

BAB 2

TINAJUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep Belajar dan Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan pengalaman manusia yang terjadi baik secara langsung maupun tidak langsung, melibatkan proses mental dan psikis yang menghasilkan perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya, termasuk aspek berpikir, kepribadian, dan keterampilan (Parnawi, 2019). Perubahan ini muncul dari interaksi aktif antara individu dan pengalaman yang dialaminya. Menurut Sudjana yang dikutip dalam Darman (2020), belajar adalah transformasi perilaku yang diarahkan menuju tujuan melalui berbagai pengalaman dan latihan, dimana individu melihat, mengamati, dan memahami elemen di sekitarnya.

Hal tersebut menunjukkan bahwa belajar bersifat potensial, dengan perilaku yang dipelajari dapat muncul kapan saja jika kondisi mendukung. "Pada intinya, belajar adalah proses perubahan dalam kepribadian manusia yang tercermin dalam peningkatan kualitas dan kuantitas perilaku, seperti kemampuan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kapasitas lainnya" (Festiawan, 2020).

Transformasi ini bukanlah hasil kelelahan sementara, melainkan perubahan permanen dalam kemampuan berperilaku. Secara umum, belajar dalam pendidikan dipandang sebagai upaya sistematis untuk menciptakan lingkungan kondusif agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru yang aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Ahdar (2019), belajar adalah kegiatan mental dan psikis yang terjadi melalui interaksi aktif individu dengan lingkungannya, menghasilkan perubahan positif dan relatif permanen. Selain itu, Wrinkel (1996) dalam bukunya Psikologi Pengajaran menyatakan bahwa belajar adalah aktivitas mental dan psikis yang membawa perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, serta nilai dan sikap, yang relatif menetap dan meninggalkan jejak dalam diri individu. Secara keseluruhan, belajar dapat dianggap sebagai proses komprehensif yang tidak hanya fokus pada aspek pengetahuan, tetapi juga mengintegrasikan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk mendukung perkembangan holistik peserta didik melalui lingkungan pembelajaran yang memengaruhi perubahan kemampuan dari tidak mampu menjadi mampu, dari tidak tahu menjadi tahu, dan bersifat permanen.

Belajar memainkan peran krusial dalam menghadapi tantangan abad ke-21, di mana individu perlu mengembangkan kemampuan beradaptasi dan berinovasi melalui pengalaman praktis. Selain itu, pendekatan belajar yang efektif harus mempertimbangkan keragaman individu, sehingga metode pembelajaran dapat disesuaikan dengan gaya belajar masing-masing peserta didik. Akhirnya, integrasi teknologi dalam proses belajar dapat memperkaya pengalaman, memungkinkan akses informasi yang lebih luas dan interaksi global. Lebih jauh, evaluasi berkala terhadap proses belajar diperlukan untuk memastikan bahwa perubahan perilaku yang terjadi benar-benar berkelanjutan dan bermanfaat bagi pengembangan diri individu.

2.1.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang dan dilaksanakan secara sengaja oleh pendidik untuk menciptakan kondisi dan lingkungan yang membantu peserta didik agar dapat belajar secara efektif. Pembelajaran menjadi sarana proses interaksi yang dirancang secara sengaja antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar tertentu, dengan tujuan utama agar peserta didik dapat

menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru secara efektif. Definisi ini sejalan dengan Pasal 1 ayat (20) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Melalui interaksi ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga memanfaatkan lingkungan sekitar untuk mengembangkan pemahaman mendalam dan kemampuan berkomunikasi secara relevan agar sesuai dengan kebutuhan pendidikan modern. Proses ini merupakan usaha guru dalam mengarahkan dan memfasilitasi agar perubahan perilaku dan kemampuan peserta didik dapat terjadi secara optimal.

Dalam buku *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran* (2021), Rosnawati menyebutkan bahwa pembelajaran bisa diartikan sebagai rangkaian aktivitas terencana yang dilakukan oleh guru untuk mendukung suatu proses belajar peserta didik agar potensi peserta didik berkembang melalui proses pembelajaran tersebut. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses pendukung atau kerangka kerja yang dibuat untuk memfasilitasi belajar, sedangkan belajar adalah proses aktual yang terjadi pada peserta didik sebagai respon atas proses pembelajaran tersebut.

2.1.1.3 Teori-teori Belajar dan Pembelajaran

Teori belajar merupakan seperangkat prinsip atau gagasan yang sistematis mengenai proses atau kegiatan belajar, yang meliputi didalamnya tentang pengetahuan, kemampuan serta perilaku dari peserta didik sebagai individu. Sedangkan teori pembelajaran menjadi proses penerapan dari teori belajar dimana guru menguasai kelas dalam kegiatan belajar agar tercipta lingkungan belajar yang baik bagi peserta didik.

Teori belajar secara garis besar dalam Buku *Teori Belajar dan Pembelajaran* menurut Widyanthi *et al.* (2024) diklasifikasikan menjadi 4 bagian:

1) Teori Behaviorisme (Tingkah Laku)

Teori ini diprakarsai oleh tokoh-tokoh utama yang didalamnya meliputi, Ivan Pavlov, B.F Skinner, dan John B. Watson. Teori ini muncul pada awal abad ke-20 dikarenakan adanya reaksi analisis terhadap diri individu yang bersifat lebih subjektif tanpa campur tangan orang lain. Dengan kata lain, teori ini menekankan adanya stimulus dan respon sebagai proses belajar tanpa mengindahkan proses mental internal dalam diri individu. Dalam proses pembelajaran guru berperan memberikan penguatan kepada peserta didik agar perilaku yang diinginkan muncul dalam proses pembelajaran.

2) Teori Kognitivisme (Proses Mental)

Teori ini mulai berkembang dan dikenal di pertengahan abad ke-20, dan menjadi teori tanggapan terhadap keterbatasan dari Teori Behaviorisme. Tokoh utama dari pemegang teori ini yaitu Jean Piaget, Lev Vygotsky dan Jerome Bruner. Teori ini berpendapat bahwa proses memahami belajar kuncinya berasal dari proses mental internal atau pikiran individu. Para tokoh berpendapat peserta didik bisa membangun pemahaman melalui rangkaian perkembangan proses belajar dengan penekanan pada interaksi sosial, eksplorasi aktif dari peserta didik dan penemuan sendiri dalam proses pembelajarannya.

3) Teori Konstruktivisme dan Pembelajaran Sosial

Teori ini terlihat sangat menonjol di akhir abad ke-20 dan awal abad ke-21 dimana teori ini menekankan peserta didik untuk belajar dengan cara kegiatan aktif melalui pengalaman dan interaksi sosial untuk membangun pengetahuan peserta didik. Tokoh yang mendukung teori konstruktivisme ini yaitu Piaget dan Vygotsky. Terkait teori perkembangan mengenai pembelajaran sosial tokoh yang mendukungnya adalah Albert Bandura, teori ini menyatakan bahwasanya dengan observasi, interaksi dan mengamati lingkungan maka proses belajar dapat terjadi.

Selain itu, Bandura (dalam Schunk, 2012) memperkenalkan tentang konsep *self-efficacy* dimana konsep ini menggambarkan ketika individu ingin berhasil pada tugas tertentu maka keyakinan individu akan kemampuannya harus tinggi. Pada konsep teori ini guru berperan sebagai fasilitator dialog agar peserta didik bisa bereksperimen dan terlibat aktif dalam diskusi untuk membantu proses pembentukan sikap dan konsep.

4) Teori Humanisme (Pengembangan Diri)

Teori ini tokoh pendukungnya adalah Carl Rogers dan Abraham Maslow. Pada teori ini fokusnya tidak hanya pada nilai akademik saja namun fokus pada pengembangan potensi diri secara keseluruhan yang termasuk didalamnya aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Teori ini hadir sebagai tanggapan dari keterbatasan teori sebelumnya, yang mana dalam proses belajar pendekatan dari teori ini lebih menyoroti pada peran kebebasan, martabat dan aspirasi individu. Guru berperan untuk bisa menciptakan lingkungan belajar yang sehat, hangat, dan penuh empati agar proses pembelajaran bisa selaras dengan momen aktualisasi diri peserta didik. Teori ini juga berkaitan erat dengan teori pembelajaran sosial Albert Bandura, sehingga keduanya saling melengkapi dalam integrasi pembelajaran.

2.1.2 Model Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konsep yang sistematis dengan berbentuk pola yang dikembangkan berdasarkan berbagai teori pembelajaran. Tujuan dari model pembelajaran adalah mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai secara efektif dan efisien. Dalam Buku Model-Model Pembelajaran oleh DB Ahyar *et al.* (2021) menyebutkan Model mengandung makna pola, contoh, ragam dan acuan dari sesuatu yang akan dihasilkan.

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang dibuat agar kegiatan pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh peserta didik tanpa adanya rasa paksaan, karena adanya suatu model maka dapat diketahui gambaran proses pembelajaran yang di desain dan dirancang sebaik mungkin dari awal sampai akhir oleh guru sebagai fasilitator agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut MH Rifa'i *et al.* (2022) dalam bukunya yang berjudul “Model Pembelajaran Kreatif, Inspiratif dan Motivatif” Model pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai kerangka, tetapi juga menjadi alat yang membantu guru dalam mengatur langkah-langkah pembelajaran secara berurutan dan terencana sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan fokus pada pencapaian kompetensi yang diharapkan.

Hendracipta (2021) menyebutkan dalam penelitiannya bahwa setiap model pembelajaran memiliki batasan penggunaan, yaitu tidak cocok untuk semua sasaran pendidikan melainkan hanya efektif jika diterapkan pada tujuan pembelajaran yang spesifik dan sesuai dengan karakteristiknya. Hal ini berarti pemilihan model yang tepat sangat penting berdasarkan konteks, materi, dan kebutuhan siswa, agar proses belajar menjadi efisien atau tidak kontraproduktif.

Model pembelajaran membantu guru untuk menentukan metode, media, serta strategi yang tepat guna memfasilitasi interaksi yang efektif antara guru, peserta didik, dan sumber belajar (A Rahmadani *et al.*, 2024). Interaksi disini berarti inti dari proses pembelajaran yang dinamis karena terjadi melalui interaksi dua arah antara guru dan peserta didik, serta menjadi jalan terhadap proses transfer ilmu dan keterampilan pengembangan yang berlangsung secara optimal. Model pembelajaran yang baik akan memberikan arah yang jelas dalam pelaksanaan pembelajaran, mempermudah guru dalam mengambil keputusan pedagogis, serta meminimalkan ketidakefisienan dan hambatan selama proses pembelajaran berlangsung (R Sipayung *et al.*, 2024).

2.1.2.2 Ciri-ciri Model Pembelajaran

Ciri-ciri utama model pembelajaran mencakup enam elemen kunci yang saling terkait menurut Rusmana (2018) :

- 1) Bersumber dari teori Pendidikan dan teori belajar yang disampaikan oleh ahli tertentu.
- 2) Memiliki misi atau tujuan tertentu yang akan dicapai.
- 3) Dapat dijadikan acuan atau pedoman agar bisa melaksanakan perbaikan dan pengembangan dalam proses pembelajaran.
- 4) Memiliki bagian-bagian model dalam pelaksanaan pembelajaran, seperti ; (a) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), (b) adanya prinsip-prinsip reaksi, (c) sistem sosial, dan (d) sistem pendukung. Hal tersebut dapat digunakan guru secara praktis dalam pelaksanaan proses pembelajaran.
- 5) Memiliki dampak sebagai hasil dari adanya penerapan model pembelajaran.
- 6) Membuat persiapan mengajardengan berpedoman pada model pembelajaran yang dipilih.

2.1.3 Model Pembelajaran *Roleplay*

2.1.3.1 Pengertian Model pembelajaran *Roleplay*

Model pembelajaran *Roleplay* merupakan pendekatan pembelajaran sosial, pada model ini peserta didik terlibat aktif atau terlibat langsung dalam simulasi peran tertentu yang sederhana yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Implementasi model pembelajaran *roleplay* dalam penelitian ini didasarkan pada prinsip-prinsip teori pembelajaran sosial bandura (dalam Schunk, 2012) yang menekankan bahwa pembelajaran manusia bersifat sosial dan kognitif.

Menurut perspektif ini, *roleplay* menciptakan lingkungan simulasi sosial (*simulated social environment*) yang memungkinkan terjadinya empat proses pembelajaran observasional secara integratif. Proses *attention* (mengamati) difasilitasi melalui observasi terhadap model komunikasi yang efektif selama simulasi. Proses *retention* (mengingat)

terjadi melalui internalisasi pola komunikasi dalam memori kognitif. Proses *reproduction* (praktik) terwujud dalam praktik langsung keterampilan komunikasi, sedangkan proses *motivation* (motivasi) dikembangkan melalui umpan balik positif yang meningkatkan *self-efficacy* diri peserta didik. Dengan demikian, pendekatan *roleplay* dalam konteks ini merupakan aplikasi edukatif dari teori belajar sosial yang memadukan aspek observasi, pemodelan, dan praktik terstruktur untuk pengembangan kompetensi komunikasi interpersonal.

Model pembelajaran simulasi merupakan model yang terfokus pada bermain peran atau mendramatisasikan isu-isu yang terjadi di kehidupan nyata dengan tujuan agar peserta didik mampu menghayati dan menghargai orang lain, mampu belajar bertanggung jawab serta dapat mengambil keputusan secara spontan (Febianto, 2024). Selain itu, model pembelajaran ini mendukung penguatan empati dan kemampuan menyelesaikan tantangan melalui simulasi yang menyerupai kondisi kehidupan sebenarnya. Model pembelajaran simulasi mendorong siswa untuk berinteraksi secara langsung melalui dialog dan kerja sama dalam memerankan suatu situasi.

Model ini juga disebut sebagai pembelajaran simulasi yang mendramatisasikan isu-isu sosial untuk menghayati perspektif orang lain, melatih tanggung jawab, dan pengambilan keputusan spontan (Taniredja, 2015). Dalam konteks pendidikan Indonesia, *roleplay* efektif mengatasi kebosanan belajar konvensional dengan menciptakan suasana dinamis yang kontekstual dan menyenangkan (Rahmasandi et al., 2022). Beberapa penelitian seperti Kalkaustar *et al.* (2024) *Role* mempunyai arti peranan, sedangkan *play* berarti bermain.

Roleplaying dapat diartikan sebagai suatu metode pembelajaran yang menekankan pembelajaran peserta didik untuk berperan lebih aktif pada kegiatan pembelajaran, peserta didik dibebaskan untuk memaknai materi menggunakan imajinasi yang di implementasikan melalui kreativitas dan ekspresi tanpa dibatasi oleh kata dan gerak, tetapi tidak

lepas dari bahan yang diajarkan. Metode ini memungkinkan peserta didik untuk mengalami dan memahami situasi nyata sehingga dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terpadu.

Roleplay menjadi metode pengajaran yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang didalamnya terdapat suatu permasalahan atau isu-isu tertentu, dimana peserta didik diharapkan mampu memecahkan suatu permasalahan yang muncul dari situasi sosial yang ada (Taniredja, 2015: 39). Selain itu Najamudin (2022) menyebutkan bahwa model pembelajaran *Roleplay* melibatkan seluruh peserta didik agar aktif dan dapat berpartisipasi serta memiliki kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam melatih ingatan, penyerapan kosakata dan mengambil sudut pandang saat berdiskusi dengan orang lain. Model ini memberi kesempatan peserta didik untuk bisa bermain peran menjadi seseorang yang terlibat dalam suatu isu.

Berdasarkan kajian diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini masuk pada strategi sosial yang efektif untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam simulasi peran yang sederhana. Metode ini mendorong partisipasi aktif dari peserta didik dengan memanfaatkan imajinasi, kreativitas, dan ekspresi bebas namun tetap berlandas pada materi pengajaran yang ditentukan oleh guru.

2.1.3.2 Sintak Model Pembelajaran *Roleplay*

Model pembelajaran *roleplay* memiliki beragam macam langkah-langkah (sintak), namun tujuannya tetap sama. Berikut merupakan hasil pengolahan sintak dari berbagai sumber literatur:

Tabel 2. 1 Sintak Model Pembelajaran *Roleplay*

No	Tahapan	Perilaku Guru
1.	Orientasi & Pemberian Konteks	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan manfaat model pembelajaran <i>roleplay</i> .
2.	Pembagian Peran	Guru menunjuk peserta didik untuk pembagian peran, sesuai dengan materi yang diambil.
3.	Persiapan	Guru menyiapkan narasi sesuai topik yang

	Skenario	akan dibawakan.
4.	Pelaksanaan <i>roleplay</i>	Guru mengamati peserta didik yang sudah ditugaskan memerankan skenario sesuai peran masing-masing.
5.	Diskusi & Refleksi	Guru dan peserta didik membahas jalannya simulasi: apa yang berhasil, apa yang perlu diperbaiki.
6.	Penarikan Kesimpulan	Guru menegaskan kembali seluruh materi yang disampaikan ketika <i>roleplay</i>
7.	Evaluasi	Angket untuk mengukur pemahaman peserta didik setelah pelaksanaan pembelajaran.

(Sumber : Pengolahan data, 2026)

Secara keseluruhan, fase-fase ini membentuk siklus pembelajaran yang holistik, dimana guru tidak hanya mengarahkan tetapi juga memfasilitasi pertumbuhan siswa. Implementasi yang konsisten dapat meningkatkan efektivitas model Roleplay dalam konteks pendidikan.

2.1.3.3 Keunggulan dan Keterbatasan Model *Roleplay*

Model pembelajaran *Roleplay* memiliki keunggulan dan keterbatasan dalam penggunaannya, Shoimin (dalam Febianto, 2024) menyebutkan dalam penelitiannya yaitu:

1) Keunggulan model *roleplay*

- a) Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh,
- b) Bermain peran dalam proses pembelajaran ini merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda,
- c) Guru dapat mengevaluasi pengalaman peserta didik melalui pengamatan pada waktu pelaksanaan permainan, salah satunya pengamatan kerja sama antar peserta didik sebagai pemain,
- d) Menyediakan pengalaman belajar baru dan menarik sehingga dapat membuat peserta didik lebih aktif dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran,

- e) Memiliki kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan sehingga dapat membantu peserta didik mengingat materi yang dipelajari lebih lama,
- f) Peserta didik mampu menyampaikan materi pembelajaran dan mengemukakan pendapat di depan kelas.

2) Keterbatasan model pembelajaran *Roleplay*

- a) Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak, daripada metode konvensional.
- b) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun peserta didik.
- c) Perlu pengelolaan kelas yang baik agar tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan apa yang ingin dicapai.
- d) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu, sehingga dibutuhkan pendekatan yang lebih baik untuk berkomunikasi dengan peserta didik.

2.1.3.4 Pendekatan dan Teori yang Mendasari Pembelajaran *Roleplay*

Model pembelajaran *Roleplay* (bermain peran) berakar dari pendekatan konstruktivistik dan humanistik, yang menekankan bahwa proses belajar merupakan hasil dari konstruksi aktif peserta didik melalui pengalaman dan interaksi sosial. Menurut Piaget (dalam Suparno, 2013), konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari guru kepada peserta didik, melainkan harus dibangun secara mandiri melalui proses asimilasi dan akomodasi. Hal ini sejalan dengan pandangan Vygotsky (1978, hlm. 86), yang melalui teori konstruktivisme sosial menekankan pentingnya interaksi sosial, komunikasi, serta peran zona perkembangan proksimal (ZPD) dalam pembentukan pengetahuan. Guru dalam konteks ini tidak lagi berperan sebagai pusat informasi, melainkan sebagai fasilitator pembelajaran bermakna (Schunk, 2012).

Secara hierarkis, roleplay merupakan bagian integral dari strategi *student-centered learning* yang berlandaskan filsafat konstruktivisme. Pendekatan ini memposisikan peserta didik sebagai aktor utama yang secara proaktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi bermakna, bukan sekadar penerima informasi pasif (Hosnan, 2014). Dengan demikian, metode ini tidak hanya memfasilitasi konstruksi pengetahuan individu, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal, empati, dan kemampuan kolaborasi melalui eksplorasi kontekstual yang mendalam (Hmelo-Silver et al., 2007).

Selain itu, model *roleplay* berlandaskan pada teori utama yaitu pembelajaran sosial dari Albert Bandura, yang memfokuskan peserta didik berinteraksi dan belajar melalui simulasi, dimana peserta didik belajar melalui observasi, imitasi model, dan umpan balik sosial dalam simulasi peran nyata. Teori humanistik Carl Rogers (1983) menekankan bahwa pembelajaran efektif bergantung pada empati guru, kebebasan peserta didik dalam menentukan proses belajar, dan komunikasi terbuka yang menciptakan rasa aman emosional. Peserta didik yang merasa dihargai dan terlibat secara afektif cenderung lebih termotivasi dan autentik dalam mengembangkan potensi diri (Freiberg, 1994).

Pendekatan ini diperkuat penelitian terkini yang menunjukkan *roleplay* sebagai metode humanistik modern yang mengintegrasikan dimensi kognitif, afektif, dan sosial untuk meningkatkan empati, komunikasi interpersonal, dan kolaborasi melalui simulasi pengalaman emosional nyata dalam lingkungan suportif (Murniarti, 2020; Rahmasandi et al., 2022; Sari et al., 2024). Dengan demikian, pendekatan konstruktivistik humanistik menjadi dasar filosofis yang menyatukan strategi pembelajaran berpusat pada peserta didik, model *roleplay*, dan metode pendukung seperti diskusi, simulasi, serta refleksi. Integrasi ini menciptakan suasana belajar yang aktif, komunikatif, reflektif, dan bermakna, di mana peserta didik tidak hanya menguasai konten kognitif tetapi juga mengembangkan dimensi sosial emosional (Eggen & Kauchak,

2016; Murniarti, 2020). Dapat disimpulkan model *roleplay* berakar utama pada teori humanistik karena menekankan pengembangan pribadi dan empati, tetapi juga diperkuat oleh teori pembelajaran sosial yang menjelaskan proses interaksi dan peniruan perilaku sosial dalam konteks belajar.

2.1.4 Keterampilan Komunikasi Interpersonal

2.1.4.1 Pengertian Keterampilan komunikasi interpersonal

Keterampilan komunikasi interpersonal merupakan kemampuan yang harus dimiliki individu agar dapat menyampaikan pesan secara efektif, menerima informasi dengan tepat, dan membangun hubungan sosial yang harmonis, baik secara verbal maupun nonverbal. Menurut DeVito (dalam Ngalimun, 2018), komunikasi interpersonal merupakan proses pengiriman pesan-pesan dan juga proses penyampaian sebuah informasi antara individu ataupun sekelompok kecil dengan mendapatkan umpan balik langsung yang memungkinkan respon spontan. Kemampuan ini menjadi fondasi kolaborasi, resolusi konflik, dan pengembangan karakter dalam lingkungan pendidikan.

Astuti *et al.* (2024) mendefinisikan keterampilan komunikasi interpersonal ini atau bisa disebut komunikasi antarpribadi sebagai jenis komunikasi di mana dua orang atau lebih berinteraksi satu sama lain secara langsung. Setiap orang dimungkinkan segera menanggapi pesan yang disampaikan oleh pengirim secara spontan karena tingginya frekuensi komunikasi interpersonal ini. Dalam pendidikan, keterampilan ini dianggap penting karena mendukung pembelajaran yang bersifat kolaboratif karena mendukung diskusi kelompok, berbagi ide, dan membangun kondisi kelas yang suportif, serta dianggap mampu mengembangkan karakter peserta didik.

Rakhmaniar (2024) dalam penelitiannya menyoroti bahwa kemampuan berkomunikasi interpersonal/antarpribadi yang solid sangat membantu peserta didik mengelola konflik dengan tenang melalui mendengarkan aktif dan ekspresi rasional. Kemampuan yang baik ini

melatih peserta didik menyelesaikan masalah dan kesiapan menghadapi tantangan kompleks seperti perselisihan teman sebaya atau tekanan kelompok. Mengasah keterampilan ini sejak dini membekali peserta didik untuk sukses karier dan hubungan keluarga di masa depan.

Di era digital, komunikasi interpersonal tetap esensial meski teknologi mendominasi, karena *soft skill* ini menentukan kolaborasi *hybrid* dan adaptasi lingkungan kerja (LinkedIn Learning, 2024). Penelitian Utomo & Harmiyanto (2024) menemukan hubungan positif signifikan antara keterampilan komunikasi interpersonal dengan kepercayaan diri siswa SMA, di mana kemampuan mendengarkan dan menghargai perbedaan opini meningkatkan penyesuaian sosial. Temuan ini menegaskan bahwa komunikasi tatap muka melengkapi platform virtual untuk pengembangan holistik peserta didik.

Seran & Mardawani (2021) menekankan komunikasi interpersonal sebagai kunci resolusi konflik pertemanan remaja, dengan aspek empati dan kejelasan (DeVito) guna mencegah terjadinya masalah. Hasil analisis tematik menunjukkan remaja dengan komunikasi efektif lebih adaptif di lingkungan baru, mendukung pembelajaran kolaboratif seperti *roleplay*. Pendekatan ini membangun budaya kelas inklusif yang meningkatkan prestasi dan kesejahteraan emosional peserta didik.

Secara keseluruhan, keterampilan komunikasi interpersonal bukan hanya alat transaksional, tetapi fondasi pengembangan pribadi dan sosial peserta didik di abad 21 (*Harvard Business Review*, 2024). Dalam pembelajaran *roleplay*, kemampuan ini terlatih melalui simulasi interaksi nyata, menghasilkan peserta didik yang resilien, kolaboratif, dan siap dunia kerja kompleks. Integrasi verbal-nonverbal dan digital menjadikannya kompetensi lintas disiplin yang tak tergantikan.

2.1.4.2 Indikator Keterampilan Komunikasi Interpersonal

Komunikasi Interpersonal dalam penelitian ini akan diukur dengan beberapa indikator dari De Vito dalam Ngalimun (2018), berikut disajikan dalam tabel:

Tabel 2. 2 Indikator Keterampilan Komunikasi Interpersonal

No	Indikator	Deskripsi
1.	Keterbukaan (<i>Openess</i>)	Keterbukaan yaitu aspek keinginan untuk terbuka bagi setiap orang yang berinteraksi dengan orang lain dan keinginan untuk menanggapi secara jujur semua informasi yang datang kepadanya.
2.	Empati (<i>Empathy</i>)	Empati dimaksudkan untuk merasakan sebagaimana yang dirasakan oleh orang lain.
3.	Sikap Suportif/ Dukungan	Dukungan adakalanya terucapkan atau tidak terucapkan. Dukungan yang tidak terucapkan seperti gerakan anggukan kepala, kedipan mata, senyum atau tepukan tangan merupakan dukungan positif yang tak terucapkan.
4.	Keposistifan	Sikap positif terhadap diri sendiri, lawan bicara, dan situasi sangat menentukan keberhasilan komunikasi untuk membangun kerja sama yang efektif.
5.	Kejelasan (<i>Clarity</i>)	Komunikasi interpersonal akan tercapai jika pesan disampaikan secara jelas dan mudah dipahami guna menghindari kesalahpahaman.

(Sumber: DeVito, J. A. 2018).

Kelima indikator tersebut dapat dijadikan dasar dalam mengukur keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik, karena setiap aspek merefleksikan kemampuan berinteraksi secara terbuka, empatik, mendukung, positif, dan jelas dalam konteks pembelajaran di kelas menggunakan model pembelajaran *roleplay*.

2.1.4.3 Komponen-komponen Komunikasi Interpersonal

Penjelasan mengenai komponen-komponen komunikasi interpersonal menurut Suranto A.W (2011) :

1) Pengirim/Komunikator

Pengirim adalah pihak atau seseorang yang memulai proses komunikasi dengan menyusun dan mengirimkan pesan. Devito (2011)

menjelaskan bahwa pengirim bertanggung jawab atas kejelasan awal pesan.

2) Encoding

Aktifitas internal pada komunikator dalam menciptakan pesan melalui simbol-simbol verbal maupun non-verbal berdasarkan aturan tata bahasa yang berlaku.

3) Pesan (*Message*)

Hasil dari encoding, pesan merupakan seperangkat simbol baik itu berupa bicara langsung (verbal), gerakan tubuh (nonverbal), atau tulisan (seperti email atau pesan teks). Dalam komunikasi hal ini menjadi yang terpenting karena menjadi isi dari komunikasi antar individu.

4) Saluran

Saluran merupakan tempat atau sarana fisik penyampaian pesan ketika perlakuan tatap langsung tidak bisa dilakukan.

5) Penerima/Komunikan

Penerima adalah pihak yang menerima dan menginterpretasikan pesan dari pengirim. Proses ini melibatkan dekoding pesan berdasarkan pengalaman, latar belakang, dan persepsi pribadi penerima.

6) Respon

Konteks respon merujuk pada situasi dimana komunikan memutuskan sebuah tanggapan terhadap pesan yang diterima. Konteks ini membentuk makna pesan secara keseluruhan. Entah itu bersifat positif, netral atau negatif.

7) Gangguan (Noise)

Gangguan adalah segala bentuk hambatan yang mengganggu alur komunikasi, baik fisik seperti suara bising, psikologis, maupun semantik/kesalahpahaman kata. Gangguan ini dapat mengurangi kejelasan pesan dan memerlukan strategi untuk diminimalkan.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Tabel 2. 3 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian Relevan 1	
Penulis	Inah Janatin
Judul	Pengaruh Metode <i>Roleplaying</i> terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X SMA KI HAJAR DEWANTARO Tangerang Tahun Pelajaran 2018/2019.
Tahun	2020
Intansi	UIN Syarif Hidayatulloh Jakarta
Rumusan Masalah	1. Bagaimanakah penggunaan metode <i>role playing</i> terhadap motivasi berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X di SMA Ki Hajar Dewantoro Tangerang Tahun Pelajaran 2018/2019?
Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan penerapan metode <i>role playing</i> dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas X SMA Ki Hajar Dewantoro tahun pelajaran 2018/2019 dengan rata-rata persentase indikator keterampilan berbicara yang lebih besar dari kriteria keberhasilan kegiatan yang telah ditetapkan (75%) yakni 82,29%.
Penelitian Relevan 2	
Penulis	Nayli Nurcahyani
Judul	Pengaruh Metode <i>Roleplaying</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa (Studi Eksperimen Di XI ULW SMKN 3 Bandung Pada Materi Pelayanan Pada Penjemputan dan Pengantaran Wisatawan dalam Mata Pelajaran Pemanduan Wisata.
Tahun	2024
Intansi	Universitas Pendidikan Indonesia
Rumusan Masalah	1. Bagaimanakah mengembangkan metode <i>role playing</i> sebagai metode pembelajaran di Sekolah Menengah? 2. Apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran <i>role playing</i> dalam mengembangkan keterampilan komunikasi peserta didik sebelum dan sesudah di kelas eksperimen SMKN 3

	Bandung? 3. Apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran <i>role playing</i> dalam mengembangkan keterampilan komunikasi peserta didik sebelum dan sesudah di kelas kontrol SMKN 3 Bandung? 4. Apakah terdapat perbedaan keterampilan komunikasi dengan menggunakan Metode <i>role playing</i> dalam keterampilan komunikasi peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak menggunakan metode <i>role playing</i> pada mata pelajaran pemanduan wisata di SMKN 3 Bandung?
Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan dari kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran <i>role playing</i> dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dengan nilai rata rata gain pada kelas eksperimen 43,07 sedangkan gain pada kelas kontrol adalah 8,08.
Penelitian Relevan 3	
Penulis	Neta Oktavia W
Judul	KEEFEKTIVAN METODE <i>ROLE PLAYING</i> UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA SISWA SMAN 2 TUALANG
Tahun	2023
Intansi	UIN Sultan Syarif Kasim Riau
Rumusan Masalah	1. Bagaimana keefektivan metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan keterampilan berbicara?
Hasil Penelitian	Berdasarkan hasil uji t diperoleh bahwa nilai sig. (2-tailed) adalah 0,00 dimana jika nilai sig. (2-tailed) < (0,05) maka H ₀ ditolak dan H _a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa metode <i>role playing</i> pada materi drama bisa dikatakan efektif dan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada SMAN 2 Tualang.
Penelitian Terbaru	

Penulis	Exvina Nurazizah
Judul	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Roleplay</i> terhadap Keterampilan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik (Studi pada Materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan di Kelas XI MA Assa'adah Plus Keterampilan Jamanis Kabupaten Tasikmalaya)
Tahun	2026
Instansi	Universitas Siliwangi
Rumusan Masalah	1. Bagaimanakah tahapan penerapan model pembelajaran <i>Roleplay</i> di kelas XI MA Assa'adah Plus Keterampilan Jamanis Kabupaten Tasikmalaya? 2. Bagaimanakah pengaruh penerapan model pembelajaran <i>Roleplay</i> terhadap keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik pada materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan di kelas XI MA Assa'adah Plus Keterampilan Jamanis Kabupaten Tasikmalaya?
Hasil Penelitian	Berdasarkan hasil uji <i>Independent Sample t-Test</i> diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,026 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran <i>roleplay</i> terhadap keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik. Rata-rata nilai akhir kelas eksperimen sebesar 77,63 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 72,08. Keberhasilan ini didorong oleh penerapan seluruh sintaks <i>roleplay</i> secara sistematis yang memfasilitasi peserta didik untuk melakukan simulasi nyata dalam situasi kebencanaan, sehingga keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik berkembang lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

(Sumber: Pengolahan Data, 2026)

Ketiga penelitian di atas membuktikan bahwa metode *roleplay* efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik. Persamaan penelitian dari ketiga penelitian tersebut terletak pada

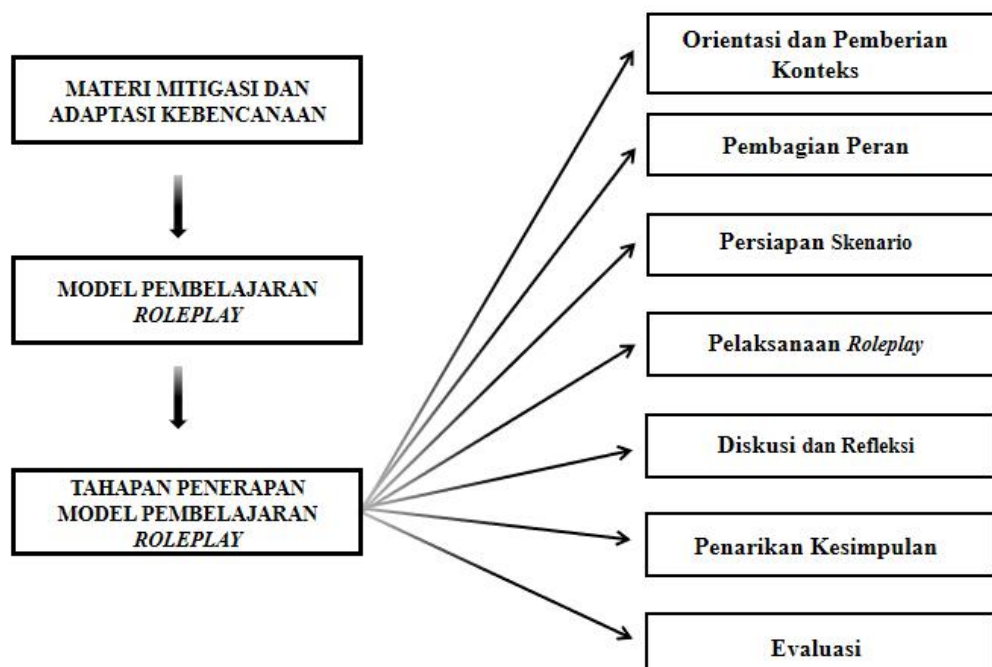
penggunaan teknik bermain peran/simulasi untuk menghidupkan suasana kelas. Perbedaan ketiga penelitian tersebut dengan penelitian saat ini adalah peneliti menerapkan metode ini dalam konteks Geografi.

Hal tersebut didasari karena materi Geografi seringkali berkaitan dengan isu sosial dan lingkungan yang memerlukan kemampuan komunikasi untuk menyampaikan pendapat atau solusi. Salah satunya termasuk materi mitigasi dan adaptasi kebencanaan. Melalui model pembelajaran *roleplay*, peserta didik di kelas XI MA Assa'adah Plus Keterampilan Jamanis Kabupaten Tasikmalaya tidak hanya belajar teori, tetapi juga berlatih berinteraksi menyampaikan fenomena geografis secara interpersonal.

2.3 Kerangka Konseptual

1) Kerangka Konseptual I

Tahapan penerapan model pembelajaran *Roleplay* pada Materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan di kelas XI MA Assa'adah Plus Keterampilan Jamanis Kabupaten Tasikmalaya.



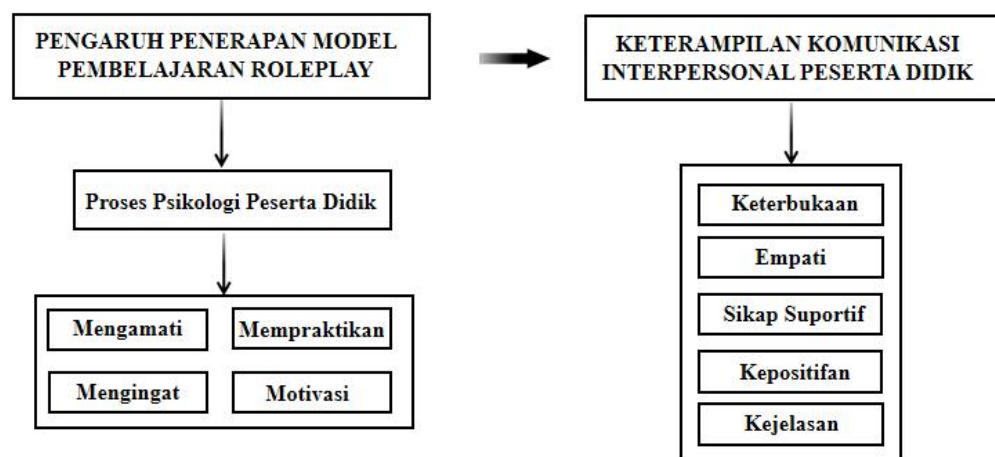
(Sumber: Pengolahan Data, 2026)

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual I

Kerangka konseptual ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Roleplay* dalam pembelajaran Geografi materi mitigasi dan adaptasi kebencanaan diterapkan melalui tahapan orientasi dan pemberian konteks, pembagian peran, persiapan skenario, pelaksanaan *roleplay*, diskusi dan refleksi, penarikan kesimpulan, serta evaluasi. Tahapan tersebut dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

2) Kerangka Konseptual II

Pengaruh penerapan model pembelajaran *Roleplay* terhadap keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik pada Materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan di kelas XI MA Assa'adah Plus Keterampilan Jamanis Kabupaten Tasikmalaya.



(Sumber: Pengolahan Data, 2026)

Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual II

Kerangka konseptual ini menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran *Roleplay* sebagai variabel bebas memengaruhi keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik sebagai variabel terikat melalui proses psikologis, seperti pengamatan, pengingatan, praktik peran, dan motivasi belajar. Proses tersebut berkontribusi terhadap peningkatan aspek keterbukaan, empati, sikap suportif, kepositifan, dan kejelasan dalam berkomunikasi.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara atau dugaan terhadap permasalahan penelitian yang masih perlu dibuktikan kebenarannya. Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Tahapan Penerapan Model Pembelajaran *Roleplay* pada Materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan di Kelas XI MA Assa'adah Plus Keterampilan Jamanis Kabupaten Tasikmalaya meliputi 7 tahapan yaitu diawali tahap orientasi dan pemberian konteks, pembagian peran, persiapan skenario, pelaksanaan, diskusi dan refleksi, penarikan kesimpulan, serta evaluasi.
- 2) Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Roleplay* terhadap Keterampilan Komunikasi Interpersonal peserta didik pada Materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan di kelas XI MA Assa'adah Plus Keterampilan Jamanis Kabupaten Tasikmalaya.

Ha = Terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran *roleplay* terhadap keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik di Kelas XI MA Assa'adah Plus Keterampilan.

Ho = Tidak terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran *roleplay* terhadap keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik di Kelas XI MA Assa'adah Plus Keterampilan.