



Pengembangan Media Pembelajaran *Role-Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Etika Komunikasi di Kalangan Siswa Kelas 8 MTS Al Azhaar Ummu Suwanah

¹Ahmad Reza Maulana, ²Muhammad Fajriansyah Solichin, ³Muthmainah

Muthmainah, ⁴Rendy Pratama

¹⁻⁴Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Alamat: Jl. R.Mangun Muka Raya, Jakarta Timur 13220

Korespondensi penulis: ahmadrezamaulana0@gmail.com

Abstract. *Communication ethics is a set of principles that regulate how to communicate politely, courteously, and effectively, which is very important in everyday life, especially in the educational environment. However, communication ethics skills are often not optimally mastered by students due to the lack of interactive and relevant learning media. This research aims to develop innovative role-playing-based learning media designed to improve the communication ethics skills of grade 8 students at MTs Al Azhaar Ummu Suwanah. This research is motivated by the importance of communication ethics skills as one of the basic competencies in learning, which is often poorly facilitated through conventional learning methods. This role-playing media is designed to provide an interactive learning experience through simulating everyday communication situations that are relevant to students' lives. Effectiveness testing was carried out through limited trials and field trials involving 8th grade students as research subjects. Data were collected through observation, and expert validation. The results showed that this role-playing learning media was effective in improving students' communication ethics skills. In addition, this media is also considered attractive, easy to use, and able to create a fun learning atmosphere. Thus, the role-playing board can be an innovative alternative to support the interaction-based learning process and direct practice in the classroom.*

Keywords: *role-playing, communication, ethics, skills.*

Abstrak. Etika komunikasi merupakan seperangkat prinsip yang mengatur cara berkomunikasi secara sopan, santun, dan efektif, yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, khususnya di lingkungan pendidikan. Namun, keterampilan etika komunikasi sering kali belum dikuasai secara optimal oleh siswa akibat minimnya media pembelajaran yang interaktif dan relevan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis *role-playing* yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan etika komunikasi siswa kelas 8 di MTs Al Azhaar Ummu Suwanah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *role-playing* guna meningkatkan keterampilan etika komunikasi siswa kelas 8 di MTs Al Azhaar Ummu Suwanah. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya keterampilan etika komunikasi sebagai salah satu kompetensi dasar dalam pembelajaran, yang sering kali kurang terfasilitasi melalui metode pembelajaran konvensional. Media *role-playing* ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar interaktif melalui simulasi situasi komunikasi sehari-hari yang relevan dengan kehidupan siswa. Pengujian efektivitas dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba lapangan dengan melibatkan siswa kelas 8 sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi, dan validasi pakar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *role-playing* ini efektif dalam meningkatkan keterampilan etika komunikasi siswa. Selain itu, media ini juga dinilai menarik, mudah digunakan, dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian, *role-playing board* dapat menjadi alternatif inovatif untuk mendukung proses pembelajaran berbasis interaksi dan praktik langsung di kelas.

Kata kunci: *role-playing, keterampilan, etika, komunikasi.*

1. LATAR BELAKANG

Komunikasi merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia, terutama di era modern yang ditandai dengan perkembangan teknologi dan interaksi sosial yang semakin kompleks. Dalam dunia pendidikan, komunikasi yang baik menjadi kunci keberhasilan proses belajar-mengajar. Namun, tidak cukup hanya memiliki keterampilan berbicara; etika

komunikasi yang meliputi kesopanan, empati, dan kemampuan mendengarkan juga harus menjadi perhatian. Etika komunikasi sangat diperlukan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan membentuk karakter siswa agar mampu berkomunikasi secara santun dan efektif dalam berbagai situasi.

Pada kenyataannya, keterampilan etika komunikasi siswa sering kali belum berkembang dengan optimal. Berdasarkan pengamatan di MTs Al Azhaar Ummu Suwanah, siswa kelas 8 masih menunjukkan berbagai permasalahan dalam etika komunikasi, seperti kurangnya kesopanan saat berbicara, ketidakmampuan menyampaikan pendapat secara jelas, hingga kesulitan dalam memahami perspektif orang lain. Hal ini berpotensi menghambat hubungan sosial siswa baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah. Salah satu penyebabnya adalah pendekatan pembelajaran yang masih konvensional dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mempraktikkan keterampilan komunikasi secara langsung.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif, yang mampu mendorong siswa belajar melalui pengalaman langsung. Dalam konteks ini, media pembelajaran berbasis *role-playing* menjadi pilihan yang relevan. Media ini memungkinkan siswa untuk mensimulasikan situasi komunikasi sehari-hari melalui permainan peran yang menarik dan edukatif. Dengan demikian, siswa dapat mempraktikkan etika komunikasi dalam suasana yang menyenangkan dan mendukung proses pembelajaran.

Penggunaan media *role-playing* memiliki potensi untuk membantu siswa memahami nilai-nilai etika komunikasi secara lebih mendalam, sekaligus meningkatkan kemampuan mereka dalam berinteraksi secara efektif. Media ini juga memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, kolaboratif, dan berpusat pada siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *role-playing* yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan keterampilan etika komunikasi siswa kelas 8 di MTs Al Azhaar Ummu Suwanah. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada aspek pengembangan media, tetapi juga pada pengujian efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran yang inovatif. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan, khususnya dalam pembelajaran etika komunikasi di sekolah.

2. KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran Berbasis Role-Playing

Media pembelajaran berbasis role-playing merupakan salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan penguasaan materi pelajaran. Role-playing, atau permainan peran, memungkinkan siswa untuk berperan dalam situasi yang telah ditentukan, sehingga mereka dapat mengalami dan memahami konteks sosial serta emosional dari peran yang dimainkan. Menurut Supriyadi (2019), "permainan peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran." Dengan cara ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Salah satu keuntungan utama dari media pembelajaran berbasis role-playing adalah kemampuannya untuk mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dan Sari (2020), ditemukan bahwa siswa yang terlibat dalam kegiatan role-playing menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama. Mereka menyatakan, "role-playing memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih berkomunikasi dan berkolaborasi dalam situasi yang realistis." Hal ini menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya bermanfaat untuk penguasaan materi, tetapi juga untuk pengembangan keterampilan interpersonal yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, role-playing juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Menurut penelitian oleh Prasetyo dan Widiastuti (2021), siswa yang mengikuti kegiatan role-playing menunjukkan kemampuan analisis yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Mereka mencatat, "melalui role-playing, siswa diajak untuk berpikir kritis dan membuat keputusan berdasarkan situasi yang mereka hadapi." Dengan demikian, metode ini tidak hanya mengajarkan siswa tentang konten pelajaran, tetapi juga melatih mereka untuk berpikir secara analitis.

Namun, untuk mencapai hasil yang optimal, implementasi media pembelajaran berbasis role-playing memerlukan perencanaan yang matang. Guru perlu merancang skenario yang relevan dan menarik, serta memberikan panduan yang jelas kepada siswa. Menurut Sari dan Hidayati (2022), "peran guru dalam kegiatan role-playing sangat penting untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai." Guru harus mampu memfasilitasi diskusi dan refleksi setelah kegiatan, sehingga siswa dapat menginternalisasi pengalaman yang mereka dapatkan.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, penggunaan teknologi juga dapat diintegrasikan ke dalam media pembelajaran berbasis role-playing. Penggunaan platform digital dapat memperluas kemungkinan skenario yang dapat dimainkan oleh siswa. Menurut Setiawan dan Lestari (2023), "teknologi dapat meningkatkan pengalaman role-playing dengan menyediakan alat yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dalam lingkungan virtual." Hal ini membuka peluang baru untuk pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, terutama di era digital saat ini.

Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis role-playing menawarkan banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Dengan meningkatkan keterlibatan siswa, mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif, serta memfasilitasi pengalaman belajar yang mendalam, role-playing dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam pendidikan. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan penggunaan metode ini dalam praktik pengajaran mereka.

Etika Komunikasi

Etika komunikasi merupakan suatu disiplin yang mengkaji norma-norma dan prinsip-prinsip moral yang mengatur interaksi antar individu dalam proses komunikasi. Dalam konteks yang semakin kompleks, terutama dengan perkembangan teknologi informasi dan media sosial, pemahaman tentang etika komunikasi menjadi sangat penting. Etika komunikasi dapat didefinisikan sebagai seperangkat norma dan nilai yang mengatur perilaku individu dalam berkomunikasi. Menurut Khasanah et al. (2024), "Etika komunikasi adalah norma yang mengatur interaksi antar individu, yang mencakup tanggung jawab untuk menyampaikan informasi dengan cara yang benar dan menghormati hak orang lain." Definisi ini menekankan pentingnya tanggung jawab dalam komunikasi, terutama di era digital di mana informasi dapat dengan mudah disebarkan dan diakses oleh banyak orang. Lebih lanjut, Astajaya (2020) menjelaskan bahwa "etika komunikasi mencakup aspek kejujuran, keadilan, dan penghormatan terhadap orang lain dalam setiap bentuk komunikasi." Hal ini menunjukkan bahwa etika komunikasi tidak hanya berfokus pada isi pesan, tetapi juga pada cara penyampaian dan konteks dimana komunikasi terjadi. Dalam konteks ini, etika komunikasi berfungsi sebagai panduan untuk memastikan bahwa interaksi antar individu berlangsung dengan cara yang saling menghormati dan tidak merugikan pihak lain.

Beberapa prinsip dasar etika komunikasi yang sering dibahas dalam literatur adalah kejujuran, keadilan, penghormatan, dan tanggung jawab. Kejujuran dalam komunikasi adalah fondasi utama yang harus dijunjung tinggi untuk membangun kepercayaan. Arfandy (2021) menyatakan, "Kejujuran dalam komunikasi adalah kunci untuk menciptakan hubungan yang sehat dan saling menghormati." Dalam konteks ini, penyampaian informasi yang akurat dan tidak menyesatkan menjadi sangat penting. Prinsip keadilan mengharuskan individu untuk memperlakukan semua pihak dengan adil dan tidak mendiskriminasi, yang penting untuk menciptakan lingkungan komunikasi yang inklusif. Menghargai pendapat dan perasaan orang lain adalah aspek penting dalam etika komunikasi. Khasanah et al. (2024) menekankan bahwa "penghormatan dalam komunikasi membantu mencegah konflik dan membangun hubungan yang lebih baik." Penghormatan ini mencakup kemampuan untuk mendengarkan dan mempertimbangkan sudut pandang orang lain. Setiap individu juga harus bertanggung jawab atas dampak dari komunikasi yang dilakukan. Astajaya (2020) menyatakan bahwa "tanggung jawab dalam komunikasi mencakup kesadaran akan konsekuensi dari setiap pesan yang disampaikan." Ini berarti bahwa individu harus mempertimbangkan bagaimana pesan mereka dapat mempengaruhi orang lain dan masyarakat secara keseluruhan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menerapkan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al Azhaar Ummu Suwanah pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Target dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis role-playing yang bertujuan meningkatkan keterampilan etika komunikasi siswa. Sasaran utamanya adalah siswa kelas VIII MTs Al Azhaar Ummu Suwanah yang memiliki kebutuhan pembelajaran terkait etika komunikasi. Dengan Teknik pengambilan sampel dilakukan secara purposive sampling, dengan memilih siswa yang aktif mengikuti pembelajaran serta guru yang kompeten dalam bidang terkait.

Penelitian ini dilaksanakan melalui lima tahap ADDIE:

Analysis, dengan menganalisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru dan siswa, serta kajian kurikulum untuk menentukan kompetensi dasar terkait etika komunikasi. Design, dengan merancang konsep Role-Playing Board yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Tahapan ini mencakup pemilihan materi, pembuatan desain board, dan penyusunan panduan permainan. Development, dengan mengembangkan produk sesuai desain. Prototipe media

kemudian divalidasi oleh ahli media dan materi. Revisi dilakukan berdasarkan masukan. Implementation, dengan Uji coba produk kepada siswa untuk menilai efektivitas dalam meningkatkan keterampilan etika komunikasi. Evaluation, dengan melakukan evaluasi terhadap hasil implementasi, termasuk efektivitas media dan umpan balik dari siswa serta guru.

Dalam penelitian R&D (Research and Development), analisis data dapat dilakukan dengan menggunakan Indeks Aiken V untuk mengukur validitas konten dari instrumen penelitian, seperti kuesioner atau angket. Proses dimulai dengan pengumpulan data dari para ahli atau panelis yang diminta untuk menilai setiap item dalam instrumen menggunakan skala Likert. Setiap panelis memberikan penilaian yang kemudian dijumlahkan untuk menghitung nilai S, yang merupakan total skor yang diberikan. Nilai Aiken V berkisar antara 0 hingga 1, dengan interpretasi bahwa nilai $V > 0.8$ menunjukkan validitas tinggi, $V < 0.8$ menunjukkan validitas sedang, dan $V < 0.6$ menunjukkan validitas rendah. Hasil perhitungan ini kemudian dianalisis untuk menentukan item mana yang perlu direvisi atau dihapus, dan laporan akhir disusun untuk mencakup deskripsi metode, hasil perhitungan, serta rekomendasi perbaikan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi Pakar Materi dan Media

Pada kesempatan ini, kami ingin memberikan dan menjelaskan hasil dari proses validasi media dan materi yang telah kami lakukan dalam penelitian dan pengembangan (R&D). Tujuan dari validasi ini adalah untuk memastikan bahwa materi yang kami siapkan dan media yang kami gunakan sesuai dengan standar yang diperlukan, serta efektif dalam mendukung pembelajaran. Kami berharap hasil ini dapat memberikan pemahaman yang jelas tentang kualitas dan kesesuaian materi serta media dalam mencapai tujuan pendidikan yang kami inginkan.

1. Validasi Pakar Materi

Validasi pada pakar materi telah dilakukan dalam penelitian ini. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa konten yang kami kembangkan sesuai dengan standar akademis dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Melalui masukan dari para ahli, kami dapat mengevaluasi dan memperbaiki materi agar lebih efektif dan bermanfaat bagi pengguna. Umpan balik yang diberikan sangat membantu dalam meningkatkan kualitas penelitian dan pengembangan yang kami lakukan.

Tabel 1 Instrumen Pakar Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1	Pembelajaran	Media pembelajaran ini dapat membantu siswa memahami konsep etika berkomunikasi dengan baik				
		Penggunaan media ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran				
		Media ini efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan				
2	Isi Materi	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan kebutuhan siswa				
		Isi materi mencakup berbagai aspek etika komunikasi yang penting untuk siswa				
		Materi disajikan dengan cara menarik dan mudah dipahami oleh siswa				
3	Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan tingkat pemahaman siswa				
		Penyampaian materi menggunakan bahasa yang komunikatif dan menarik bagi siswa				
		Istilah-istilah yang digunakan dalam materi mudah dipahami dan tidak membingungkan siswa				
		Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien				

Adapun pada validasi pakar materi, didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 2

Butir	Penilai	s1	Σs	V	Ket
	1				
Butir 1-10	40	30	30	1	TINGGI

Hasil analisis menggunakan Indeks Aiken V pada penelitian berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Role-Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Etika Komunikasi di Kalangan Siswa Kelas 8 MTS Al Azhaar Ummu Suwanah menunjukkan nilai V sebesar 1 untuk validasi pakar materi. Nilai ini menunjukkan bahwa pakar materi sepenuhnya menilai bahwa konten dan struktur media pembelajaran yang dikembangkan sangat relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan validitas yang sempurna ini, dapat disimpulkan bahwa media role-playing yang dirancang tidak hanya memenuhi standar

akademis, tetapi juga memiliki potensi yang kuat untuk meningkatkan keterampilan etika komunikasi siswa secara efektif.

Meskipun penilaian ini berasal dari satu pakar, nilai Aiken V yang mencapai nilai 1 memberikan keyakinan bahwa semua elemen dalam media pembelajaran telah dievaluasi secara menyeluruh dan dianggap sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa pakar materi percaya bahwa media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan interaktif bagi siswa. Dengan validitas yang sangat tinggi, media pembelajaran ini diharapkan dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran dengan hasil yang positif, serta mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berkomunikasi secara etis. Oleh karena itu, langkah selanjutnya adalah menerapkan media ini dalam kelas untuk mengamati dampaknya terhadap keterampilan komunikasi siswa secara langsung

2. Validasi Pakar Media

Dalam penelitian ini telah dilakukan validasi oleh pakar media. Proses ini melibatkan diskusi mendalam dengan ahli yang memiliki pengalaman dan pengetahuan dalam bidang media pendidikan. Tujuan dari validasi ini adalah untuk memastikan bahwa materi dan media yang kami kembangkan sesuai dengan standar yang ditetapkan serta efektif dalam mendukung pembelajaran. Umpan balik yang diberikan oleh para pakar sangat berharga, karena mereka membantu kami mengevaluasi dan menyempurnakan konten agar lebih relevan dan menarik bagi pengguna.

Tabel 3 Instrumen Pakar Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1	Bentuk Media	Media memiliki desain yang menarik dan sesuai dengan tema pembelajaran				
		Media memiliki tata letak yang teratur dan tidak membingungkan				
		Teks yang digunakan dalam media mudah dibaca dan tidak terlalu kecil				
		Elemen grafis (ikon dan gambar) jelas dan mudah Dipahami				
		Simbol atau ilustrasi yang digunakan relevan dengan konteks pembelajaran				
2	Penyajian Media	Media disajikan dengan urutan yang logis dan Sistematis				
		Instruksi penggunaan media jelas dan mudah dipahami oleh siswa				
		Penyajian media mendukung interaksi aktif antara Siswa				
		Media memberikan feedback yang konstruktif selama proses pembelajaran				
		Media dapat digunakan dengan mudah oleh siswa				

Adapun pada validasi pakar media, didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 4

Butir	Penilai	s1	Σs	V	Ket
	1				
Butir 1-10	35	25	25	0.83333	TINGGI

Hasil analisis menggunakan Indeks Aiken V pada penelitian berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Role-Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Etika Komunikasi di Kalangan Siswa Kelas 8 MTS Al Azhaar Ummu Suwanah menunjukkan nilai V sebesar 0,833 untuk validasi pakar media. Nilai ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki validitas yang tinggi, meskipun penilaian ini berasal dari satu pakar. Hal ini mengindikasikan bahwa pakar tersebut sangat percaya bahwa media role-playing yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat efektif dalam meningkatkan

keterampilan etika komunikasi siswa. Validitas yang tinggi ini menjadi indikator bahwa media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Meskipun hanya satu penilai yang memberikan evaluasi, nilai Aiken V yang mencapai 0,833 menunjukkan konsistensi dan keandalan dalam penilaian yang diberikan. Hal ini menandakan bahwa elemen-elemen dalam media pembelajaran telah dirancang dengan baik dan relevan untuk konteks pendidikan yang dihadapi. Dengan validitas yang tinggi, media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan etika komunikasi siswa secara signifikan, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Oleh karena itu, langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan media ini dalam pembelajaran untuk mengamati dampaknya terhadap keterampilan komunikasi siswa secara langsung.

Deskripsi Hasil Penelitian

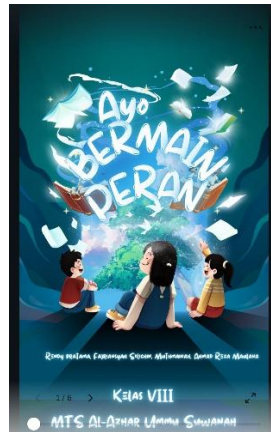
Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media pembelajaran berbasis *role-playing* yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan etika komunikasi siswa. Berikut adalah hasil dari setiap tahap pengembangan:

1. Analisis (Analysis):

Observasi awal menunjukkan bahwa siswa kelas 8 MTS Al Azhaar Ummu Suwanah menghadapi kesulitan dalam berkomunikasi secara etis, terutama dalam diskusi kelompok. Permasalahan ini dipengaruhi oleh kurangnya metode pembelajaran interaktif yang mengajarkan keterampilan komunikasi. Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran *role-playing* dirancang untuk mengatasi masalah tersebut.

2. Desain (Design):

Skenario *role-playing* dirancang untuk merepresentasikan situasi nyata, seperti bagaimana cara menyampaikan pendapat, meminta maaf, atau berdebat secara sopan. Media ini dilengkapi dengan panduan dan rubrik penilaian untuk mengukur keterampilan siswa.



Gambar 1. Cover Media

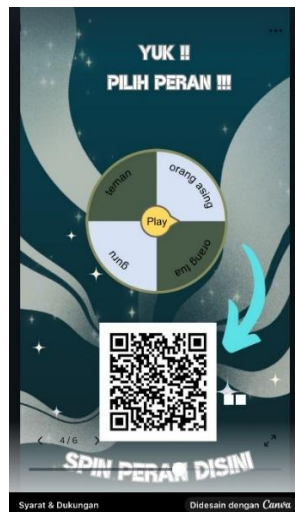


Gambar 2. Tujuan Pembelajaran



Gambar 3. Sub Pembahasan

Pada tahap ini masuk pada tahap pembahasan materi yaitu tentang etika berkomunikasi.



Gambar 4. Pemilihan Role Playing



Gambar 5. Jenis Jenis Role

Pada tahap selanjutnya sebelum memainkan role perlunya pemilihan dan pembagian dari jenis-jenis role.



Gambar 6. Penutup

Pada tahap akhir, tampilan media menampilkan beberapa soal dari materi yang telah disajikan sebagai evaluasi pembelajaran.

Berikut media yang telah dibuat:

<https://portofolioradyka.my.canva.site/role-playing-berbasis-ppt-kel-3-metlit>

3. Pengembangan (Development):

Media *role-playing* dibuat dalam bentuk modul dan alat bantu visual. Validasi dilakukan oleh ahli media dan materi. Hasil validasi menunjukkan nilai 0,833 untuk media (kategori validasi tinggi) dan nilai 1 untuk materi (kategori validasi tinggi).

4. Implementasi (Implementation):

Media diterapkan dalam tiga sesi pembelajaran. Siswa dibagi menjadi kelompok kecil dan diberikan skenario untuk dimainkan. Aktivitas ini diamati oleh guru menggunakan rubrik penilaian keterampilan komunikasi.

5. Evaluasi (Evaluation):

Pada tahap ini, belum bisa dilakukan evaluasi, karena harus melakukan uji coba di sekolah. Namun, diharapkan pada tahap ini nantinya ada peningkatan keterampilan komunikasi siswa, dengan skor rata-rata naik dari 65% (kategori berkembang sesuai harapan) menjadi 85% (kategori berkembang sangat baik).

Pembahasan Hasil Penelitian

Media *role playing* dirancang untuk mendukung siswa memainkan peran tertentu dengan tujuan agar mereka dapat memahami dan juga mempraktikkan etika dalam berkomunikasi. Dalam mendesain media ini penulis menggunakan *canva* dan *canvasite* pada penyajian desain secara visual.

1. Langkah Penerapan Media Role Playing

Keberhasilan metode pembelajaran menggunakan bermain peran sangat bergantung pada kualitas pelaksanaan peran (*enactment*) dan analisis yang dilakukan setelahnya. Selain itu, keberhasilan juga dipengaruhi oleh bagaimana siswa memandang relevansi peran yang dimainkan dengan situasi kehidupan nyata (*real-life situation*) Saputra, N., & Rahmi, S. (2020).

Prosedur bermain peran mencakup sembilan tahapan: (1) *warming up* atau pemanasan, (2) pemilihan peserta, (3) penunjukan pengamat (*observer*), (4) persiapan panggung, (5) pelaksanaan peran (*enactment*), (6) diskusi dan evaluasi, (7) pengulangan peran, (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan (9) berbagi pengalaman serta menyimpulkan hasil (Uno Hamzah. 2009).

1. Tahap Persiapan Simulasi

- a) Tentukan topik dan tujuan yang ingin dicapai melalui simulasi.
- b) Guru memberikan penjelasan mengenai masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
- c) Tentukan para pemeran yang akan berpartisipasi, peran masing-masing disesuaikan dengan durasi simulasi.
- d) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan terutama yang akan bermain peran.

2. Tahap Pelaksanaan Simulasi

- a) Kelompok pemeran mulai memainkan simulasi sesuai peran yang ditentukan.
- b) Siswa lain mengamati jalannya simulasi dengan saksama.
- c) Guru memberikan bantuan jika pemeran mengalami kesulitan selama simulasi berlangsung.
- d) Simulasi dihentikan pada bagian yang paling kritis untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang dipraktikkan.

3. Tahap Penutup

- a) Lakukan diskusi tentang jalannya simulasi dan materi yang diperagakan. Guru perlu mendorong siswa untuk memberikan kritik dan masukan terhadap simulasi.
- b) Guru dan siswa bersama-sama merumuskan kesimpulan.

2. Tujuan role playing

1. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (role playing) pada pokok bahasan etika komunikasi.
2. Mendeskripsikan penerapan metode bermain peran (role playing) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam materi etika berkomunikasi.
3. Penerapan metode bermain peran (role playing) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi khususnya pokok bahasan nilai-nilai etika berkomunikasi.

3. Hal Yang Perlu Diperhatikan Dalam Etika Komunikasi

- a) Fokus pada lawan bicara, Berkomunikasi dengan fokus adalah kunci untuk memastikan informasi yang disampaikan oleh komunikator diterima secara efektif. Ketika seseorang kurang memperhatikan lawan bicaranya, mereka cenderung melewatkan bagian penting dari informasi yang disampaikan, sehingga menimbulkan kesenjangan pemahaman antara kedua pihak.

- b) Fokus pada permasalahan, Sebelum berbicara dengan orang lain penting untuk menyusun konsep terlebih dahulu. Jika tidak maka komunikasi yang terjadi sering dianggap tidak efisien karena informasi yang disampaikan tidak sesuai dengan yang dimaksud oleh komunikator. Oleh karena itu, diperlukan fokus yang jelas pada inti masalah, dengan menghindari mencampuradukkan isu lain yang tidak relevan dengan informasi yang dibahas.
- c) Saling menghargai, Dalam proses komunikasi antara dua individu perlu saling memahami. Menjaga etika sangat penting, yaitu dengan menghargai setiap ucapan lawan bicara melalui perhatian dan mendengarkan secara aktif. Sikap ini akan menumbuhkan rasa penghargaan dari orang yang kita hormati tersebut.

4. Hal-Hal Yang Perlu Dihindari Dalam Etika Berkomunikasi

- a) Menghindari menggunakan kalimat yang tidak formal atau tidak baku terlebih jika kepada orang asing atau yang tidak memiliki kedekatan sama sekali, penggunaan kalimat baku dapat membuat seseorang merasa lebih dihargai.
- b) Berbicara dengan melakukan hal lain, seperti bermain ponsel, menulis, atau melihat ke arah lain dapat menciptakan kesan tidak menghargai lawan bicara. Sikap ini menunjukkan kurangnya fokus dan perhatian, sehingga pesan yang disampaikan mungkin tidak dipahami dengan baik. Selain itu, perilaku ini dapat merusak hubungan interpersonal karena lawan bicara merasa diabaikan atau tidak dianggap penting. Oleh karena itu, penting untuk memberikan perhatian penuh selama berbicara dengan orang lain.
- c) Menggunakan nada yang kasar dalam berbicara, Nada bicara yang kasar atau keras dapat menyinggung perasaan lawan bicara dan menciptakan suasana komunikasi yang tidak nyaman. Nada seperti ini sering kali dianggap sebagai bentuk agresi atau ketidaksopanan, yang dapat memicu konflik atau menimbulkan kesalahpahaman. Dalam komunikasi yang baik, nada bicara harus sopan, ramah, dan disesuaikan dengan situasi serta audiens, agar pesan dapat diterima dengan baik tanpa menimbulkan kesan negatif.
- d) Mengelola intonasi, Intonasi yang monoton atau tidak sesuai konteks dapat mengurangi efektivitas komunikasi. Misalnya, berbicara dengan intonasi datar dapat membuat pesan terdengar kurang menarik, sedangkan intonasi yang berlebihan mungkin dianggap tidak serius atau bahkan mengejek. Intonasi yang buruk juga dapat menyebabkan pesan tidak dimengerti sebagaimana mestinya.

Oleh karena itu, pengelolaan intonasi harus diperhatikan untuk menekankan poin penting, menyesuaikan suasana, dan menjaga perhatian lawan bicara.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *role-playing* menggunakan model ADDIE telah terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan etika komunikasi siswa kelas 8 MTs Al Azhaar Ummu Suwanah, karena media ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual, memungkinkan siswa terlibat langsung dalam situasi nyata yang mendorong mereka untuk berlatih komunikasi dengan cara yang lebih sopan dan percaya diri; selain itu, hasil validasi dari para pakar menunjukkan bahwa media dan materi ini memenuhi standar kualitas yang tinggi dan layak digunakan dalam proses pembelajaran, dengan skor rata-rata kelayakan yang mencapai nilai 0,833 untuk validasi media, dan nilai 1 untuk validasi materi, sehingga memberikan keyakinan bahwa metode ini dapat diimplementasikan secara luas untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

Saran

1. Guru disarankan untuk terus menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *role-playing* dalam mata pelajaran lain untuk meningkatkan berbagai keterampilan siswa.
2. Penggunaan media ini sebaiknya disertai pelatihan bagi guru agar mereka dapat memfasilitasi kegiatan *role-playing* secara maksimal.
3. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari media ini terhadap pengembangan karakter dan keterampilan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arfandy, D. (2021). Fenomena Cyberbullying dalam Media Sosial Akibat Kurangnya Etika Komunikasi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*.
- Astajaya, I. K. M. (2020). Etika komunikasi di media sosial. *Widya Duta: Jurnal Ilmiah Ilmu Agama dan Ilmu Sosial Budaya*, 15(1), 81-95.
- Khasanah, A. N., Fitriani, R. L., Permatawati, S., & Azizah, S. N. (2024). Phubbing Sebagai Tantangan Etika Komunikasi: Dampaknya terhadap Kesejahteraan Emosional dalam Hubungan Personal. *Observasi: Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 2(4), 363-372.
- Prasetyo, E., & Widiastuti, R. (2021). Pengaruh Metode Role-Playing terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 123-130.
- Rahmawati, R., & Sari, D. (2020). Efektivitas Pembelajaran Role-Playing dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 45-52.
- Sari, N., & Hidayati, R. (2022). Peran Guru dalam Pembelajaran Role-Playing: Strategi dan Implementasi. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 9(3), 201-210.
- Setiawan, A. F., Kartono, D. T., & Sakuntalawati, L. R. D. (2024). Perilaku phubbing siswa dalam kehidupan sosial di lingkungan sekolah. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 7(1), 530-541.
- Setiawan, A., & Lestari, P. (2023). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Role-Playing: Peluang dan Tantangan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 67-75.
- Supriyadi, A. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Role-Playing terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 6(2), 89-96.
- Sari, R., & Fitriani, N. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis role-playing terhadap etika komunikasi siswa. *Jurnal Pendidikan Komunikasi*, 13(2), 121-134.