Volume 2 Issue 1 (2025) Pages 217-224
BORASPATI: The Journal of Bilingualism, Organization, Research, Articles, Studies in Pedagogy, Anthropology, Theory, and Indigenous Cultures
ISSN: 3089-2600 (Online)

Efektivitas *Role-Playing* Berbantuan Budaya (Drama Perang Batak) Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Di SMA Negeri 1 Siborongborong

The Effectiveness of Culturally-Assisted Role-Playing (Batak War Drama) on Students' Speaking Skills at SMA Negeri 1 Siborongborong

Leben Panggabean✉
Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Sisingamangaraja XII Tapanuli

Abstrak
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berbicara siswa SMAN 1 Siborongborong (rata-rata pre-test 69,19) akibat pembelajaran yang kurang kontekstual. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengukur efektivitas metode *role-playing* yang berbantuan budaya, menggunakan naskah "Drama Perang Batak", terhadap kemampuan berbicara. Metode yang digunakan adalah kuasi-eksperimen dengan desain *pre-test post-test control group*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen. Skor rata-rata post-test (76,91) terbukti secara statistik lebih tinggi daripada skor pre-test (69,19). Hasil uji hipotesis (uji-t) mengonfirmasi temuan ini, di mana nilai t_{hitung} (3,787) secara signifikan lebih besar dari t_{tabel} (2,030) pada $\alpha = 0,05$. Berdasarkan temuan tersebut, disimpulkan secara lugas bahwa metode *role-playing* berbantuan budaya (Drama Perang Batak) terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa.
Kata Kunci: *Drama Perang Batak; Kemampuan Berbicara; Pembelajaran Berbasis Budaya; Role-Playing.*

Abstract
This research was contextualized by the low speaking skills of SMAN 1 Siborongborong students (pre-test mean 69.19) due to a lack of contextual learning. The main objective of this study was to measure the effectiveness of the culturally-assisted role-playing method, using the "Batak War Drama" script, on speaking skills. The method used was a quasi-experiment with a pre-test post-test control group design. The research results showed a significant improvement in the experimental group. The post-test mean score (76.91) was proven statistically higher than the pre-test mean score (69.19). The hypothesis test (t-test) confirmed this finding, where the $t_{observed}$ value (3.787) was significantly greater than the t_{table} value (2.030) at $\alpha = 0.05$\$. Based on these findings, it is concluded that the culturally-assisted role-playing (Batak War Drama) method is significantly effective in improving students' speaking skills.
Keywords: *Batak War Drama; Culturally Based Learning; Role-Playing; Speaking Skills.*

Copyright (c) 2025 Leben Panggabean.

✉ Corresponding author : Leben Panggabean
Email Address : panggabeanleben@gmail.com
Received 20 September 2025, Accepted 28 September 2025, Published 20 Okober 2025

Pendahuluan

Keterampilan berbicara merupakan salah satu dari empat pilar kompetensi berbahasa dalam Kurikulum Merdeka, sekaligus menjadi keterampilan esensial untuk navigasi sosial dan profesional di abad ke-21 (Alatas et al., 2023; Ali Muckromin et al., 2023). Namun, pembelajaran bahasa Indonesia di era globalisasi seringkali menghadapi tantangan ganda, di satu sisi ia dituntut membekali siswa dengan keterampilan komunikasi yang praktis, namun di sisi lain seringkali mengabaikan atau "mendekontekstualisasikan"pembelajaran dari akar budaya lokal siswa (Viono et al., 2023) . Ketika materi ajar yang disajikan di kelas (misalnya, naskah drama atau teks) bersifat generik dan tidak memiliki relevansi budaya dengan realitas siswa, dampaknya bisa sangat signifikan. Pembelajaran yang tercerabut dari akarnya ini berpotensi menurunkan motivasi intrinsik dan keterlibatan emosional siswa. Dua faktor ini sangat krusial untuk menopang keberanian dan kepercayaan diri siswa dalam berbicara (Wardana et al., 2023).

Masalah ini menjadi krusial di wilayah yang kaya secara budaya seperti Tapanuli Utara, di mana siswa secara harfiah hidup di tengah-tengah warisan sejarah dan sastra lisan (*Turi-turian*) yang kuat. Namun, ironisnya, materi di kelas seringkali terasa asing. Permasalahan ini terkonfirmasi secara empiris melalui studi awal (*prasurvei*) yang dilakukan peneliti di lokasi penelitian, SMA Negeri 1 Siborongborong, pada Agustus 2024. Studi awal ini mengidentifikasi dua masalah substansial. *Pertama*, data kuantitatif menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa kelas XI masih tergolong rendah. Nilai rata-rata tes awal melakonkan drama (yang kemudian digunakan sebagai data pre-test) di kelas XI IPA 5 (eksperimen) adalah 66,52 dan di kelas XI IPA 6 (kontrol) adalah 65,87. Kedua nilai ini berada pada kategori "Cukup", menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mencapai ketuntasan dalam aspek-aspek kunci berbicara seperti artikulasi, intonasi, dan ekspresi. *Kedua*, data kualitatif (observasi) menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas masih didominasi metode konvensional (ceramah) yang berpusat pada buku teks non-kontekstual. Akibatnya, siswa menunjukkan resistensi psikologis saat pembelajaran berbicara. Mereka dilaporkan "gugup", "malu", "kurang percaya diri", dan bahkan "enggan mengerjakan tugas" melakonkan drama. Ini adalah indikator jelas bahwa metode yang digunakan gagal menumbuhkan keterampilan sekaligus kepercayaan diri.

Menjawab masalah rendahnya keterampilan berbicara, berbagai studi relevan telah membuktikan efektivitas metode pembelajaran aktif. Metode *Role-Playing* (Bermain Peran) secara konsisten ditunjukkan sebagai salah satu strategi pedagogis yang unggul. Penelitian oleh Lestari (2018) membuktikan bahwa Role-Playing efektif meningkatkan kelancaran dan intonasi siswa SD. Pada jenjang SMA, Saputri & Amalia (2020) juga menemukan bahwa teknik ini memiliki pengaruh positif signifikan, bahkan dalam konteks pembelajaran bahasa asing yang sering dianggap lebih sulit. Secara teoretis, Role-Playing memindahkan fokus dari guru ke siswa, menciptakan "lingkungan belajar yang aman" bagi siswa untuk bereksperimen dengan bahasa tanpa takut salah (Tarigan, 2017). Wijayanti (2017) juga memperkuat argumen ini, menemukan bahwa pembelajaran drama secara umum berdampak positif pada keberanian dan artikulasi.

Menanggapi tantangan rendahnya keterampilan berbicara di kalangan siswa, berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas metode pembelajaran aktif, khususnya teknik *Role-Playing* (Bermain Peran) sebagai strategi pengajaran yang efektif. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Lestari & Lestari (2018), ditemukan bahwa penggunaan *Role-Playing* secara signifikan meningkatkan kelancaran dan intonasi siswa di tingkat Sekolah Dasar. Di tingkat Sekolah Menengah Atas, hasil penelitian oleh Sidabutar et al. (2025) juga memperlihatkan dampak positifnya, di mana teknik ini mampu meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa asing, suatu bidang yang sering dianggap lebih menantang bagi siswa

Dari perspektif teoritis, *Role-Playing* berperan penting dalam mengalihkan fokus pembelajaran dari guru ke siswa. Hal ini menciptakan "lingkungan belajar yang aman" yang

memfasilitasi siswa untuk bereksperimen dengan bahasa tanpa rasa takut akan kesalahan (Nugrahani & Zuhroh, 2023). Tarigan (dalam Purnamasari et al., 2023) menyatakan bahwa suasana aman ini membantu siswa merasa lebih percaya diri saat berpartisipasi dalam pembelajaran, berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan berbicara mereka. Selain itu, Wijayanti (dalam Purnamasari et al., 2023) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis drama yang mencakup *Role-Playing* secara umum berdampak positif pada keberanian dan artikulasi siswa, menjadikannya sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi verba di kalangan siswa.

Meskipun demikian, terdapat celah penelitian (*research gap*) yang fundamental dari penelitian sebelumnya. Mayoritas penelitian yang ada cenderung berfokus pada efektivitas metode *Role-Playing* itu sendiri. Penelitian-penelitian ini berhasil membuktikan bahwa cara bermain peran itu efektif. Namun, mereka cenderung memperlakukan *Role-Playing* sebagai sebuah teknik yang "steril", efektivitasnya diukur tanpa menginvestigasi secara mendalam dampak dari konten (materi ajar) apa yang diperankan.

Sangat sedikit penelitian yang secara eksplisit mengukur efektivitas *Role-Playing* ketika "ditenagai" oleh konten kearifan lokal yang spesifik dan memiliki bobot sejarah-emosional bagi siswa. Penelitian sebelumnya belum menjawab pertanyaan kunci: Apa yang terjadi jika metode *Role-Playing* yang sudah terbukti efektif itu diintegrasikan secara spesifik dengan materi ajar berbasis *Indigenous Knowledge Systems* seperti naskah drama sejarah lokal? Apakah peningkatannya murni karena metode, atau karena adanya 'resonansi budaya' dari kontennya? Celah inilah yang berusaha diisi oleh penelitian ini.

Penelitian ini menawarkan solusi dengan mengimplementasikan inovasi yang saya sebut *Role-Playing* Berkonteks Budaya (*Culturally Contextualized Role-Playing*). Inovasi ini adalah sintesis dari dua komponen: (a) penggunaan metode pedagogi modern yang terbukti efektif (*Role-Playing*) dan (b) integrasi materi ajar otentik berbasis kearifan lokal (*Indigenous Knowledge*). Dalam hal ini, naskah "Drama Perang Batak" dipilih karena relevansi historis dan geografisnya yang tinggi dengan lokasi penelitian yaitu di Siborongborong, Tapanuli Utara dan kekayaan nilai-nilai kepahlawanan yang terkandung di dalamnya.

Berdasarkan gap analysis tersebut, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengukur secara kuantitatif efektivitas implementasi *Role-Playing* yang berkonteks budaya (menggunakan materi "Drama Perang Batak") dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas XI di SMAN 1 Siborongborong.

Kebaruan (*Novelty*) penelitian ini terletak pada pergeseran fokus. Kami tidak sekadar membuktikan bahwa *Role-Playing* itu efektif (karena itu sudah banyak dibuktikan). Kebaruan kami adalah memberikan pembuktian empiris bahwa konten budaya lokal ("*Drama Perang Batak*") berfungsi sebagai akselerator pendidikan. Kami menguji hipotesis bahwa penggunaan konten lokal yang otentik ini, ketika disampaikan melalui metode *Role-Playing*, memberikan dampak yang secara statistik lebih signifikan terhadap kemampuan berbicara (meliputi aspek artikulasi, intonasi, ekspresi, dan bahasa tubuh) dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, karena ia menggabungkan latihan keterampilan bahasa dengan penguatan relevansi emosional dan identitas budaya.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan kuasi-eksperimen (*quasi-experiment*). Alasan pemilihan metode ini adalah untuk mengukur secara objektif hubungan kausalitas (pengaruh) dari variabel perlakuan, yaitu *Role-Playing Berkonteks Budaya* (X), terhadap variabel hasil, yaitu Kemampuan Berbicara Siswa (Y), dalam seting kelas yang otentik dan alamiah. Rancangan spesifik yang diadaptasi adalah *Pre-test Post-test Control Group Design*, yang dipilih karena kemampuannya untuk membandingkan kondisi awal (*pre-test*) dan kondisi akhir (*post-test*) antara kelompok yang menerima perlakuan (kelas eksperimen) dan kelompok yang tidak (kelas kontrol). Desain ini memungkinkan peneliti

mengisolasi efektivitas murni dari perlakuan "Drama Perang Batak" dengan membandingkan peningkatannya terhadap kelompok kontrol.

Prosedur penelitian digambarkan secara skematis pada tabel 1. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Siborongborong, Kabupaten Tapanuli Utara. Pemilihan lokasi ini bersifat purposif, didasari oleh dua pertimbangan utama: (1) Relevansi konteks budaya; lokasi penelitian berada di jantung budaya Batak Toba sehingga naskah "Drama Perang Batak" memiliki relevansi historis dan emosional yang tinggi bagi siswa, dan (2) Temuan data awal (prasurvei) di lokasi ini yang mengonfirmasi adanya kebutuhan untuk inovasi pembelajaran berbicara.

Tabel 1. Desain Penelitian Pre-test Post-test Control Group (Keterangan: O1 = Pre-test, O2 = Post-test, X = Perlakuan Role-Playing Drama Perang Batak)

Kelas Kontrol	O1		O2
Kelas Eskperimen	O1	X	O2

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI IPA SMAN 1 Siborongborong Tahun Ajaran 2024/2025, yang terdiri dari 8 kelas paralel dengan total 287 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *random sampling* (acak kelas) untuk menjaga objektivitas. Dari proses tersebut, terpilih dua kelas sebagai sampel, Kelas XI IPA 5 sebagai kelas eksperimen (partisipan N=36) dan Kelas XI IPA 6 sebagai kelas kontrol (partisipan N=35). Kedua kelompok ini diasumsikan memiliki karakteristik awal yang homogen. Kelas eksperimen (O1 -> X -> O2) menerima perlakuan (X) berupa pembelajaran drama berbasis *role-playing* menggunakan naskah "Drama Perang Batak", sedangkan kelas kontrol (O1 -> O2) menerima pembelajaran drama dengan metode konvensional (ceramah dan penugasan teks umum) pada durasi waktu yang sama.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan instrumen tes unjuk kerja (*performance test*) kemampuan berbicara. Tes ini diberikan sebanyak dua kali yaitu sebagai pre-test (sebelum perlakuan) untuk mengukur kemampuan awal, dan sebagai post-test (setelah perlakuan) untuk mengukur hasil akhir. Instrumen utama yang digunakan adalah lembar observasi penilaian (rubrik) yang terperinci. Rubrik ini dirancang untuk menguraikan kemampuan berbicara secara komprehensif ke dalam lima indikator terukur, yang masing-masing memiliki rentang skor 0-20, dengan total skor ideal 100. Kelima indikator tersebut adalah: (1) Kejelasan artikulasi dan pelafalan, menilai ketepatan pengucapan vokal dan konsonan; (2) Intonasi dan ekspresi suara, menilai kesesuaian dinamika dan nada suara dengan emosi karakter; (3) Penggunaan dialog dan kelancaran, menilai penguasaan naskah dan alur bicara tanpa jeda yang mengganggu; (4) Kontak mata dan bahasa tubuh, menilai aspek non-verbal seperti gestur, mimik, dan interaksi visual; dan (5) Kesesuaian dengan karakter dan peran, menilai kedalaman pemahaman dan penghayatan siswa terhadap tokoh yang diperankan.

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum pengujian hipotesis, data dianalisis untuk memastikan pemenuhan uji prasyarat. Uji normalitas data menggunakan uji Lilliefors dan uji homogenitas varians menggunakan Uji F. Hasil analisis prasyarat menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test dari kedua kelompok berdistribusi normal (L_{hitung} 0,1156 < L_{tabel} 0,1565) dan berasal dari varians yang homogen (F_{hitung} 1,11 < F_{tabel} 2,03). Dengan terpenuhinya syarat parametrik, pengujian hipotesis untuk menjawab tujuan penelitian dilakukan dengan menggunakan Uji-t sampel berpasangan (*Paired Sample t-test*) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Uji ini dipilih untuk mengukur perbedaan yang signifikan antara skor rata-rata pre-test dan skor rata-rata post-test di dalam kelas eksperimen, guna membuktikan efektivitas langsung dari perlakuan (X).

Hasil dan Pembahasan

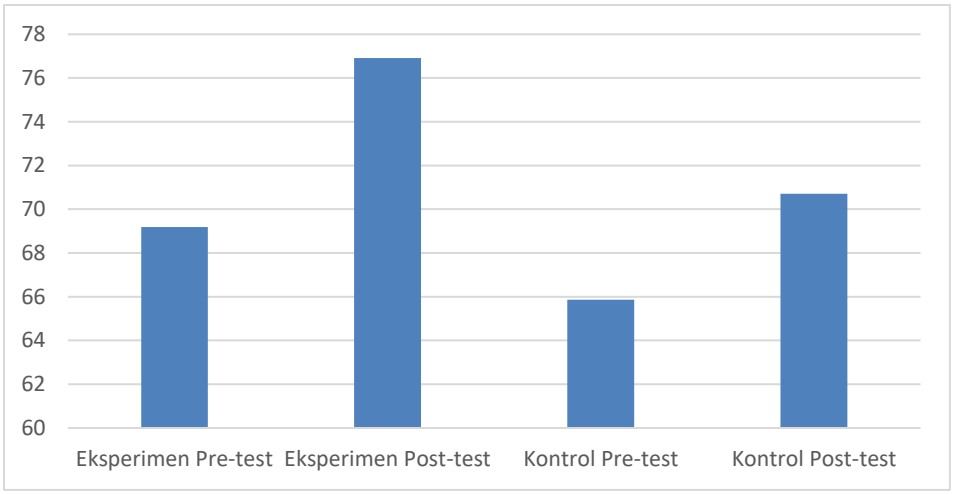
Hasil

Data yang diperoleh dari pre-test dan post-test kemampuan berbicara pada kelas eksperimen (N=36) dan kelas kontrol (N=35) dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif, yang merangkum nilai rata-rata (Mean) dan standar deviasi (SD) kedua kelompok, disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Nilai Kemampuan Berbicara Siswa

Kelompok	Tes	N	Mean (Rata-rata)	SD
Eksperimen	Pre-test	36	69,19	**8,32***
(Drama Perang Batak)	Post-test	36	76,91	**8,77***
Kontrol	Pre-test	35	65,87	10,38
(Konvensional)	Post-test	35	70,71	7,19

Tabel 1 menunjukkan bahwa pada pre-test, kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang relatif setara (Mean 69,19 pada Eksperimen dan 65,87 pada Kontrol), yang keduanya berada dalam kategori "Cukup". Namun, setelah perlakuan, nilai rata-rata post-test kelas eksperimen (76,91) menunjukkan pencapaian yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (70,71).



Gambar 1. Perbandingan Nilai Rata-rata Pre-test dan Post-test

Gambar 1 secara visual mengilustrasikan bahwa peningkatan (*gain score*) pada kelas eksperimen, yang menerima perlakuan *role-playing* dengan menggunakan "Drama Perang Batak", jauh lebih tajam dibandingkan dengan peningkatan pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Inti dari temuan penelitian ini adalah hasil uji hipotesis. Setelah uji prasyarat normalitas dan homogenitas terpenuhi, analisis Uji-t (*paired sample t-test*) dilakukan pada data kelas eksperimen. Hasil analisis "bersih" menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara nilai pre-test dan post-test pada kelas eksperimen. Hasil Uji-t menunjukkan nilai t_{hitung} (3,787) > t_{tabel} (2,030), pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan df = 35.

Temuan ini mengonfirmasi bahwa Hipotesis nihil (H_o) ditolak dan Hipotesis alternatif (Ha) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan metode role-playing berkonteks budaya ("Drama Perang Batak") terhadap kemampuan berbicara siswa.

Pembahasan

Temuan utama penelitian ini secara ringkas menunjukkan bahwa implementasi *role-playing* yang secara spesifik menggunakan naskah "Drama Perang Batak" terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas XI SMAN 1 Siborongborong. Kebaruan (novelty) dari temuan ini tidak terletak pada pembuktian bahwa *role-playing* itu efektif, melainkan pada penemuan bahwa kontekstualisasi budaya dari materi ajar ("Drama Perang Batak") berfungsi sebagai akselerator pembelajaran. Data menunjukkan peningkatan dari rata-rata pre-test 69,19 (kategori Cukup) menjadi 76,91 (kategori Baik), dengan signifikansi statistik (t = 3,787) yang kuat.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas metode *role-playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara, seperti yang terlihat pada penelitian Wajdi (2017) serta Salwa & Liskinasih (2016), yang menyoroti pengaruh positif dari metode ini. Namun, penelitian ini melangkah lebih jauh dengan menunjukkan bahwa keunggulan metode *role-playing* dapat dioptimalkan ketika kontennya memiliki relevansi emosional dan historis bagi siswa, berbeda dari studi-studi sebelumnya yang mungkin lebih fokus pada efektivitas metode itu sendiri.

Temuan ini juga secara empiris mendukung kerangka teoretis *Culturally Relevant Pedagogy* (CRP) yang dikembangkan oleh Ladson-Billings (1995) dan Gay (2010), yang berpendapat bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika disesuaikan dengan kerangka acuan budaya siswa. Penelitian ini menyediakan bukti kuantitatif yang mendukung teori tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di wilayah Tapanuli Utara, dengan menekankan bahwa isi materi ajar (konten budaya) sama pentingnya dengan metode pengajaran yang digunakan (Purba et al., 2024).

Dengan demikian, temuan ini menegaskan pentingnya integrasi budaya dalam pembelajaran bahasa sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan berbicara siswa, mengundang perhatian lebih lanjut tentang bagaimana konten yang relevan dapat berfungsi sebagai alat untuk memperkuat pengalaman belajar di kalangan siswa dengan latar belakang lokal yang kaya (Astuti, 2016).

Implikasi dari temuan ini bersifat signifikan, baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi pada modifikasi teori pembelajaran bahasa, dengan menunjukkan bahwa variabel "Konten Budaya" adalah moderator yang kuat dalam efektivitas "Metode Pembelajaran". Secara praktis, hasil ini memberikan rekomendasi kuat bagi para guru Bahasa Indonesia, khususnya di SMAN 1 Siborongborong dan wilayah Tapanuli secara umum. Guru didorong untuk tidak hanya mengadopsi metode pembelajaran aktif, tetapi juga secara proaktif mengintegrasikan materi ajar berbasis kearifan lokal (seperti *Turi-turian*, legenda lokal, atau naskah sejarah seperti "Drama Perang Batak") ke dalam kurikulum Bahasa Indonesia untuk memaksimalkan hasil belajar siswa.

Tentu saja, peneliti menyadari adanya beberapa keterbatasan dalam penelitian ini. *Pertama*, penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimen di mana randomisasi dilakukan di tingkat kelas, bukan individu, sehingga kontrol terhadap variabel perancu belum maksimal. *Kedua*, efektivitas yang diukur terfokus pada materi "Drama Perang Batak"; penelitian ini belum menguji apakah materi kearifan lokal lain (misalnya, sastra lisan non-historis) akan memberikan dampak yang sama. *Ketiga*, instrumen penilaian berbicara, meskipun menggunakan rubrik terperinci, masih memiliki unsur subjektivitas penilai yang tidak dapat dihilangkan sepenuhnya.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan tersebut, penelitian di masa mendatang sangat disarankan. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan desain *true-experimental* (eksperimen murni) untuk kontrol yang lebih ketat. Selain itu, penelitian komparatif dapat dilakukan untuk menguji efektivitas antara berbagai jenis materi kearifan lokal (misalnya, membandingkan dampak "Drama Perang Batak" versus "Legenda Danau Toba"). Penelitian

kualitatif juga diperlukan untuk mengeksplorasi secara lebih mendalam bagaimana siswa secara emosional dan kognitif memaknai proses pembelajaran berkonteks budaya ini.

Simpulan

Implementasi role-playing yang dikontekstualisasikan secara budaya terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Temuan esensial penelitian ini adalah bahwa efektivitas metode pembelajaran tidak hanya bergantung pada teknik (metode *role-playing*), tetapi juga sangat ditentukan oleh konten (materi ajar) yang digunakan. Penggunaan naskah "Drama Perang Batak" sebagai materi ajar berbasis kearifan lokal terbukti berfungsi sebagai akselerator pembelajaran. Materi yang relevan secara historis dan emosional ini mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan autentik siswa. Sebagai solusi, integrasi materi berkonteks budaya ini berhasil mengatasi hambatan psikologis (rasa malu dan gugup) yang selama ini menghambat pembelajaran berbicara. Penelitian ini mengonfirmasi bahwa pembelajaran bahasa yang "membumi" pada budaya lokal adalah solusi efektif untuk peningkatan keterampilan praktis.

Daftar Pustaka

Alatas, M. A., Romadhon, S., Efendi, A. N., & Zahroh, F. (2023). Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Mahasiswa IAIN Madura: Teknik dan Strategi Pengelolaan Kelas Praktik Platform Merdeka Belajar. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 352–360. https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.8175

Ali Muckromin, Sutopo, A., Hidayati, Y. M., & Widyasari, C. (2023). ANALYSIS OF KURIKULUM MERDEKA IN SEKOLAH PENGGERAK. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *9*(4), 592–606. https://doi.org/10.31949/jcp.v9i4.5445

Lestari, P. W., & Lestari, N. P. (2018). Supervision of Unsafe Act on Formwork Workers at Project "X" Bekasi City. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, *14*(2), 214–222. https://doi.org/10.15294/kemas.v14i2.9957

Nugrahani, R. F., & Zuhroh, L. (2023). Pelatihan Keterampilan Pengasuhan Positif Pada Supervisor PKH Kabupaten Malang. *I-Com: Indonesian Community Journal*, *3*(2), 927–932. https://doi.org/10.33379/icom.v3i2.2595

Purba, E., Banjarnahor, E. T., Tampubolon, F. A., Sebayang, R. R., Damanik, S. P., Ambarita, Y., & Harahap, S. (2024). Identifikasi Metode Project Based Learning Dalam Pembelajaran Drama Pada Sekolah Menengah Atas. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *4*(4), 1004–1013. https://doi.org/10.53769/deiktis.v4i4.1149

Purnamasari, I., Redjeki, E. S., Desyanty, E. S., Firdaus, Z., & Aruna, A. (2023). Peningkatan Kapasitas Pembelajaran Indoor dan Outdoor PAUD Melalui ABCD di TK/KB Laboratorium UM. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat*, *1*. https://doi.org/10.61142/psnpm.v1.87

Salwa, S., & Liskinasih, A. (2016). PENINGKATAN PEMAHAMAN FIGURATIVE LANGUAGE DALAM MATA KULIAH SPEAKING MELALUI TEKNIK DRAMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, *49*(3), 129. https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v49i3.9017

Sidabutar, U., Br. Simarmata, J. J. P., Simamora, R. P., Siregar, S. M. U., & Sinaga, T. Y. (2025). MENINGKATKAN ENERGI ANAK NEGERI MELALUI PEMBELAJARAN INOVATIF DI SMKN 1 TELUK MENGKUDU. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, *5*(1), 109–115. https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v5i1.4223

Tri Astuti, N. (2016). Pengaruh Penggunaan Teknik Drama terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, *1*(2). https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1021

Viono, T., Azizah, K., Mukhlis, A., Tabrani, A., & Tamphu, S. (2023). *Breaking Java's Wall: Representation of Local Cultures Manifested in the Indonesian Kurikulum Merdeka Textbooks* (pp. 205–214). https://doi.org/10.2991/978-2-38476-144-9_23

Wajdi, F. (2017). IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING (PBL) DAN PENILAIAN AUTENTIK DALAM PEMBELAJARAN DRAMA INDONESIA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *17*(1), 86. https://doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v17i1.6960

Wardana, M. A. W., Indra, D. P., & Ulya, C. (2023). Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Surakarta. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, *4*(1), 95–114. https://doi.org/10.53624/ptk.v4i1.286