Nilai pretest dan posttest menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara pada kelas E.9 dan E.10.	diri saat presentasi maupun diskusi. Nilai posttest mengalami peningkatan dibanding pretest pada kelas E.8 dan E.9.	intonasi dan pelafalan yang lebih jelas. Nilai posttest kelas E.5 dan E.6 meningkat dibandingkan pretest, menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara siswa.
3	Apa faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan strategi pembelajaran kreatif berbasis role-playing?	Slameto (2003) tentang Faktor-Faktor yang Memengaruhi Belajar. Faktor pendukung dan penghambat meliputi faktor internal (motivasi, minat, kemampuan siswa) dan faktor eksternal	Motivasi siswa 2. Minat siswa 3. Kemampuan siswa 4. Kompetensi guru 5. Media pembelajaran 6. Sarana-prasarana 7. Lingkungan belajar	Faktor pendukung utama adalah motivasi siswa, kompetensi guru, dan suasana kelas yang kondusif. Guru aktif memberikan dorongan positif sehingga siswa lebih percaya diri. Faktor penghambat	Faktor pendukung meliputi media pembelajaran yang menarik, kreativitas guru, dan kerja sama siswa dalam kelompok. Faktor penghambat berupa beberapa siswa yang	Faktor pendukung berasal dari lingkungan kelas yang suportif, media sederhana yang relevan, dan motivasi siswa yang tinggi. Faktor penghambat berupa keterbatasan sarana-prasarana

		(kompetensi guru, media, sarana-prasarana, lingkungan belajar).		berupa perbedaan kemampuan siswa dan keterbatasan alat peraga. Namun guru mengatasi dengan pendampingan kelompok kecil dan latihan bertahap.	masih kurang percaya diri dan keterbatasan waktu pembelajaran . Guru mengatasinya dengan memberikan bimbingan bertahap dan variasi aktivitas role-playing.	dan masih adanya siswa yang pasif atau takut salah. Guru mengatasi hambatan tersebut dengan memberikan motivasi, pendampingan langsung, serta menyesuaikan peran sesuai kemampuan siswa.
--	--	---	--	--	--	--

Berdasarkan hasil penelitian di SMA Negeri 1 Ciamis, SMA Negeri 2 Ciamis, dan SMA Negeri 3 Ciamis dapat disimpulkan bahwa implementasi strategi pembelajaran kreatif berbasis role-playing mampu meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Strategi ini membuat peserta didik lebih aktif, kreatif, percaya diri, dan mampu menyampaikan gagasan secara runtut. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna karena peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan simulasi dan diskusi kelompok.

Peningkatan kemampuan berbicara terlihat dari hasil nilai pretest dan posttest yang mengalami peningkatan pada seluruh kelas yang diteliti. Faktor pendukung utama keberhasilan strategi ini adalah motivasi siswa, kompetensi guru, penggunaan media pembelajaran, dan lingkungan belajar yang kondusif. Adapun faktor penghambat meliputi perbedaan kemampuan siswa, keterbatasan sarana-prasarana, dan masih adanya siswa yang kurang percaya diri saat berbicara.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Wawancara

4.2.1.1 Deskripsi Hasil Penelitian Wawancara Guru

Tabel 4.2

Deskripsi Hasil Penelitian Wawancara Guru

No	Rumusan Masalah	Hasil Penelitian SMAN 1	Hasil Penelitian SMAN 2	Hasil Penelitian SMAN 3
1	Bagaimana guru mendorong siswa agar aktif terlibat selama kegiatan role-playing?	Guru memberikan dorongan positif secara langsung seperti meminta siswa berani menyampaikan pendapat tanpa takut salah. Guru juga memberikan peran sesuai kemampuan siswa dan melakukan pendampingan	Guru menciptakan suasana kelas yang aman dan menyenangkan sehingga siswa tidak takut salah. Guru memberikan arahan bertahap serta umpan balik langsung untuk meningkatkan keberanian siswa.	Guru menggunakan pendekatan suportif dengan memberi motivasi dan apresiasi setiap siswa yang mencoba berbicara. Latihan dilakukan bertahap dari aktivitas sederhana hingga role-playing penuh.

		bertahap agar siswa lebih percaya diri.		
2	Apa contoh aktivitas dalam role-playing yang membuat siswa berpartisipasi aktif?	Guru menggunakan simulasi negosiasi jual beli dan tanya jawab spontan sehingga siswa aktif berpikir dan berbicara sesuai peran.	Guru menerapkan diskusi kelompok dengan pembagian peran berbeda seperti pemimpin, pencatat, dan pembicara agar seluruh siswa terlibat aktif.	Guru menggunakan aktivitas pengambilan keputusan dalam simulasi sehingga siswa aktif berdiskusi dan menyampaikan pendapat sesuai karakter yang dimainkan.
3	Bagaimana guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba ide atau cara baru selama role-playing?	Guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih gaya bicara dan mengembangkan dialog sendiri sesuai karakter yang dimainkan.	Guru membuat tugas terbuka dan fleksibel sehingga siswa dapat memilih strategi atau skenario sendiri serta memodifikasi contoh yang diberikan guru.	Guru memberikan umpan balik konstruktif setelah siswa mencoba ide baru sehingga siswa lebih percaya diri bereksperimen dengan berbagai cara.
4	Metode atau strategi apa yang digunakan untuk menumbuhkan kreativitas dan inovasi siswa dalam role-playing?	Guru menggunakan brainstorming dan diskusi sebelum praktik agar siswa memiliki banyak ide untuk dikembangkan dalam role-playing.	Guru memberikan contoh inspiratif tanpa menjadikannya patokan tetap serta memberikan latihan berulang dengan variasi peran.	Guru memadukan kebebasan berkreasi, diskusi kelompok, dan umpan balik konstruktif untuk mendorong kreativitas siswa.

5	Bagaimana siswa dilibatkan dalam pengambilan keputusan selama role-playing?	Guru memberi kebebasan siswa memilih peran dan menyusun dialog sendiri agar mereka merasa memiliki tanggung jawab dalam kegiatan.	Guru melibatkan siswa dalam diskusi kelompok untuk menentukan strategi, peran, dan alur cerita bersama.	Guru mengajak siswa melakukan evaluasi bersama terhadap keputusan dan tindakan karakter yang dimainkan.
6	Apakah siswa diberikan kesempatan menyampaikan pendapat atau ide secara bebas?	Guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk menyampaikan ide dan pendapat sesuai peran tanpa takut salah.	Role-playing dijadikan wadah bagi siswa untuk mengembangkan dialog dan improvisasi sesuai kreativitas masing-masing.	Guru memulai pembelajaran dengan diskusi kelompok agar semua siswa memiliki kesempatan berbicara dan menyampaikan gagasan.
7	Bagaimana guru membimbing siswa tanpa mengurangi kreativitas mereka selama role-playing?	Guru memberikan arahan umum tanpa memaksa siswa mengikuti contoh secara persis sehingga kreativitas tetap berkembang.	Guru memberikan komentar membangun dan membiarkan siswa berimprovisasi selama alur role-playing tetap jelas.	Guru berperan sebagai fasilitator dengan memberi ruang siswa berdiskusi dan mengambil keputusan sendiri dalam kelompok.
8	Contoh tindakan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran kreatif	Guru memberikan kesempatan bicara kepada seluruh siswa dan membagi giliran secara adil	Guru menyediakan media dan alat bantu sederhana serta mendampingi siswa yang	Guru memfasilitasi diskusi dan kerja sama antarsiswa sehingga ide pembelajaran

		agar semua aktif.	mengalami kesulitan.	muncul dari siswa sendiri.
9	Bagaimana guru memotivasi siswa agar lebih berani berpartisipasi dalam role-playing?	Guru memberikan dorongan positif dan menciptakan lingkungan kelas yang aman sehingga siswa tidak takut salah.	Guru memberi contoh atau modeling terlebih dahulu agar siswa memiliki gambaran sebelum tampil.	Guru menerapkan latihan bertahap dan memberikan apresiasi agar siswa semakin percaya diri berbicara.
10	Strategi apa yang digunakan guru untuk meningkatkan minat dan semangat belajar siswa?	Guru mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari agar siswa memahami manfaat pembelajaran.	Guru menggunakan variasi peran, permainan, dan tantangan yang sesuai kemampuan siswa agar pembelajaran tidak membosankan.	Guru menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan suportif sehingga siswa lebih semangat mengikuti role-playing.
11	Bagaimana guru memberikan bimbingan kepada siswa yang kesulitan mengikuti role-playing?	Guru memberikan pendampingan langsung secara individu maupun kelompok kecil.	Guru memecah tugas menjadi langkah-langkah kecil dan memberikan contoh konkret sebelum siswa praktik.	Guru menggabungkan siswa yang lebih percaya diri dengan siswa yang masih kesulitan agar terjadi saling membantu.
12	Apakah guru menyesuaikan arahan atau tantangan sesuai kemampuan siswa?	Guru memberikan peran sederhana kepada siswa pemula dan peran lebih kompleks kepada siswa yang	Guru memberikan arahan bertahap dan pilihan strategi sesuai kemampuan siswa masing-masing.	Guru menyesuaikan tantangan agar seluruh siswa dapat aktif dan tidak merasa terbebani selama role-

		lebih mahir.		playing.
13	Media dan metode apa saja yang digunakan guru dalam role-playing?	Guru menggunakan media visual seperti poster, kartu, dan alat peraga sederhana untuk membantu pemahaman siswa.	Guru menggunakan simulasi situasi nyata dan improvisasi dialog agar pembelajaran lebih interaktif.	Guru memanfaatkan variasi skenario dan teknologi sederhana seperti proyektor untuk meningkatkan minat belajar siswa.
14	Bagaimana guru menyesuaikan media dan metode dengan karakteristik siswa?	Guru menggunakan media sederhana dan skenario mudah untuk siswa pemula serta improvisasi lebih kompleks untuk siswa mahir.	Guru menyesuaikan media dengan gaya belajar siswa, baik visual maupun praktik langsung.	Guru menggunakan media relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari dan memberikan pendampingan tambahan sesuai kebutuhan siswa.
15	Bagaimana kompetensi guru memengaruhi keberhasilan role-playing?	Guru yang kompeten mampu menjelaskan peran dengan jelas dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.	Kompetensi guru membantu pengelolaan kelas dan pemberian arahan yang tepat sehingga partisipasi siswa meningkat.	Kreativitas guru dalam menyiapkan media, peran, dan skenario menentukan keberhasilan pembelajaran role-playing.
16	Bagaimana guru memanfaatkan media pembelajaran untuk	Guru menggunakan alat peraga dan media visual agar siswa lebih mudah memahami peran	Guru memanfaatkan media sebagai contoh visual dan simulasi agar	Guru menggunakan media untuk mendukung variasi skenario sehingga siswa lebih bebas

	meningkatkan kreativitas dan partisipasi siswa?	dan lebih kreatif.	pembelajaran lebih interaktif.	bereksperimen dengan ide baru.
17	Apakah lingkungan kelas dan sekolah mendukung penerapan role-playing?	Suasana kelas yang nyaman membuat siswa lebih berani berbicara dan berpartisipasi aktif.	Budaya sekolah yang mendukung kreativitas membuat guru lebih leluasa menerapkan metode role-playing.	Dukungan fasilitas, guru, dan teman sebaya membuat siswa lebih percaya diri mengekspresikan ide.
18	Faktor eksternal mana yang paling dominan memengaruhi keberhasilan role-playing?	Guru menilai sarana dan prasarana menjadi faktor paling dominan dalam mendukung role-playing.	Media pembelajaran yang menarik sangat memengaruhi kreativitas dan partisipasi siswa.	Lingkungan kelas dan budaya sekolah mendukung, namun sarana-prasarana tetap menjadi faktor utama keberhasilan role-playing.

4.2.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian Wawancara Siswa

Tabel 4.2

Deskripsi Hasil Penelitian Wawancara Siswa

No	Rumusan Masalah	Hasil Penelitian SMAN 1	Hasil Penelitian SMAN 2	Hasil Penelitian SMAN 3
1	Bagaimana siswa menyampaikan kata	Siswa menyusun ide terlebih	Siswa mengikuti alur peran secara	Siswa memanfaatkan

	dan kalimat secara runtut selama role-playing?	dahulu sebelum berbicara sehingga penyampaian lebih runtut dan mudah dipahami.	sistematis, seperti menyapa, menjelaskan, dan menutup percakapan.	bimbingan guru dan latihan sebelumnya sehingga kalimat lebih jelas dan teratur.
2	Apakah terdapat jeda atau gangguan yang menghambat kelancaran berbicara siswa?	Siswa mengalami jeda karena rasa grogi dan takut salah ketika tampil di depan kelas.	Jeda muncul saat siswa mencari kosakata yang tepat atau menunggu teman memahami peran.	Gangguan lingkungan kelas dan suasana ramai membuat siswa harus mengulang kalimat agar dipahami.
3	Bagaimana guru menilai kelancaran berbicara siswa sebelum dan sesudah role-playing?	Guru menilai kemampuan awal siswa melalui diskusi dan tanya jawab sederhana sebelum role-playing.	Guru mengamati secara langsung kelancaran, intonasi, dan keberanian siswa saat role-playing berlangsung.	Guru menggunakan rubrik penilaian dan memberikan umpan balik sehingga perkembangan siswa terlihat jelas setelah role-

				playing.
4	Bagaimana siswa memilih kata-kata yang sesuai konteks saat berbicara?	Siswa menggunakan contoh percakapan yang pernah dipelajari di kelas sebagai acuan pemilihan kata.	Siswa menyesuaikan kosakata dengan peran yang dimainkan, seperti penjual atau pembeli.	Siswa belajar dari guru dan teman untuk memilih kosakata yang sesuai konteks komunikasi.
5	Apakah siswa mampu menyesuaikan kosakata dengan tujuan komunikasi dan lawan bicara?	Siswa mulai mampu memilih kata sesuai situasi role-playing sehingga pesan mudah dipahami.	Siswa menggunakan kosakata sopan sesuai tujuan komunikasi dan karakter peran.	Siswa mempertimbangkan lawan bicara dan tujuan percakapan sebelum berbicara.
6	Dapatkah guru memberikan contoh situasi penggunaan kosakata yang tepat atau kurang tepat?	Siswa menggunakan kosakata sopan saat role-playing jual beli sehingga komunikasi berjalan baik.	Sebagian siswa masih menggunakan kalimat sederhana dan kurang formal sehingga guru memberikan contoh perbaikan.	Guru membimbing siswa memperbaiki kosakata yang kurang tepat tanpa mengurangi rasa percaya diri siswa.

7	Bagaimana siswa mengatur intonasi, tekanan suara, dan ritme saat berbicara?	Siswa menyesuaikan intonasi dengan karakter peran agar terdengar lebih natural.	Siswa menekankan kata penting dan mengatur ritme bicara agar mudah dipahami teman.	Siswa belajar dari contoh guru dan latihan berulang sehingga intonasi lebih baik dan tidak monoton.
8	Apakah pelafalan siswa sudah jelas dan mudah dipahami?	Sebagian siswa sudah memiliki pelafalan jelas setelah beberapa kali latihan role-playing.	Sebagian siswa masih berbicara terlalu cepat sehingga pengucapan kurang jelas.	Guru memberikan umpan balik langsung sehingga pelafalan siswa semakin jelas dan mudah dipahami.
9	Bagaimana guru membimbing siswa meningkatkan intonasi dan pelafalan?	Guru memberikan contoh langsung cara berbicara dengan intonasi dan pelafalan yang tepat.	Guru meminta siswa mengulang dialog beberapa kali sampai terdengar jelas dan lancar.	Guru membimbing siswa menyesuaikan intonasi dengan karakter peran dan melakukan refleksi diri.
10	Bagaimana keberanian siswa menyampaikan ide atau pendapat di	Dorongan positif guru membuat siswa lebih percaya diri	Latihan bertahap membuat siswa lebih berani tampil dan	Lingkungan kelas yang aman dan dukungan teman membuat siswa

	depan kelas?	menyampaikan ide walaupun awalnya grogi.	berbicara di depan kelas.	lebih percaya diri menyampaikan pendapat.
11	Apakah siswa aktif berpartisipasi dalam diskusi, tanya jawab, atau presentasi?	Sebagian besar siswa aktif berdiskusi dan menjawab pertanyaan setelah memahami peran masing-masing.	Siswa menjadi lebih aktif karena pembelajaran dimulai dari diskusi kelompok kecil sebelum role-playing penuh.	Dukungan guru dan teman membuat siswa lebih berani aktif dalam presentasi dan diskusi.
12	Strategi apa yang digunakan guru untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa?	Guru memberikan pujian dan motivasi setiap siswa mencoba berbicara di depan kelas.	Guru memberikan peran sederhana terlebih dahulu agar siswa tidak takut salah	Guru memberi kebebasan menyampaikan ide dan menciptakan suasana kelas yang mendukung.
13	Bagaimana siswa menyusun ide sebelum menyampaikan gagasan?	Siswa membuat poin-poin penting sebelum berbicara agar penyampaian lebih runtut.	Siswa menggunakan catatan kecil dan mengingat latihan sebelumnya sebagai panduan	Guru membimbing siswa menyusun gagasan mulai dari pembukaan, isi, hingga penutup.

			berbicara.	
14	Apakah gagasan disampaikan secara runtut dan mudah dipahami?	Sebagian besar siswa mampu menyampaikan ide secara runtut setelah menyiapkan poin pembicaraan.	Beberapa siswa masih berbicara terlalu cepat sehingga penjelasan kurang jelas.	Latihan dan bimbingan guru membuat penyampaian gagasan siswa lebih terstruktur dan mudah dipahami.
15	Bagaimana guru menilai kemampuan siswa dalam mengorganisasi informasi saat berbicara?	Guru mengamati urutan ide siswa saat presentasi dan role-playing.	Guru membandingkan perkembangan kemampuan siswa dari latihan awal hingga akhir.	Guru menggunakan rubrik penilaian yang mencakup kelancaran, struktur ide, dan ketepatan kosakata.
16	Bagaimana motivasi siswa memengaruhi partisipasi mereka dalam role-playing?	Motivasi tinggi membuat siswa lebih aktif berdiskusi dan menyampaikan ide.	Siswa yang kurang motivasi cenderung diam dan hanya melihat teman berbicara.	Dorongan guru dan suasana kelas menyenangkan meningkatkan motivasi siswa untuk tampil aktif.

17	Bagaimana minat siswa terhadap materi memengaruhi keterlibatan mereka dalam pembelajaran?	Tema role-playing yang menarik membuat siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran.	Materi yang sulit dipahami menyebabkan beberapa siswa kurang aktif berbicara.	Aktivitas kreatif yang dekat dengan kehidupan sehari-hari meningkatkan minat dan partisipasi siswa.
18	Bagaimana guru menilai kemampuan awal siswa memengaruhi keberhasilan role-playing?	Guru membagi peran sesuai kemampuan awal siswa agar mereka lebih percaya diri.	Siswa yang sudah lancar berbicara mendapat peran lebih kompleks dibanding siswa pemula.	Guru memberikan latihan bertahap sehingga kemampuan berbicara siswa berkembang secara perlahan.
19	Apakah ada siswa yang kesulitan mengikuti role-playing karena faktor internal?	Sebagian siswa mengalami grogi dan takut salah saat tampil di depan kelas.	Guru mengatasi kesulitan siswa melalui latihan bertahap dan pendampingan kelompok kecil.	Guru menggunakan media dan contoh situasi agar siswa lebih memahami peran dan lebih percaya diri.
20	Sejauh mana faktor motivasi, minat,	Motivasi dan minat tinggi	Kurangnya minat dan kemampuan	Dukungan guru dan latihan

	dan kemampuan siswa berkontribusi terhadap pembelajaran kreatif?	membuat siswa lebih aktif dan percaya diri berbicara.	membuat sebagian siswa lebih pasif dalam role-playing.	membuat siswa yang awalnya malu menjadi lebih aktif dan kreatif.
21	Apakah ada siswa yang kurang termotivasi sehingga pasif dalam role-playing?	Sebagian siswa memilih diam karena takut salah berbicara di depan kelas.	Kurangnya ketertarikan terhadap tema membuat siswa kurang aktif berpartisipasi.	Guru meningkatkan motivasi siswa melalui dukungan dan skenario yang menarik.
22	Bagaimana minat rendah terhadap materi memengaruhi keterlibatan siswa?	Minat rendah menyebabkan siswa kurang aktif berbicara selama role-playing.	Siswa merasa bingung memainkan peran ketika materi kurang menarik atau sulit dipahami.	Guru mengatasi dengan membuat pembelajaran lebih kreatif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.
23	Bagaimana guru menangani perbedaan kemampuan siswa dalam role-playing?	Guru memberikan peran sederhana kepada siswa yang masih kurang percaya	Guru mendampingi siswa melalui latihan kelompok kecil dan dialog	Guru menggabungkan siswa yang mahir dengan siswa yang masih malu agar

		diri.	sederhana.	saling membantu.
24	Apakah faktor internal seperti motivasi, minat, dan kemampuan menjadi hambatan pembelajaran?	Kurangnya motivasi dan rasa percaya diri menyebabkan siswa kurang aktif berbicara	Minat rendah terhadap materi membuat siswa pasif dalam diskusi dan role-playing.	Guru mengatasi hambatan melalui latihan bertahap, motivasi, dan pembagian peran sesuai kemampuan siswa.

4.2.1.3 Deskripsi Hasil Penelitian Wawancara Manajemen

Tabel 4.2

Deskripsi Hasil Penelitian Wawancara Manajemen

No	Rumusan Masalah	Hasil Penelitian SMAN 1	Hasil Penelitian SMAN 2	Hasil Penelitian SMAN 3
1	Apakah sarana dan prasarana yang tersedia mendukung kegiatan role-playing?	Kepala sekolah menyatakan ruang kelas dan fasilitas cukup mendukung kegiatan role-playing. Guru memanfaatkan kartu dialog, papan tulis, dan alat peraga sederhana agar siswa lebih mudah memahami peran.	Sekolah berupaya menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran kreatif walaupun beberapa alat peraga masih terbatas. Guru menggunakan benda sederhana di sekitar kelas untuk mendukung role-playing.	Sarana dan prasarana dinilai cukup mendukung pembelajaran. Walaupun alat bantu masih terbatas, guru mampu mengatur kelompok sehingga semua siswa tetap aktif berpartisipasi.

2	Bagaimana guru memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan partisipasi siswa?	Guru menggunakan poster, gambar, kartu dialog, dan media sederhana yang dekat dengan kehidupan siswa sehingga siswa lebih aktif dan kreatif.	Media pembelajaran digunakan untuk memberi contoh percakapan dan situasi role-playing sehingga siswa lebih tertarik dan berani berpartisipasi.	Guru mengaitkan media dengan kehidupan nyata dan memvariasikan skenario sehingga siswa lebih antusias dan tidak cepat bosan selama role-playing.
3	Apakah lingkungan kelas dan sekolah mendukung penerapan strategi role-playing?	Lingkungan kelas yang nyaman dan hubungan antarsiswa yang baik membuat siswa lebih percaya diri berbicara dan menyampaikan ide.	Sekolah mendukung guru menggunakan metode kreatif dan memberi kebebasan mengembangkan strategi pembelajaran sehingga siswa lebih aktif.	Lingkungan sekolah cukup kondusif dengan dukungan guru, teman sebaya, dan budaya sekolah yang menghargai kreativitas siswa.
4	Faktor eksternal mana yang paling dominan memengaruhi keberhasilan strategi pembelajaran kreatif?	Faktor paling dominan adalah sarana dan prasarana pembelajaran seperti ruang kelas dan fasilitas pendukung role-playing.	Media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa menjadi faktor utama keberhasilan role-playing.	Selain fasilitas dan media, budaya sekolah dan lingkungan kelas yang mendukung kreativitas sangat memengaruhi keberhasilan role-playing.
5	Bagaimana	Lingkungan belajar	Dukungan sekolah	Lingkungan sekolah

	kondisi lingkungan belajar dan dukungan orang tua memengaruhi partisipasi siswa?	yang nyaman dan budaya sekolah yang menghargai kreativitas meningkatkan keberanian siswa berbicara.	dan perhatian orang tua membuat siswa lebih termotivasi mengikuti role-playing dan lebih percaya diri tampil di depan kelas.	yang positif, dukungan guru, teman, dan orang tua membuat siswa lebih aktif dan percaya diri berpartisipasi dalam pembelajaran.
6	Apakah keterbatasan sarana-prasarana memengaruhi kelancaran kegiatan role-playing?	Keterbatasan ruang kelas membuat siswa kurang leluasa bergerak sehingga guru harus membagi kelompok atau mengatur giliran tampil.	Keterbatasan alat peraga membuat siswa harus bergantian menggunakan media, tetapi guru tetap memanfaatkan alat sederhana yang tersedia.	Keterbatasan sarana menjadi kendala pembelajaran kreatif, namun guru mengatasinya dengan modifikasi skenario dan pembagian kelompok kecil.
7	Faktor eksternal mana yang paling menghambat keberhasilan strategi role-playing di kelas?	Hambatan utama adalah keterbatasan ruang kelas dan sarana-prasarana sehingga kegiatan role-playing tidak maksimal.	Media pembelajaran yang terbatas dan kurang menarik menyebabkan siswa kurang antusias dan kreativitas berkurang.	Lingkungan belajar yang kurang kondusif dan keterbatasan fasilitas menjadi hambatan terbesar dalam penerapan role-playing.

4.2.2 Observasi

4.2.2.1 SMAN 1 CIAMIS

Berdasarkan hasil observasi penelitian pada pembelajaran teks negosiasi di SMA Negeri 1 Ciamis, penerapan strategi pembelajaran kreatif berbasis role-playing menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara peserta didik. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil nilai pretest dan posttest pada kelas E.9 dan E.10 setelah diterapkannya strategi pembelajaran kreatif berbasis role-playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan nilai setelah mengikuti pembelajaran role-playing. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran kreatif berbasis role-playing mampu meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik, khususnya dalam aspek kelancaran berbicara, keberanian menyampaikan pendapat, penggunaan kosakata, dan kemampuan menyusun gagasan secara runtut sesuai teori kemampuan berbicara menurut Tarigan (2009).

1. Hasil Observasi Nilai Pretest dan Posttest Kelas E.9

Tabel 4.2

Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kelas E.9

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	Keterangan
1	Aditiya Rizki Nuryaman	80	85	Meningkat
2	Aindyra Kaiza Pahala	82	86	Meningkat
3	Aliv Guna Denandanesia	74	80	Meningkat
4	Aliva Azzahra	79	83	Meningkat
5	Amelia Nisrina	85	89	Meningkat
6	Andini Maulida Rahmah	85	90	Meningkat
7	Anggun Khairunnisa Azzahra	80	90	Meningkat
8	Bilqist Putri Nurhidayat	89	91	Meningkat

9	Camel Aprillyyanty	89	90	Meningkat
10	Clara Asandra Putri Kirania	75	80	Meningkat
11	Dede Talita Hanifa Maulinda	86	89	Meningkat
12	Dika Nur Padila	83	91	Meningkat
13	Dimas Rama Septiawan	85	90	Meningkat
14	Dzulfikar Muhammad Ihsan	81	92	Meningkat
15	Elzarno Jiwadias	79	89	Meningkat
16	Fauzan El Jiyaad	89	98	Meningkat
17	Ghalenica Al Fakhira	90	90	Tetap
18	Ibrahim Wildan Maulana	85	92	Meningkat
19	Ilham Gilman Haq	86	95	Meningkat
20	Indira Ayu Chandani	82	91	Meningkat
21	Intan Indah Meilani	81	90	Meningkat
22	Ismal Hasan	82	92	Meningkat
23	Kezya Fauziah Putri Fardiansah	82	93	Meningkat
24	Khaira Puspa Rinjani	83	94	Meningkat
25	Khirunisa Zahra Mufidah	84	95	Meningkat
26	Khanwa Zahra Salamah	85	90	Meningkat
27	Khibaroh Az Zahra Rahmat	80	92	Meningkat
28	Kinanti Nanda Kinasih	81	95	Meningkat
29	Lakeisha Yatayukti Amabel	80	95	Meningkat
30	Lintang Radithya Wistara	89	96	Meningkat
31	Maitsa Devika Arun	90	97	Meningkat
32	Malika Zeina Krismara	86	91	Meningkat
33	Marfel Prasetya Ramadhan	87	92	Meningkat
34	Melati Octaviana	88	93	Meningkat
35	Muhammad Saka L. Suksana	79	90	Meningkat
36	Muhammad Zidane Athallah	83	92	Meningkat
37	Nabila Agustina Ramadhani	80	95	Meningkat
38	Nizar Satria Nugraha	80	93	Meningkat

39	Nur Arhafah Riadhatul Adha	81	96	Meningkat
40	Popi Nur Maulida	82	96	Meningkat
41	Putra Aryasatya Rajab	84	97	Meningkat
42	Putri Sri Mulyani	86	97	Meningkat
43	Raisya Dini Nurfauziah	87	96	Meningkat
44	Resi Permana Jati	75	90	Meningkat
45	Restu Prabu Langit Nur Solihin	74	89	Meningkat
46	Syamiputra Ramdani	80	89	Meningkat

Deskripsi hasil observasi Kelas E.9, berdasarkan tabel hasil pretest dan posttest kelas E.9, terlihat bahwa hampir seluruh peserta didik mengalami peningkatan nilai setelah diterapkannya strategi pembelajaran kreatif berbasis role-playing. Nilai pretest siswa berada pada rentang 74–90, sedangkan nilai posttest meningkat menjadi 80–98.

Peningkatan tertinggi terlihat pada beberapa siswa seperti:

- 1) Nabila Agustina Ramadhani dari 80 menjadi 95,
- 2) Restu Prabu Langit Nur Solihin dari 74 menjadi 89,
- 3) Resi Permana Jati dari 75 menjadi 90.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan role-playing mampu meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik, terutama pada aspek keberanian berbicara, penyusunan gagasan, penggunaan kosakata, dan partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung.

2. Hasil Observasi Nilai Pretest dan Posttest Kelas E.10

Tabel 4.2

Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kelas E.10

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	Keterangan
1	Alifiana Cahya Nugraha	79	89	Meningkat
2	Alma Aina Al Ghassani	85	90	Meningkat
3	Alvi Anargya Ulfah	77	83	Meningkat
4	Fauzi Rahmatullah	79	80	Meningkat
5	Finidya Rahmatul Azizah	80	84	Meningkat
6	Gita Yuliania	80	85	Meningkat
7	Hazaz Haziyyatul Muharom	79	85	Meningkat
8	Hilma Aulia Ramadhani	75	89	Meningkat
9	Insan Kamil	77	87	Meningkat
10	Intan Novia	83	90	Meningkat
11	Kaindra Arjuna Desmond	80	94	Meningkat
12	Kalila Cahya Arifa	80	93	Meningkat
13	Khumairoh	85	98	Meningkat
14	Maya Sri Febriyanti	75	84	Meningkat
15	Mia Aulia Meylani Putri	77	85	Meningkat
16	Mila Amelia	83	94	Meningkat
17	Mohammad Gempar F. Hakim	79	88	Meningkat
18	Muhamad Fahmi Ikramulloh	83	94	Meningkat
19	Muhammad Arya	85	94	Meningkat
20	Muhammad Dzaky Hidayat	79	84	Meningkat
21	Naura Audya Kinanti	85	94	Meningkat
22	Putra Rama Pratama	75	85	Meningkat
23	Putri Nazwa Andriyani	88	97	Meningkat
24	Putri Virly Octaviany	79	84	Meningkat
25	Qonita Aini Putri	83	89	Meningkat
26	Raditriya Alif Aurrora	80	87	Meningkat
27	Raffa Nurfazryansyah	79	86	Meningkat
28	Raffasya Syahmi Firdaus	75	84	Meningkat
29	Raffi Muzhaffar	80	89	Meningkat

30	Rafka Alfiyo Ramadhan	77	87	Meningkat
31	Raihan Bairuni	95	98	Meningkat
32	Ratih Radista	90	92	Meningkat
33	Regina Azaria Putri Rusmana	85	89	Meningkat
34	Reizha Dwi Alishar	80	90	Meningkat
35	Resti Nuraeni	75	87	Meningkat
36	Rinesya Nayla Muazzara	90	94	Meningkat
37	Rosyaifah	78	85	Meningkat
38	Ryfael Dymas Aprilia	78	88	Meningkat
39	Sada Junior Putra	80	90	Meningkat
40	Sandra Nizami Hamidah	80	92	Meningkat
41	Tendy Kurniawan	90	94	Meningkat
42	Tyara Auni Zahran	70	83	Meningkat
43	Valena Febrianti Putri	95	83	Menurun
44	Vivi Auliya Purnama	95	98	Meningkat
45	Wildan Ahmad Nurrohim	78	86	Meningkat
46	Zaky Ahmad Salam	77	87	Meningkat

Deskripsi hasil observasi Kelas E.10, berdasarkan hasil observasi kelas E.10, terlihat adanya peningkatan nilai posttest dibandingkan nilai pretest setelah diterapkannya strategi pembelajaran kreatif berbasis role-playing. Nilai pretest siswa berada pada rentang 70–95, dan nilai posttest meningkat menjadi 80–98.

Sebagian besar siswa mengalami peningkatan kemampuan berbicara yang cukup signifikan. Peningkatan terlihat pada:

- 1) Tyara Auni Zahran dari 70 menjadi 83,
- 2) Kaindra Arjuna Desmond dari 80 menjadi 94,
- 3) Khumairoh dari 85 menjadi 98.

Namun terdapat satu siswa yang mengalami penurunan nilai, yaitu Valena Febrianti Putri dari 95 menjadi 83. Hal ini dipengaruhi oleh faktor internal seperti kurang fokus dan kurang maksimal saat pelaksanaan posttest.

Secara umum, hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran kreatif berbasis role-playing memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berbicara peserta didik pada pembelajaran teks negosiasi di SMA Negeri 1 Ciamis. Strategi ini mampu meningkatkan: keberanian berbicara, kelancaran komunikasi, penggunaan kosakata, kemampuan menyampaikan ide secara sistematis, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Tarigan (2009) yang menyatakan bahwa kemampuan berbicara dapat berkembang melalui latihan aktif, interaksi komunikasi, dan keterlibatan langsung peserta didik dalam proses pembelajaran kreatif berbasis praktik berbicara.

4.2.2.2 SMAN 2 CIAMIS

Berdasarkan hasil observasi penelitian pada pembelajaran teks negosiasi di SMA Negeri 2 Ciamis, penerapan strategi pembelajaran kreatif berbasis role-playing menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara peserta didik. Hal tersebut terlihat dari perbandingan hasil nilai pretest dan posttest pada kelas E.8 dan E.9 setelah diterapkannya strategi pembelajaran kreatif berbasis role-playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Peningkatan kemampuan berbicara peserta didik terlihat pada aspek kelancaran berbicara, penggunaan kosakata yang tepat, keberanian menyampaikan pendapat, intonasi, serta kemampuan menyusun gagasan secara sistematis sesuai

teori kemampuan berbicara menurut Tarigan (2009). Strategi role-playing membuat peserta didik lebih aktif, percaya diri, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

1. Hasil Observasi Nilai Pretest dan Posttest Kelas E.8

Tabel 4.2

Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kelas E.8

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	Keterangan
1	Anngita Pratama P. Mulyawan	80	87	Meningkat
2	Anggun Lestari	77	85	Meningkat
3	Annisa Sadya Azza Yuliansyah	80	85	Meningkat
4	Avatya Herdiana Muhammad	81	85	Meningkat
5	Azzam Al Kautsar	79	85	Meningkat
6	Choerunnisa	84	88	Meningkat
7	Fahri Firdaus	80	85	Meningkat
8	Faradisa Tazkiatuz Zahra	83	85	Meningkat
9	Faris Luqmanul Hakim	80	85	Meningkat
10	Felisha Aulia	80	88	Meningkat
11	Gustian Teguh Laksono	79	84	Meningkat
12	Irdina Ramadhani	84	89	Meningkat
13	Jaskya Megga Nurmala	83	89	Meningkat
14	Meylinda Putri Imani	80	85	Meningkat
15	Muhamad Fahmi Idris	79	85	Meningkat
16	Muhammad Aditiya Putra	80	85	Meningkat
17	Muhammad Fawaaz Amrullah	80	85	Meningkat
18	Naizar Arief Syaddad	81	84	Meningkat
19	Natasya Putri Wahda	82	86	Meningkat
20	Nauval Fatthan Ramdani	80	84	Meningkat
21	Pebi Permana	80	85	Meningkat
22	Putri Febriyani	82	85	Meningkat

23	Quinsa Isaura Lis'han	84	90	Meningkat
24	Raditya Nawwar Saguna Yusup	80	82	Meningkat
25	Regita Arina Rafaa	85	89	Meningkat
26	Rendi Romadoni	82	85	Meningkat
27	Reyhan Izdiyar Pratama	83	85	Meningkat
28	Rifa Fauziah	95	89	Menurun
29	Rizki Rasya Syaputra	78	85	Meningkat
30	Selvi Setia Pertiwi	86	89	Meningkat
31	Shaqirra Zaskia Aufanada	82	85	Meningkat
32	Shifa Aulia	82	86	Meningkat
33	Sidqi Edgina Nuh Zarli	80	84	Meningkat
34	Silvi Anggraini Putri	86	90	Meningkat
35	Tia Ramadhani	85	89	Meningkat
36	Virgie Annisaa Gabriel	82	85	Meningkat
37	Zalfa Yulika Syakira	84	88	Meningkat
38	Zia Safitri	80	85	Meningkat

Deskripsi hasil observasi Kelas E.8, berdasarkan hasil observasi pada kelas E.8 SMA Negeri 2 Ciamis, terlihat bahwa sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan nilai setelah diterapkannya strategi pembelajaran kreatif berbasis role-playing. Nilai pretest peserta didik berada pada rentang 77–95, sedangkan nilai posttest meningkat menjadi 82–90.

Peningkatan nilai terlihat pada hampir seluruh peserta didik, terutama pada:

- 1) Anggun Lestari dari 77 menjadi 85,
- 2) Felisha Aulia dari 80 menjadi 88,
- 3) Quinsa Isaura Lis'han dari 84 menjadi 90.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa strategi pembelajaran role-playing mampu meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik, terutama pada aspek keberanian berbicara, partisipasi aktif, kemampuan menyampaikan ide, serta penggunaan kosakata yang sesuai dalam kegiatan negosiasi. Namun terdapat satu peserta didik yang mengalami penurunan nilai, yaitu Rifa Fauziah dari 95 menjadi 89. Penurunan tersebut dipengaruhi oleh faktor internal seperti kurang fokus dan kurang maksimal saat pelaksanaan posttest. Penerapan strategi pembelajaran kreatif berbasis role-playing pada kelas E.8 memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berbicara peserta didik dalam pembelajaran teks negosiasi.

2. Hasil Observasi Nilai Pretest dan Posttest Kelas E.9

Tabel 4.2

Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kelas E.9

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	Keterangan
1	Aliya Maulida Fajriyati	82	88	Meningkat
2	Amel Melani	84	89	Meningkat
3	Anindia Shalihah Ramadhani	80	88	Meningkat
4	Annabela Reina Syaban	80	84	Meningkat
5	Arif Rahman Firdaus	82	85	Meningkat
6	Aulia Rachmi Suherwin	85	88	Meningkat
7	Ayra Azahra Salsabila	85	89	Meningkat
8	Azzahra Ghaida Putri Sudrajat	84	89	Meningkat
9	Balqis Salsabila Najdatul Muna	82	86	Meningkat
10	Cucu	84	86	Meningkat
11	Dara Savitri Azzahra	83	88	Meningkat
12	Dhea Anggie Anggraeni	83	88	Meningkat
13	Dika Saputra	80	86	Meningkat
14	Dimas Nur Wijayana Nugraha	78	80	Meningkat

15	Febrian Rizkya Hendriansyah	85	89	Meningkat
16	Fitri Septiani	83	88	Meningkat
17	Hayfa Namira	84	88	Meningkat
18	Hijaj Maulana Yusuf	80	87	Meningkat
19	Lisna Nurinayah	85	89	Meningkat
20	Moch Iqmal Firdaus Suyud	82	87	Meningkat
21	Muhammad Fakhri Fikruzzufar	78	80	Meningkat
22	Muhammad Keanu Syahrul R.	79	86	Meningkat
23	Muhammad Rezki Affansyah	85	88	Meningkat
24	Neng Alya Fauziah Noor	82	87	Meningkat
25	Nur Intan Ayuningtyas	81	86	Meningkat
26	Raffa Muhammad Dzikri	82	88	Meningkat
27	Rafka Aditia Dariyat	85	89	Meningkat
28	Rimba Rabbi Rabbani	82	87	Meningkat
29	Rispa Sofi Nugraha	84	87	Meningkat
30	Robiht Khautal Azi	82	88	Meningkat
31	Rofiq Alamsyah Pratama Raupa	82	88	Meningkat
32	Shafira Aulia Fadillah	84	88	Meningkat
33	Siti Kamila Hermalia	82	86	Meningkat
34	Syara Atsniatul Amalia	82	86	Meningkat
35	Vina Febriani	80	84	Meningkat
36	Windy Ayu Lestari	85	89	Meningkat
37	Zamzam Husnul Raffi	82	85	Meningkat
38	Zayra Ainnur Rofiq	85	89	Meningkat

Deskripsi hasil observasi Kelas E.9, berdasarkan hasil observasi kelas E.9 SMA Negeri 2 Ciamis, seluruh peserta didik mengalami peningkatan nilai posttest setelah diterapkannya strategi pembelajaran kreatif berbasis role-playing. Nilai

pretest peserta didik berada pada rentang 78–85, sedangkan nilai posttest meningkat menjadi 80–89.

Peningkatan nilai terlihat pada beberapa peserta didik, antara lain:

- 1) Anindia Nur Shalihah Ramadhani dari 80 menjadi 88,
- 2) Hijaj Maulana Yusuf dari 80 menjadi 87,
- 3) Muhammad Keanu Syahrul R. dari 79 menjadi 86.

Hasil observasi menunjukkan bahwa strategi role-playing membuat peserta didik lebih aktif berbicara, lebih percaya diri saat menyampaikan pendapat, serta mampu menggunakan bahasa yang lebih runtut dan komunikatif dalam pembelajaran teks negosiasi. Selain itu, peserta didik terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran karena mereka terlibat langsung dalam simulasi negosiasi, diskusi kelompok, dan presentasi hasil dialog. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik secara bertahap.

Secara keseluruhan, penerapan strategi pembelajaran kreatif berbasis role-playing di SMA Negeri 2 Ciamis memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berbicara peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks negosiasi. Hal ini sesuai dengan teori Tarigan (2009) yang menyatakan bahwa kemampuan berbicara dapat berkembang melalui latihan aktif, praktik komunikasi langsung, dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran interaktif.

4.2.2.3 SMAN 3 CIAMIS

Berdasarkan hasil observasi penelitian pada pembelajaran teks negosiasi di SMA Negeri 3 Ciamis, penerapan strategi pembelajaran kreatif berbasis role-playing menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara peserta didik. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil nilai pretest dan posttest pada kelas E.5 dan E.6 setelah peserta didik mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan strategi role-playing.

Strategi pembelajaran kreatif berbasis role-playing membuat peserta didik lebih aktif, percaya diri, dan berani menyampaikan pendapat dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik menjadi lebih mampu menyusun ide secara sistematis, menggunakan kosakata yang tepat, serta meningkatkan kelancaran berbicara dalam kegiatan negosiasi. Hal tersebut sesuai dengan teori Tarigan (2009) mengenai kemampuan berbicara yang meliputi kelancaran, penggunaan kosakata, intonasi, dan kepercayaan diri peserta didik.

1. Hasil Observasi Nilai Pretest dan Posttest Kelas E.5

Tabel 4.2

Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kelas E.5

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	Keterangan
1	Abdul Yunus	77	88	Meningkat
2	Abyan Fikri	78	85	Meningkat
3	Ade Apip	80	86	Meningkat
4	Ade Falah Sabat Palahudin	79	85	Meningkat
5	Ade Leni	80	88	Meningkat
6	Arini Nur Fauziah	76	90	Meningkat
7	Bianda Raffah Bilqis	77	80	Meningkat
8	Candra Saputra	75	88	Meningkat

9	Cherdy Chairil Darmawan	80	90	Meningkat
10	Cindi Yulia Sari	75	85	Meningkat
11	Dadan Wildan	76	87	Meningkat
12	Dika Pratama	75	88	Meningkat
13	Dita Novita Lestari	80	89	Meningkat
14	Elis Zaskia Nur Rizqi	76	88	Meningkat
15	Fachrie Yanuar Nugraha	80	88	Meningkat
16	Fadila Ahmad Haikal	80	88	Meningkat
17	Firgiawan Lista Ramdhan	77	84	Meningkat
18	Galang Adha Anarku	78	85	Meningkat
19	Indah Lestari Malindo Putra	78	88	Meningkat
20	Indra Erlangga	78	88	Meningkat
21	Jelita Alviani Putri	75	86	Meningkat
22	Kayla Shefa Auliya	77	88	Meningkat
23	Melani Agustin	80	90	Meningkat
24	Muhamad Ihsan Ramadhan	77	88	Meningkat
25	Muhamad Raka Yudistira	75	80	Meningkat
26	Muhammad Andriansyah	76	82	Meningkat
27	Nagata Akbar Nugraha	80	88	Meningkat
28	Nuryanto	80	88	Meningkat
29	Rahel Eldiano Siboro	82	90	Meningkat
30	Rahmatul Afiah	80	85	Meningkat
31	Raisya Putri Fadillah	80	89	Meningkat
32	Rifky Mubarak	75	88	Meningkat
33	Rizky Hidayatul Aziz	78	88	Meningkat
34	Saeful Millah	80	86	Meningkat
35	Shela Khoirunnisa	75	80	Meningkat
36	Widia Ramdhani	77	80	Meningkat

Deskripsi hasil observasi Kelas E.5, berdasarkan hasil observasi kelas E.5 SMA Negeri 3 Ciamis, seluruh peserta didik mengalami peningkatan nilai posttest setelah diterapkannya strategi pembelajaran kreatif berbasis role-playing. Nilai pretest peserta didik berada pada rentang 75–82, sedangkan nilai posttest meningkat menjadi 80–90.

Peningkatan nilai terlihat cukup signifikan pada beberapa peserta didik, di antaranya:

- 1) Arini Nur Fauziah dari 76 menjadi 90,
- 2) Candra Saputra dari 75 menjadi 88,
- 3) Dika Pratama dari 75 menjadi 88,
- 4) Rifky Mubarak dari 75 menjadi 88.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan role-playing membuat peserta didik lebih aktif berbicara, berani tampil di depan kelas, serta mampu menyampaikan ide dan pendapat secara lebih runtut dalam kegiatan negosiasi. Selain itu, peserta didik terlihat lebih antusias dan percaya diri ketika melakukan simulasi dialog negosiasi bersama teman kelompoknya.

Strategi pembelajaran kreatif berbasis role-playing juga membantu peserta didik meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama kelompok, penggunaan kosakata yang tepat, serta intonasi berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, penerapan strategi tersebut memberikan dampak positif terhadap kemampuan berbicara peserta didik pada materi teks negosiasi.

2. Hasil Observasi Nilai Pretest dan Posttest Kelas E.6

Tabel 4.2

Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kelas E.6

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	Keterangan
1	Aldi Fadilah Kurniawan	77	80	Meningkat
2	Aldi Nurhidayata	79	90	Meningkat
3	Aldo Setiawan	77	85	Meningkat
4	Alex Nurdiansyah	76	84	Meningkat
5	Alfan Zidni Rizalulah	76	86	Meningkat
6	Christian Gahara	75	80	Meningkat
7	Dea Dwi Anggraeni	75	88	Meningkat
8	Diki	74	85	Meningkat
9	Dimas Giri Aditya	75	85	Meningkat
10	Enda Meilisa	75	88	Meningkat
11	Erza Adirexa	76	89	Meningkat
12	Eva Asnita Simanullang	75	87	Meningkat
13	Friza Sukma Harina	75	94	Meningkat
14	Galuh Januar Saputra	76	88	Meningkat
15	Gita Sugiarti	75	82	Meningkat
16	Hadi Maulana Abdillah	76	88	Meningkat
17	Hanif Hardani	75	80	Meningkat
18	Ilham Cucu Saputra	80	84	Meningkat
19	Jhon Rado Purba	75	80	Meningkat
20	Keyla Fitria Rahmadani	78	85	Meningkat
21	Kirey Nuralawiyah	75	88	Meningkat
22	Laila Cahya Salsabila	76	82	Meningkat
23	Mochamad Rafi Noerhadi	75	78	Meningkat
24	Mochamad Nuril Muharam	75	89	Meningkat
25	Muhammad Robi Aprian	77	85	Meningkat
26	Naisyla Azati Fauziah	75	85	Meningkat

27	Nanda Galih Dwi Wahyudi	75	87	Meningkat
28	Nawawi Nularifin	77	90	Meningkat
29	Nozan Bastian Suwarno	78	89	Meningkat
30	Putra Aditya Pirmansyah	75	80	Meningkat
31	Ridho Pujiansah	76	80	Meningkat
32	Rizki Ahmad Fauzy	75	80	Meningkat
33	Rizki Firmansyah	75	89	Meningkat
34	Senta Chyntiasari Setiawan	75	90	Meningkat
35	Suci Mughniiani Rahayu	75	88	Meningkat
36	Tria Chandra Nugraha	75	88	Meningkat

Deskripsi hasil observasi Kelas E.6, berdasarkan hasil observasi pada kelas E.6 SMA Negeri 3 Ciamis, seluruh peserta didik mengalami peningkatan nilai setelah diterapkannya strategi pembelajaran kreatif berbasis role-playing dalam pembelajaran teks negosiasi. Nilai pretest peserta didik berada pada rentang 74–80, sedangkan nilai posttest meningkat menjadi 78–94.

Peningkatan nilai yang cukup tinggi terlihat pada beberapa peserta didik yaitu:

- 1) Friza Sukma Harina dari 75 menjadi 94,
- 2) Mochamad Nuril Muharam dari 75 menjadi 89,
- 3) Rizki Firmansyah dari 75 menjadi 89,
- 4) Senta Chyntiasari Setiawan dari 75 menjadi 90.

Hasil observasi menunjukkan bahwa strategi role-playing mampu meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik secara bertahap. Peserta didik terlihat lebih aktif berdiskusi, lebih percaya diri saat tampil di depan kelas, serta mampu menyampaikan ide dan gagasan dengan lebih runtut dan komunikatif. Suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan karena peserta

didik terlibat langsung dalam kegiatan simulasi negosiasi. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator yang membimbing peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan teori Munandar (2009) yang menyatakan bahwa pembelajaran kreatif dapat meningkatkan partisipasi aktif, kreativitas, dan kemampuan komunikasi peserta didik.

Penelitian ini memberikan manfaat **teoretis** dengan memperkaya pemahaman tentang strategi pembelajaran kreatif berbasis role-playing untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, sekaligus menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya. Secara **praktis**, penelitian ini bermanfaat bagi:

- 1) **Guru:** sebagai panduan menerapkan metode role-playing untuk meningkatkan partisipasi aktif dan kreativitas siswa.
- 2) **Siswa:** untuk meningkatkan keterampilan komunikasi, keberanian menyampaikan pendapat, dan kemampuan berpikir kreatif.
- 3) **Sekolah:** sebagai dasar pengembangan pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan mendukung budaya belajar positif.

Secara keseluruhan, penelitian ini membantu meningkatkan kemampuan berbicara, kreativitas, kepercayaan diri, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia