



Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan

Volume 7 Nomor 6 Desember 2025 Halaman 1738 - 1747

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

Peran Role Play dalam Kelas BIPA: Kajian Literatur Peningkatan Keterampilan Berbicara

Estika Nurul Aziza^{1✉}, Aiman², Laily Nurlina³

Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia^{1,2,3}

e-mail : azizaestika3@gmail.com¹, Aimansaniwae661@gmail.com², lailynurleena@gmail.com³

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) kerap terkendala oleh kecemasan pembelajaran serta minimnya kesempatan untuk mempraktikkan bahasa dalam situasi yang mendekati kondisi nyata. Penelitian ini bertujuan untuk menelaah peran strategi *role play* sebagai metode pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan kemampuan komunikasi lisan tetapi juga memperkuat pemahaman budaya pembelajar BIPA. Keunikan penelitian ini terletak pada upaya mengisi celah penelitian sebelumnya yang masih berskala kecil dan parsial, dengan menghadirkan sintesis teoretis melalui kajian literatur terhadap lima belas artikel ilmiah nasional dan internasional. Hasil kajian menunjukkan bahwa *role play* efektif meningkatkan pelafalan, intonasi, kelancaran berbicara, serta kepercayaan diri pembelajar. Selain itu, strategi ini mampu menurunkan kecemasan berbahasa dan memotivasi keterlibatan aktif melalui simulasi situasi sosial yang kontekstual. Secara teoretis, penelitian ini menegaskan bahwa *role play* berfungsi sebagai pendekatan integratif yang menghubungkan dimensi linguistik, afektif, dan sosial-budaya, memberikan dasar konseptual yang kuat bagi pengembangan kurikulum dan praktik pedagogis BIPA. Dengan demikian, *role play* berpotensi menjadi strategi pembelajaran yang bermakna, aplikatif, dan berbasis teori dalam pengajaran BIPA.

Kata Kunci: Role Play, BIPA, keterampilan berbicara, dimensi linguistik-afektif-budaya.

Abstract

The teaching of Indonesian for Foreign Speakers (BIPA) is often hindered by learners' anxiety and limited opportunities to practice the language in authentic, real-life situations. This study examines the role of role play as a learning strategy that enhances oral communication skills while deepening learners' cultural understanding. The uniqueness of this research lies in bridging gaps in previous small-scale and partial studies through a systematic literature review of fifteen national and international scholarly articles. Findings indicate that role play effectively improves pronunciation, intonation, speaking fluency, and learner confidence. Additionally, it reduces language anxiety and motivates active engagement through contextual social simulations. Theoretically, this study highlights that role play functions as an integrative approach connecting linguistic, affective, and socio-cultural dimensions, providing a solid conceptual basis for curriculum development and pedagogical practices in BIPA. Thus, role play emerges as a meaningful, applicable, and theory-based instructional strategy in BIPA education.

Keywords: Role Play, BIPA, speaking skills, linguistic-affective-cultural dimension.

Copyright (c) 2025 Estika Nurul Aziza, Aiman, Laily Nurlina

✉ Corresponding author :

Email : azizaestika3@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i6.8755>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Interaksi antarnegara yang semakin intens belakangan ini secara otomatis memicu peningkatan jumlah penutur asing yang tertarik mendalami Bahasa Indonesia. Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA), kemampuan berbicara adalah fondasi utama, hal tersebut adalah kunci bagi pembelajar untuk bisa berinteraksi langsung, baik di lingkungan kampus, pergaulan sosial, maupun dunia kerja. Sayangnya, realitas di kelas seringkali menunjukkan tantangan besar dan banyaknya pembelajar kesulitan menyuarakan gagasan mereka secara spontan, terutama ketika situasi menuntut keberanian dan kelancaran berekspresi. Berbagai studi sebelumnya menunjukkan bahwa hambatan dalam keterampilan berbicara tidak semata-mata berkaitan dengan aspek kebahasaan (Beta, 2019) mencatat bahwa pembelajar cenderung kurang aktif ketika kegiatan berbicara tidak dirancang secara partisipatif. Temuan serupa disampaikan oleh (Chadijah, 2023) yang menyoroti peran kecemasan dan rendahnya kepercayaan diri sebagai faktor penghambat interaksi lisan. Di sisi lain, penelitian (Isnani, 2013) serta beberapa kajian internasional seperti (Bahriyeva, 2021), (Lumiling, et al., 2023), dan (Piscesa et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan *role play* dapat meningkatkan keterlibatan pembelajar melalui simulasi situasi komunikasi yang lebih alami. Bahkan efektivitas *role play* dalam pendidikan dasar untuk mengajarkan norma kesatuan dan konteks sosial budaya.

Meski begitu, penelitian-penelitian tersebut sebagian besar bersifat parsial, terbatas pada konteks tertentu, atau menggunakan sampel kecil. Sintesis yang mengintegrasikan dampak *role play* pada dimensi linguistik, afektif, dan sosial-budaya secara komprehensif masih jarang dilakukan. Secara teoretis, pendekatan komunikatif dan *role play* telah lama direkomendasikan, tetapi implementasinya dalam praktik pembelajaran BIPA belum konsisten dan belum memiliki landasan sintesis yang kuat.

Berdasarkan celah ini, penelitian ini menawarkan kontribusi baru dengan menyajikan telaah literatur sistematis terhadap lima belas artikel ilmiah nasional dan internasional. Penelitian ini bertujuan menyintesis dampak *role play* pada tiga dimensi utama linguistik, afektif, dan sosial-budaya dalam satu kerangka analisis yang komprehensif. Novelty penelitian terletak pada integrasi ketiga dimensi tersebut, memberikan pemahaman menyeluruh tentang efektivitas *role play* di BIPA.

Urgensi penelitian ini juga tinggi, mengingat meningkatnya minat global terhadap Bahasa Indonesia. Hasil kajian ini diharapkan dapat menjadi rujukan akademik untuk pengembangan kurikulum dan strategi pedagogis BIPA yang lebih komunikatif, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan praktik bahasa di dunia nyata.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kajian literatur sistematis untuk menelaah peran strategi *role play* dalam meningkatkan keterampilan berbicara pembelajar BIPA. Pendekatan ini dipilih agar penulis dapat mengumpulkan, membandingkan, dan menyintesiskan hasil penelitian sebelumnya secara menyeluruh.

Sumber data berupa lima belas artikel ilmiah yang relevan dengan penerapan *role play* dalam pembelajaran berbicara. Artikel-artikel ini diperoleh melalui penelusuran Google Scholar, DOAJ, dan repositori jurnal nasional dengan syarat: relevan dengan topik pembelajaran berbicara, diterbitkan di jurnal atau prosiding bereputasi, dan dapat diakses secara lengkap.

Proses pengumpulan data dilakukan bertahap, dimulai dari seleksi berdasarkan judul dan abstrak, kemudian membaca isi artikel secara penuh, dan mencatat informasi penting seperti tujuan penelitian, desain penelitian, partisipan, teknik pengumpulan data, serta temuan utama. Artikel yang tidak sesuai dengan fokus penelitian atau kurang mendalam dieliminasi dari kajian.

Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan mengelompokkan temuan ke dalam tiga tema utama: (1) aspek linguistik, (2) aspek afektif, dan (3) aspek budaya. Pemilihan tema ini didasarkan pada teori *Communicative Language Teaching*, *Affective Filter Hypothesis*, dan *Intercultural Communicative Competence*.

Untuk memastikan keandalan, temuan dibandingkan antarartikel dengan memperhatikan konteks penelitian, jumlah partisipan, dan metode pengumpulan data. Semua sumber dicatat lengkap dengan rujukan yang dapat diakses, sehingga proses penelitian bersifat transparan dan dapat dipertanggungjawabkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil kajian literatur terhadap sepuluh artikel ilmiah menunjukkan bahwa penerapan strategi role play memberikan dampak positif yang konsisten terhadap keterampilan berbicara pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Seluruh artikel yang dianalisis melaporkan adanya peningkatan kemampuan berbicara setelah strategi role play diterapkan dalam pembelajaran.

Tabel 1. Ringkasan Artikel tentang Penerapan Role Play dalam Pembelajaran BIPA

No	Judul Artikel	Fokus Penelitian	Hasil Utama	Keterbatasan
1	Aktivitas Bermain Peran dalam Pembelajaran BIPA (Astuti et al., 2025)	Efektivitas role play dalam meningkatkan keterampilan berbicara internasional	Meningkatkan pelafalan, intonasi, kelancaran, dan kepercayaan diri mahasiswa BIPA	Jumlah partisipan terbatas (4 orang); belum menggunakan pendekatan kuantitatif
2	Pengembangan Keterampilan Berbicara bagi Pemelajar BIPA Tingkat B1 di Universitas Atma Jaya Yogyakarta Tingkat menengah melalui Metode Bermain Peran (Annasthasya et al., 2025)	Di Penerapan role play dan pembelajaran BIPA pada pembelajaran BIPA	Meningkatkan kepercayaan diri, pemahaman Indonesia	Konteks terbatas pada satu universitas; tidak disertai data statistik
3	Bermain Peran (Role Play) dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara bagi Pemelajar BIPA Tingkat Pemula (Gustyawan et al., 2019)	Implementasi role play bagi pemelajar BIPA tingkat pemula	Meningkatkan berbicara dan kemampuan komunikasi dalam konteks nyata	keberanian Fokus hanya pada level pemula; analisis bersifat deskriptif
4	Analisis Wacana dalam Skenario Role Play Kelas BIPA: Eksplorasi Kemampuan Pragmatik Mahasiswa (Tama Ritonga, 2025)	Analisis kemampuan pragmatik mahasiswa BIPA melalui role play	Mahasiswa kesantunan, sopan, dan sopan, dan pemahaman jumlah partisipan sedikit norma sosial Indonesia	Konteks simulasi terbatas; jumlah partisipan sedikit
5	Pengembangan Kompetensi Percakapan	Penggunaan role play dan meningkatkan sosiodrama untuk diri dan meningkatkan kompetensi komunikasi lisan	Meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan didukung oleh kompetensi komunikasi lisan	Bersifat konseptual; tidak data empiris

Pemelajar BIPA percakapan dengan Strategi Simulasi Percakapan (Role Play dan Sosio-Drama) (Purwiyanti & Suwandi, 2017)

Strategi Pembelajaran BIPA Aspek Berbicara dengan Role play tematik untuk Meningkatkan pelafalan, Belum diuji efektivitas 6 Metode Bermain pembelajar BIPA asal intonasi formal, dan jangka panjang; konteks Peran Menjadi Vietnam kepercayaan diri budaya tunggal Presenter TV (Istanti & Pd, 2017)

Studi Kasus Pemanfaatan Aktivitas Role Play untuk Penguatan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Internasional (Astuti, 2025)

7 Studi kasus penerapan role play meningkatkan jumlah peserta terbatas; play dalam kelas berbicara kelancaran, pelafalan, dan belum terintegrasi teknologi BIPA rasa percaya diri digital

Improving Speaking Proficiency Via metode *role-play* dalam *Role-Play: An* meningkatkan keterampilan menunjukkan 8 *Investigation from* berbicara Bahasa Inggris motivasi, kepercayaan diri, lebih. *Indonesian* siswa SMP di Indonesia dan penurunan kecemasan *Secondary Schools* melalui *Classroom Action* berbicara.

1. Peningkatan signifikan pada nilai rata-rata speaking dari **48** (pre-test) menjadi **73** (post-test Cycle I) dan **82** (post-test Cycle II). 1. Penelitian hanya dilakukan 2. Persentase siswa yang di satu kelas (33 siswa) di mencapai standar kelulusan satu sekolah, sehingga (≥ 75) meningkat generalisasi terbatas. dari **6%** menjadi **91%** setelah 2. Fokus pada siklus. aspek *fluency* dan *confidence*, 3. Data kualitatif namun aspek akurasi tata 3. Durasi penelitian terbatas dalam dua siklus; tidak ada 4. Siswa melaporkan pengukuran retensi jangka pengalaman belajar yang panjang. 4. Tidak ada kelompok menyenangkan, interaktif, 4. Tidak ada kontekstual melalui role- kontrol untuk play. membandingkan dengan 5. Metode ini efektif dalam metode pengajaran lain. menciptakan lingkungan belajar yang aman dan mendukung untuk praktik berbicara.

Significance of RPG Game in Learning of Reading Comprehension for Beginner BIPA Learners (Yuriananta et al., 2019)	Penggunaan media RPG dalam pembelajaran bahasa	Meningkatkan motivasi dan pemahaman bahasa secara interaktif	Fokus pada keterampilan membaca, bukan berbicara
Efektivitas Penggunaan Role Playing untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa (Lianawati, 2018)	Role play untuk meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa sama	Meningkatkan empati, komunikasi efektif, dan kerja sama	Sampel kecil; konteks umum, bukan khusus BIPA
<i>The Effectiveness of Role Play in Teaching Speaking Skill of The Eleventh Grade Students at SMAN 19 Makassar (Lumiling et al., 2023)</i>	Efektivitas teknik role play dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa kelas XI SMA	Teknik role play efektif meningkatkan skor berbicara Sampel hanya 60 siswa dari (rata-rata post-test satu sekolah; belum eksperimen: 82,40 vs kontrol: mengeksplorasi faktor 64,53). Meningkatkan kontekstual seperti durasi kepercayaan diri dan intervensi atau variasi materi partisipasi siswa dalam role play berbicara.	Menyimpulkan bahwa metode role play dapat meningkatkan kemampuan konseptual/review; tidak berbicara siswa. Didukung menyajikan data empiris, atau oleh tinjauan literatur yang desain eksperimen, atau menunjukkan peran positif analisis statistik dari role play dalam pembelajaran penelitian lapangan. bahasa.
<i>The Use Of Role Play To Improve Students Speaking Skill 2024(Piscesa et al., 2024)</i>	Efektivitas teknik role play dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa bahasa Inggris siswa sekolah dasar, khususnya kelas V	Metode berkontribusi terhadap perkembangan sampel terbatas di satu bahasa anak, termasuk sekolah (SD Negeri 3 Pardasuka); tidak ada peningkatan keterampilan berbicara, mendengar, pengukuran kuantitatif atau membaca, menulis, kelompok kontrol untuk kepercayaan diri, dan perbandingan. interaksi sosial.	Penelitian kualitatif dengan signifikan Penelitian kualitatif dengan perkembangan sampel terbatas di satu bahasa anak, termasuk sekolah (SD Negeri 3 Pardasuka); tidak ada peningkatan keterampilan berbicara, mendengar, pengukuran kuantitatif atau membaca, menulis, kelompok kontrol untuk kepercayaan diri, dan perbandingan. interaksi sosial.
<i>Teaching Language Through Role-Play (Bahriyeva, 2021)</i>	^a Kajian terhadap keuntungan, tantangan, dan panduan langkah-demi-langkah penggunaan teknik role-play dalam pengajaran bahasa	Role-play adalah teknik yang efektif untuk menciptakan atmosfer belajar positif, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memfasilitasi penerapan bahasa dalam konteks nyata. Diberikan	Artikel bersifat tinjauan konseptual; tidak menyajikan data empiris atau hasil penelitian lapangan yang mengukur efektivitas secara kuantitatif.

panduan sistematis untuk implementasinya.

Mengidentifikasi 9 peran

Creativity Rules: How rules impact player creativity in three tabletop role-playing games (Bergström, 2012) Meneliti bagaimana tiga aturan dalam mendukung Sampel terbatas pada sistem aturan TRPG kreativitas (mis., sebagai kelompok pemain Nordik; (D&D/Pathfinder, World of Warcraft) dan 6 tipe kreativitas digeneralisasi; kemungkinan Darkness, Legends of Anglerre) memengaruhi (naratif, akting, problem-solving, dll.). Distribusi pengganggu (seperti setting persepsi kreativitas pemain. kendali diegetik merupakan dan presentasi game). faktor paling berpengaruh.

Peningkatan keterampilan berbicara terutama terlihat pada aspek kelancaran, ketepatan pelafalan, penggunaan kosakata yang sesuai konteks, serta kemampuan menyesuaikan intonasi dengan situasi komunikasi. Pembelajar tidak hanya mampu mengucapkan struktur bahasa secara lebih lancar, tetapi juga menunjukkan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia secara fungsional dalam berbagai situasi simulatif yang menyerupai komunikasi nyata.

Selain aspek kebahasaan, temuan juga menunjukkan adanya penguatan pada aspek afektif pembelajar. Sebagian besar penelitian melaporkan peningkatan kepercayaan diri dan keberanian pembelajar dalam berbicara, serta meningkatnya motivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan lisan di kelas. Pembelajar cenderung lebih terbuka untuk berpartisipasi dan tidak ragu mencoba menggunakan bahasa Indonesia.

Temuan lain menunjukkan bahwa role play berkontribusi terhadap pengembangan kompetensi pragmatik dan pemahaman budaya. Pembelajar menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menyesuaikan tuturan dengan norma kesantunan dan konteks sosial budaya Indonesia. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mengelompokkan dampak penerapan role play ke dalam tiga temuan utama, yaitu peningkatan kemampuan kebahasaan, penguatan aspek afektif, dan pengembangan kompetensi pragmatik budaya.

Pembahasan

Peran Metode dan Perbedaan Data

Sebagai sebuah kajian tinjauan literatur yang sistematis, metode penelitian kami sangatlah krusial. Tugas kami di sini bukan mengambil data dari lapangan, melainkan bertindak seperti seorang perakit ahli. Kami menyeleksi dan menganalisis secara ketat lima belas artikel ilmiah terpilih. Fungsi utama metode ini adalah memastikan bahwa kesimpulan yang kami tarik didukung oleh kesamaan bukti-bukti kuat dari berbagai penelitian yang sudah ada. Dalam proses ini, kami wajib membedakan dua jenis data secara eksplisit. Pertama, Hasil Kajian Kepustakaan (Objek), yaitu temuan mentah yang dilaporkan oleh masing-masing peneliti terdahulu misalnya, angka uji statistik *t-test* (Nasihah & Moetia, 2024) atau observasi kualitatif tentang keefektifan role play (Lumiling et al., 2023). Kedua, Hasil Penelitian (Temuan Orisinal Kami), yang merupakan kesimpulan baru yang lahir setelah kami membandingkan dan menafsirkan seluruh data mentah tersebut. Intinya, temuan orisinal kami adalah sintesis yang mengelompokkan dampak role play ke dalam tiga fokus utama: kemampuan berbahasa (linguistik), kondisi mental (afektif), dan pemahaman etika sosial (pragmatik-budaya). Sintesis inilah yang kemudian kami kaji secara mendalam.

Analisis Mendalam Tiga Pilar Dampak Role Play

Pilar Linguistik Relevansi terhadap CLT

Temuan yang kami kaji secara konsisten memperkuat bahwa role play sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan kebahasaan pembelajar. Peningkatan yang paling jelas terlihat pada kelancaran

(fluency), pelafalan, dan kemampuan mereka menggunakan kosakata secara fungsional (Astuti, 2025). Keberhasilan ini sesuai betul dengan prinsip Communicative Language Teaching (CLT). Keberhasilan ini adalah inti dari Communicative Language Teaching (CLT). Pendekatan ini didasarkan pada pandangan bahwa bahasa adalah sarana komunikasi, di mana fungsi pengajaran adalah membekali pembelajar untuk menggunakan bahasa secara komunikatif. Role play memaksa pembelajar mengaplikasikan bahasa dalam konteks yang terasa nyata, sehingga fokus mereka bergeser dari sekadar mencari tata bahasa yang benar menjadi upaya agar pesan tersampaikan.

Efektivitas ini ditopang kuat oleh bukti kuantitatif (Lumiling, Ibrahim, et al., 2023) menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara kelompok yang menggunakan role play dan metode konvensional. Hasil ini sejalan dengan temuan (Nasihah & Moetia, 2024) yang membuktikan efektivitasnya melalui uji statistik t-test. Menariknya, (Eduscience et al., 2024) mengamati bahwa meskipun pembelajar memiliki keterbatasan kosakata, role play tetap mendorong mereka untuk berani berkomunikasi. Ini membuktikan bahwa metode tersebut sangat lihai dalam memfasilitasi negosiasi makna. Oleh karena itu, temuan ini secara kuat menguatkan hipotesis awal bahwa kegiatan partisipatif adalah kunci mengatasi masalah keaktifan pembelajar yang disoroti oleh (Beta, 2019).

Pilar Afektif: Affective Filter Hypothesis

Dampak yang paling mendalam dari role play terletak pada sisi psikologis pembelajar. Strategi ini secara konsisten menghasilkan peningkatan pada kepercayaan diri, motivasi, dan keberanian berbicara (Purwanti, 2020). Peningkatan afektif ini adalah respons langsung terhadap masalah kecemasan lisan yang dihadapi pembelajar BIPA, seperti yang diangkat oleh (Chadijah, 2023). Dengan mengambil peran karakter lain, saringan afektif pembelajar turun. Perhatian mereka beralih dari rasa takut dikritik karena kesalahan bahasa ke tanggung jawab untuk memainkan peran dengan baik.

Bukti empiris mendukung klaim ini. (Piscesa et al., 2024) secara jelas mengamati bagaimana siswa yang awalnya pemalu menjadi lebih terbuka dan percaya diri. (Widiasri & Payanti, 2024) menambahkan bahwa metode ini secara langsung mendorong keberanian berkomunikasi, sementara Nasihah dan (Nasihah & Moetia, 2024) bahkan membuktikan bahwa role play mampu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan. Dengan menciptakan lingkungan yang minim tekanan (low-anxiety environment), role play tidak hanya mengajar bahasa, tetapi juga membangun efikasi diri (self-efficacy), merupakan landasan penting bagi keberhasilan kognitif dalam akuisisi bahasa asing. Affective Filter Hypothesis, yang menjelaskan bahwa motivasi tinggi dan kecemasan rendah akan mempercepat pemerolehan bahasa.

Pilar Pragmatik dan Budaya: Intercultural Communicative Competence

Temuan menunjukkan bahwa role play meningkatkan kemampuan pembelajar dalam menerapkan norma kesantunan dan konteks sosial budaya Indonesia (Ritonga, 2025). Ini menegaskan bahwa strategi ini adalah alat penting untuk mencapai Intercultural Communicative Competence (ICC), sebagai negara dengan budaya konteks tinggi (high-context culture), menuntut bahasa lisan disesuaikan dengan nilai sosial. Oleh karena itu, role play berfungsi sebagai "laboratorium sosial" yang aman bagi pembelajar untuk mempraktikkan Kompetensi Sosiolinguistik.

Bahkan pada studi di tingkat dasar oleh (Hamzah et al., 2023) metode role playing terbukti berkontribusi pada pengembangan bahasa yang sensitif konteks. Hal ini sangat vital bagi pembelajar BIPA agar mereka tahu cara menggunakan sapaan atau menolak secara halus agar "berterima" secara sosial. Kesatuan aspek linguistik, afektif, dan budaya inilah yang membentuk model pembelajaran yang holistik sebagaimana ditunjukkan pada Gambar berikut.



Gambar 1. Model Integratif Penerapan Role Play dalam Pembelajaran BIPA

Model ini menunjukkan bahwa role play adalah strategi integratif yang menghubungkan praktik bahasa dengan pembentukan kepribadian dan pemahaman budaya pembelajaran BIPA.

Keterbatasan Penelitian Terdahulu dan Kontribusi Keilmuan

Keterbatasan Metodologis Penelitian Terdahulu

Meskipun kami menemukan bukti kuantitatif yang solid, seperti yang disajikan oleh beberapa jurnal yang kami analisis. Penelitian BIPA terdahulu masih menghadapi kendala skala sampel kecil dan dominasi pendekatan deskriptif (Gustyawan et al., 2023). Selain itu, kurangnya integrasi teknologi digital (Astuti, 2025) merupakan tantangan besar. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi dengan memetakan keterkaitan antara tiga pilar tadi dengan kerangka teori CLT, Affective Filter, dan ICC sebagai landasan konseptual bagi pembelajaran BIPA. Dengan demikian, pembahasan tidak hanya merangkum temuan, tetapi juga mengonstruksi hubungan teoretis dan kontekstual yang memperkuat posisi role play sebagai pendekatan integratif dalam pembelajaran BIPA.

Dampak Penelitian (Kontribusi Kebaruan)

Dampak dan kontribusi keilmuan utama dari tinjauan sistematis ini adalah menyajikan peta jalan teoretis yang komprehensif bagi kurikulum BIPA. Kami berhasil mensintesikan dan mengintegrasikan secara eksplisit tiga pilar teori utama CLT, Affective Filter, dan ICC ke dalam satu kerangka kerja metodologis. Dengan temuan ini, pengajar BIPA kini memiliki landasan kuat untuk mengembangkan program yang tidak hanya fokus pada apa yang dikatakan, tetapi juga bagaimana mengatakannya agar diterima secara sosial dan budaya.

SIMPULAN

Kajian terhadap lima belas artikel menunjukkan bahwa strategi *role play* memiliki kontribusi signifikan dalam peningkatan kemampuan berbicara pemelajar BIPA. Metode ini tidak hanya membantu pemelajar memahami aspek bahasa, tetapi juga memberi pengalaman berkomunikasi yang lebih autentik dan kontekstual sesuai budaya Indonesia. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemahaman bahwa *role play* dapat berfungsi sebagai pendekatan integratif yang menyatukan unsur linguistik, afektif, dan sosial budaya dalam satu kegiatan pembelajaran. Implikasi praktisnya, pengajar BIPA dapat memanfaatkan *role play* untuk menciptakan suasana belajar yang lebih responsif, partisipatif, dan mendukung kepercayaan diri pemelajar.

Meskipun demikian, penelitian ini masih terbatas pada sumber sekunder sehingga perlu ditindaklanjuti dengan penelitian empiris skala lebih luas. Selain itu, penggunaan teknologi seperti *virtual role play* dapat menjadi alternatif yang relevan dalam mendukung pembelajaran BIPA di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Apresiasi dan terima kasih setinggi-tingginya disampaikan kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas dukungan fasilitas, lingkungan akademik yang kondusif, serta akses literatur yang sangat memadai sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Peneliti juga menyampaikan rasa terima kasih kepada para sejawat di lingkungan universitas yang telah memberikan saran konstruktif dan diskusi bermanfaat selama proses penyusunan naskah. Selain itu, ucapan terima kasih ditujukan kepada pengelola jurnal serta mitra bestari atas dedikasi dan masukan berharga yang diberikan demi penyempurnaan kualitas artikel ini. Segala bentuk dukungan yang telah diterima merupakan kontribusi penting bagi pengembangan keilmuan, khususnya dalam bidang pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA).

DAFTAR PUSTAKA

- Annasthasya, D., Alfindoria, I., Rahayu, S., & Khair, O. I. (2025). Metodologi Penelitian Kualitatif: Tinjauan Literatur Dalam Konteks Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(7), 423–429. <Https://Doi.Org/10.60126/Jim.V3i7.1070>
- Astuti, P. D. (2025). Pemanfaatan Aktivitas Bermain Peran (Role Playing) Untuk Penguatan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa Internasional.
- Ayu Widiasri, D. A., & Payanti, D. A. K. D. (2024). Role-Playing Methods In Second Language Learning. *Jurnal Eduscience (Jes)*, 11(1), 246–251.
- Bahriyeva, N. (2021). Teaching A Language Through Role-Play. *Linguistics And Culture Review*, 5(S1), 1582–1587. <Https://Doi.Org/10.21744/Lingcure.V5ns1.1745>
- Bergström, K. (2012). Creativity Rules: How Rules Impact Player Creativity In Three Tabletop Role-Playing Games. *International Journal Of Role-Playing*, 3, 1–17.
- Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran. *Cjpe: Cokroaminoto Journal Of Primary Education*. <Https://E-Journal.My.Id/Cjpe>
- Chadijah, S. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar (Jaa)*, 4(2).
- Gustiawan, T. (2019). Bermain Peran (Role Play) Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bagi Pemelajar Bipa Tingkat Pemula. *Deskovi: Art And Design Journal*, 2(2).
- Gustiawan, T., Wiratsih, W., Handayani, L., & Irianto, I. S. (2023). Pengembangan Keterampilan Berbicara Bagi Pemelajar Bipa Tingkat B1 (Cefr) Melalui Metode Bermain Peran. *Prasi*, 18(2), 112–125. <Https://Doi.Org/10.093.79/18i02.62397>
- Hamzah, M. Z., De Vega, N., Ummah, S. S., & Pattiasina, P. J. (2023). Role-Playing Method For Language Development In Elementary School. *Journal Of Childhood Development*, 3(2), 36–47. <Https://Doi.Org/10.25217/Jcd>
- Isnani. (2013). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Wates.
- Istanti, W. (2017). Strategi Pembelajaran Bipa Aspek Berbicara Dengan Metode Bermain Peran Menjadi Presenter Tv Bagi Mahasiswa Level C1.
- Lianawati, A. (2018). Efektivitas Penggunaan Role Play Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa. *Buana Pendidikan: Jurnal Fkip Unipa Surabaya*.

- Lumiling, M., Rosmayanti, V., & Ibrahim, M. (2023). The Effectiveness Of Role Play In Teaching Speaking Skill Of The Eleventh Grade Students At Sman 19 Makassar. *Education, Language, And Culture (Edulec)*, 3(3), 278–286. <Https://Doi.Org/10.56314/Edulec.V3i3>
- Nasihah, I. Q., & Moetia, M. (2024). The Role Play Technique To Improve Students' Speaking Skill For The 8th Grade Students At Smpn 1 Blangpidie Aceh Barat Daya. *English Language Teaching Methodology*, 4(2), 307–316. <Https://Doi.Org/10.56983/Eltm.V4i2.1497>
- Piscesa, M. M., Puji, M., & Aji, P. (2024). The Use Of Role Play To Improve Students' Speaking Skill. *Eltt*, 334–338.
- Purwanti, T. (2020). Kuasa Tubuh Dan Perlawanahan: Anti Politisasi Dan Komodifikasi Tubuh Perempuan Dalam Ruang Virtual. *Umbara*, 5(2), 141. <Https://Doi.Org/10.24198/Umbara.V5i2.29962>
- Purwiyanti, Y., & Suwandi, S. (2017). Pengembangan Kompetensi Percakapan Pemelajar Bahasa Indonesia Penutur Asing Dengan Strategi Simulasi Percakapan (Permainan Peran Dan Sosio-Drama).
- Putri, D. A., Priyanto, P., & Harjono, H. S. (2025). Aktivitas Bermain Peran Sebagai Upaya Penguatan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa Internasional.
- Renanda, C. A., Yunus, M., & Rachmawati, S. (2025). Improving Speaking Proficiency Via Role-Play: An Investigation From Indonesian Secondary Schools. *Educasia: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 10(2), 191–205. <Https://Doi.Org/10.21462/Educasia.V10i2.348>
- Ritonga, Z. T. (2025). Analisis Wacana Dalam Skenario Roleplay Kelas Bipa: Eksplorasi Kemampuan Pragmatik Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Bipa Umsu*.
- Yuriananta, R., Suyitno, I., & Hs, W. (2019). Significance Of Rpg Game In Learning Reading Comprehension For Beginner Bipa Learners. *Isllac: Journal Of Intensive Studies On Language, Literature, Art, And Culture*, 3.