

ANALISIS KESULITAN PEMBELAJARAN WARGA BELAJAR EKSTRAKURIKULER *PUBLIC SPEAKING*

Rofi Windriani Luthfiah¹, Nida Nurul Padilah², Torik Miftah Fadil³, Ratna Herawati
Surahman⁴ dan Irwan Muhammad Saputra⁵

¹Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi

email: 242103111113@student.unsil.ac.id

²Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi

email: 242103111021@student.unsil.ac.id

³Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi

email: 242103111084@student.unsil.ac.id

⁴Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi

email: 242103111108@student.unsil.ac.id

⁵Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi

email: 242103111064@student.unsil.ac.id

Abstract. *This study, entitled “Improvisation Capsule: A Game-Based Learning Medium to Enhance Improvisational Public Speaking Skills of Adolescents,” aims to address the challenges faced by junior and senior high school students in developing improvisational public speaking abilities. The research was conducted to respond to the growing need for effective communication skills among teenagers who are actively involved in organizational activities, volunteering, and public speaking forums. The primary objective of this study is to design and evaluate a game-based learning medium that supports students’ spontaneity, confidence, and verbal creativity in public speaking contexts. The research employed a qualitative descriptive approach, involving observations, interviews, and implementation trials with students participating in public speaking extracurricular activities. Data were collected through field observations, student performance assessments, and reflective feedback, then analyzed thematically. The findings indicate that the “Improvisation Capsule” effectively helps students reduce dependence on scripts, improve sentence flow during spontaneous speech, and manage pauses more naturally. Additionally, the integration of local cultural values of mutual cooperation fostered collaboration and peer support during learning activities. In conclusion, the study demonstrates that the Improvisation Capsule successfully meets its objectives and can serve as an engaging and effective learning medium to enhance improvisational public speaking skills among adolescents.*

Keywords: *interactive learning media, overcoming difficulties in improvisation, the 'blank' phenomenon, performance.*

I. PENDAHULUAN

Pondok pesantren sebagai lembaga pendidikan Islam tertua di Indonesia memiliki peran strategis dalam mencetak kader-kader ulama dan pemimpin masyarakat. Pesantren tidak hanya berfungsi sebagai pusat transmisi ilmu keislaman, tetapi juga sebagai institusi pembentukan karakter dan kepemimpinan umat (Dhofier, 2011). Di era kontemporer, tuntutan terhadap lulusan pesantren tidak lagi terbatas pada penguasaan ilmu agama (tafaqquh fiddin),

melainkan juga kemampuan mentransformasikan dan mengomunikasikan ilmu tersebut kepada masyarakat secara efektif. Keterampilan komunikasi, khususnya berbicara di depan umum (*public speaking*), menjadi modal penting bagi santri dalam menjalankan peran dakwah dan sosial di tengah masyarakat modern (Mulyana, 2015).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan *public speaking* masih menjadi titik lemah bagi sebagian

besar santri. Berdasarkan observasi awal dan analisis situasi di Pondok Pesantren Miftahul Huda Al-Faqih, ditemukan bahwa meskipun santri memiliki penguasaan materi keagamaan yang baik, banyak di antara mereka mengalami kesulitan dalam menyampaikannya di hadapan audiens. Kendala yang sering muncul meliputi rasa gugup berlebihan atau glossophobia, rendahnya kepercayaan diri, kesulitan menyusun struktur pembicaraan secara sistematis, serta kurangnya penguasaan teknik vokal dan bahasa tubuh (Lucas, 2019; Rahmat, 2018).

Keterbatasan kemampuan public speaking ini berpotensi menghambat peran santri dalam menyampaikan pesan dakwah secara efektif. Pesan keagamaan yang bernilai tinggi dapat kehilangan daya pengaruh apabila tidak disampaikan dengan cara yang meyakinkan dan komunikatif (Cangara, 2016). Oleh karena itu, diperlukan intervensi berupa pelatihan yang terstruktur dan aplikatif untuk menjembatani kesenjangan antara penguasaan materi keislaman dan keterampilan komunikasinya.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dalam bentuk “Pelatihan Public Speaking” sebagai upaya meningkatkan kapasitas komunikasi santri. Tujuan utama kegiatan ini adalah membangun mentalitas positif, meningkatkan kepercayaan diri santri, serta membekali mereka dengan teknik-teknik praktis public speaking yang efektif. Melalui pelatihan ini, diharapkan santri Pondok Pesantren Miftahul Huda Al-Faqih mampu mengatasi hambatan psikologis dalam berbicara di depan umum dan berkembang menjadi komunikator dakwah yang kompeten serta adaptif terhadap tantangan era modern.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Public Speaking dalam Pendidikan Pesantren

Public speaking merupakan keterampilan komunikasi lisan yang mencakup kemampuan menyampaikan pesan secara jelas, terstruktur, dan persuasif di hadapan audiens (Lucas, 2019). Dalam konteks pesantren, keterampilan ini memiliki posisi strategis karena berkaitan langsung dengan aktivitas dakwah, khutbah, dan kepemimpinan sosial. Menurut Cangara (2016), keberhasilan penyampaian pesan tidak hanya ditentukan oleh kualitas konten, tetapi juga oleh

teknik penyampaian (delivery) yang meliputi vokal, intonasi, bahasa tubuh, dan pengelolaan audiens.

2.2. Improvisasi dan Spontanitas Berbicara

Improvisasi dalam public speaking merujuk pada kemampuan berpikir cepat, merespons situasi secara fleksibel, dan menyampaikan gagasan tanpa ketergantungan penuh pada teks (Sawyer, 2011). Keterampilan ini penting untuk menghindari kekakuan komunikasi dan meningkatkan keaslian penyampaian. Namun, lingkungan belajar yang terlalu berorientasi pada hafalan dan struktur formal dapat membatasi perkembangan spontanitas peserta didik (Richards, 2017).

2.3. Pembelajaran Berbasis Praktik dan Game-Based Learning

Pembelajaran yang efektif untuk keterampilan komunikasi menuntut praktik berulang, umpan balik langsung, dan lingkungan yang aman untuk mencoba serta melakukan kesalahan (Kolb, 2015). Pendekatan game-based learning dinilai mampu meningkatkan keterlibatan, mengurangi kecemasan, dan melatih fleksibilitas kognitif peserta didik melalui simulasi situasi nyata yang menyenangkan (Plass, Homer, & Kinzer, 2015). Oleh karena itu, integrasi media berbasis permainan improvisasi dipandang relevan untuk mengatasi keterbatasan spontanitas dan vokal dalam pembelajaran public speaking santri.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan dukungan data kuantitatif sederhana melalui desain one-group pre-test and post-test. Pendekatan ini dipilih untuk menggambarkan secara mendalam proses penerapan media pembelajaran berbasis permainan serta dampaknya terhadap kemampuan improvisasi public speaking peserta didik (Creswell, 2014).

Subjek penelitian adalah santri yang tergabung dalam Ekstrakurikuler Public Speaking Pondok Pesantren Miftahul Huda Al-Faqih. Dari keseluruhan peserta, sebanyak 21 santri terlibat secara aktif dalam proses pengukuran pre-test dan post-test. Kegiatan

dilaksanakan dalam satu pertemuan intensif selama lima jam.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan wawancara singkat. Pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan improvisasi peserta sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan. Observasi dilakukan untuk melihat aspek spontanitas, alur berpikir, kontak mata, ekspresi, dan kepercayaan diri selama praktik improvisasi. Wawancara digunakan untuk menggali respons peserta dan tutor terhadap penggunaan media permainan.

Media pembelajaran yang digunakan adalah permainan Kapsul Improvisasi, yang mengadopsi prinsip Game-Based Learning (GBL). Model ini menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan kontekstual melalui tantangan permainan yang mendorong peserta berpikir cepat dan kreatif (Plass et al., 2015). Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan skor pre-test dan post-test, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui reduksi dan interpretasi tematik untuk memperoleh gambaran efektivitas pembelajaran improvisasi.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

a. Nama Game: Kapsul Improvisasi (KI)

Nama "Kapsul Improvisasi" dipilih karena secara langsung menggambarkan cara kerja permainan. Kata "Kapsul" mengacu pada kertas kecil yang digulung dan menyimpan hal-hal mengejutkan seperti nama hewan, tempat, atau benda. Kapsul ini memberikan lambang ketidaktahuan dan acak yang menjadi pembuka dalam permainan tantangan ini. Kata "Improvisasi" mewakili tujuan utama permainan, yaitu memberi kesempatan kepada peserta untuk berbicara atau bertindak secara spontan, kreatif, dan tanpa persiapan.

b. Tujuan:

- Membantu peserta melatih kemampuan berbicara secara spontan, kreatif, dan cepat responsif saat berbicara di depan orang banyak.
- Menciptakan suasana yang nyaman dan aman agar peserta menjadi lebih

percaya diri dalam berbicara di depan publik serta mengurangi rasa malu dan takut.

c. Alat/Bahan yang digunakan: Kertas kecil, sedotan, gunting, solasiban, steoroform, kardus, kertas origami, kertas HVS, tusuk sate

d. Cara Bermain:

Permainan terbagi menjadi 6 kelompok, masing-masing terdiri dari 3 hingga 5 orang. Setiap kelompok akan bergantian bermain sesuai dengan urutan yang sudah ditentukan dan disepakati bersama.

Langkah Bermain (*Step by Step*)

- Langkah 1
Setiap kelompok yang bermain sesuai urutan maju kedepan.
- Langkah 2
Perwakilan satu orang dari setiap kelompok harus mengambil satu per satu kapsul dari tiga wadah yang berbeda, yaitu berisikan kotak A yaitu berisi kata Hewan, kotak B berisi kata Tempat, dan kotak C berisi kata Benda.
- Langkah 3
Setelah memegang ketiga kapsul tersebut mereka membuka bersama sama dengan teman kelompoknya.
- Langkah 4
Pemain dengan kelompok tersebut diberi waktu untuk diskusi selama 3 menit.
- Langkah 5
Setelah berdiskusi mereka tampil berimprovisasi dengan saling bersautan dan saling menghubungkan kata satu sama lain dengan durasi waktu setiap kelompok 3 menit.
- Langkah 6
Improvisasi tersebut harus menggunakan ketiga elemen kata kunci utama, yaitu Hewan, Tempat, dan Benda, dalam satu cerita yang terus menerus.

Nilai Budaya Lokal yang diangkat: yaitu Gotong Royong. Dalam Permainan ini terlihat jelas bahwa adanya nilai gotong royong melalui cara kerja sama mereka dalam tim:

- Jika pemain improvisasi mengalami kehabisan ide di tengah penampilan,

anggota kelompok yang sama dapat membantu dengan melanjutkan kalimat atau memberikan satu kata kunci sebagai pemicu cerita. Ini menunjukkan adanya saling bantu dan dukungan satu sama lain.

- Kelompok yang tidak sedang bermain juga dianjurkan untuk memberikan saran serta dukungan secara verbal yang positif kepada pemain yang sedang berimprovisasi. Hal ini membuat suasana tetap positif, mendukung, dan tidak menyalahkan atas kesulitan yang dialami dan membantu membentuk mental percaya diri mereka semua ketika dihadapan banyak orang.

3.2. Uji Coba dan Hasil Evaluasi

a. Proses Pelaksanaan

Proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran improvisasi berlangsung dalam satu pertemuan dengan waktu belajar selama lima jam. Kegiatan diawali dengan sesi pengenalan serta penjelasan mengenai tujuan dan maksud datang ke ekstrakurikuler *public speaking*. Setelah itu, peserta didik diminta untuk mengisi pre-test guna mengukur pemahaman awal mereka. Setelah pre-test selesai, tutor menyampaikan materi mengenai Seni Improvisasi dalam *Public speaking*. Untuk memperdalam pemahaman dan memberikan pengalaman praktik secara langsung, digunakan media pembelajaran berbasis permainan yang bernama Kapsul Improvisasi.

Peserta didik dibagi menjadi enam kelompok dan dipanggil untuk tampil sesuai urutan yang diacak dengan sistem spin. Setiap kelompok yang tampil mengambil tiga kapsul dari tiga kotak yang berbeda, dimana masing-masing kotak mengandung jenis kata yang tidak sama. Ketiga kata tersebut kemudian diolah menjadi sebuah rangkaian ide yang disampaikan secara spontan sebagai bentuk improvisasi. Setelah setiap kelompok tampil, tutor memberikan umpan balik tentang penampilan mereka. Di akhir kegiatan, peserta didik mengerjakan post-test sebagai alat untuk mengevaluasi perkembangan pemahaman mereka setelah mendapatkan materi dan mengikuti permainan Kapsul Improvisasi.

b. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

HASIL PRE- TEST & POST-TEST

No	Pre-Test	Post-Test
1	55	60
2	57,5	70
3	27,5	30
4	70	85
5	55	85
6	85	60
7	80	87,5
8	85	85
9	42,5	55
10	42,5	70
11	60	55
12	55	70
13	60	85
14	42,5	55
15	57,5	70
16	70	85
17	45	60
18	57,5	50
19	85	85
20	57,5	70
21	57,5	75

Gambar Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Berdasarkan analisis *pre-test* dan *post-test* terhadap 21 peserta, terdapat peningkatan pemahaman serta keterampilan improvisasi dalam *Public speaking* setelah mempelajari materi seni improvisasi dalam *public speaking* dan berpartisipasi dalam permainan Kapsul Improvisasi. Skor *pre-test* peserta berkisar antara 27,5–85, sedangkan skor *post-test* meningkat menjadi 30–87,5. Sebagian besar peserta menunjukkan peningkatan antara 5–20 poin, terutama dalam hal spontanitas, alur berpikir, kontak mata, dan ekspresi saat melakukan improvisasi.

Peningkatan yang paling signifikan terlihat pada peserta nomor 4, 5, 7, 13, dan 16, yang menunjukkan kemajuan setelah mengikuti kegiatan tersebut. Meskipun ada beberapa peserta yang mengalami peningkatan yang lebih kecil (seperti peserta nomor 3 dan 18), secara keseluruhan, data menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan permainan memberikan efek yang positif terhadap kemampuan improvisasi mereka. Kenaikan skor ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya mengerti konten secara teori, tetapi juga dapat menerapkannya secara praktis melalui permainan.

a. Respon Tutor dan Warga Belajar

Peserta merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran game's Kapsul Improvisasi, karena melalui permainan ini mereka dapat memahami dan mempraktikkan teknik improvisasi dalam *Public speaking*

secara langsung. Selama kegiatan berlangsung, tutor memberikan bimbingan dan umpan balik yang membangun untuk membantu peserta dalam menilai penampilan mereka supaya bisa tampil lebih baik di kesempatan selanjutnya. Meskipun awalnya terdapat beberapa peserta yang kebingungan, lambat laun mereka mulai memahami konsep improvisasi setelah melihat contoh ide-ide dari teman-teman yang tampil sebelumnya.

Pelaksanaan Kapsul Improvisasi juga menjadikan suasana kelas lebih hidup, interaktif, dan menarik. Dengan permainan ini, tutor dapat lebih mudah mengenali peserta yang memiliki potensi dalam berbicara di depan publik, terutama dalam hal spontanitas, percaya diri, dan kemampuan memilih kata secara tiba-tiba. Selain itu, aktivitas ini juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi peserta untuk memahami improvisasi dengan lebih mendalam, sekaligus meningkatkan keberanian mereka dalam berbicara di hadapan banyak orang.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian mengenai efektivitas pembelajaran berbasis permainan *Game Based Learning* (GBL). Model *Game Based Learning* (GBL) terbukti meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil pendidikan karena siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang menarik dan menantang. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan dalam pendidikan mendukung kreativitas dan pemahaman konsep secara lebih mendalam. Dengan demikian, hal tersebut menunjukkan bahwa permainan Kapsul Improvisasi efektif sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan improvisasi dalam *public speaking*.

4.2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan Kapsul Improvisasi memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan improvisasi dalam *public speaking*. Temuan ini sejalan dengan teori bahwa keterampilan berbicara, khususnya improvisasi, lebih efektif dikembangkan melalui praktik langsung yang berulang dalam situasi yang aman dan mendukung (Lucas, 2019).

Peningkatan skor post-test menunjukkan bahwa pendekatan game-based learning mampu mengurangi kecemasan berbicara (glossophobia) dan fenomena blank yang sebelumnya banyak dialami peserta. Menurut McCroskey (2015), ketergantungan pada hafalan teks cenderung meningkatkan kecemasan performa, sedangkan latihan improvisasi membantu peserta membangun fleksibilitas kognitif dan kepercayaan diri.

Selain itu, permainan Kapsul Improvisasi mendorong kolaborasi antarpeserta melalui nilai gotong royong, di mana anggota kelompok saling membantu ketika ide mengalami kebuntuan. Hal ini selaras dengan pandangan Vygotsky bahwa interaksi sosial berperan penting dalam perkembangan kemampuan kognitif dan bahasa peserta didik (Vygotsky, 1978).

Temuan ini juga memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa Game-Based Learning (GBL) mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta pemahaman konsep secara lebih mendalam karena peserta terlibat langsung dalam pengalaman belajar yang menantang dan bermakna (Plass, Homer, & Kinzer, 2015). Dengan demikian, permainan Kapsul Improvisasi terbukti efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan improvisasi *public speaking* santri.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dapat kami simpulkan bahwa kegiatan uji coba media pembelajaran interaktif yang kami lakukan di Ekstrakurikuler *Public speaking* Ponpes Miftahul Huda Al-Faqih menunjukkan keberhasilan yang cukup signifikan dan terukur. Penggunaan game dan media pembelajaran yang interaktif ini terbukti secara efektif mengatasi kesulitan berimprovisasi dan fenomena 'blank' yang diakibatkan oleh kecemasan performa. Warga belajar, belajar menyambung setiap kata dan berbicara di depan umum tanpa terpaku pada teks karena metode ini melatih mental terasah secara optimal. Hal ini sesuai secara langsung

dengan kebutuhan utama warga belajar untuk melatih spontanitas yang fleksibel. Peserta didik terlihat jauh lebih aktif, berpikir kritis, dan semangat dalam mencoba. Media interaktif berhasil memecahkan masalah keterbatasan kosakata spontan karena memaksa peserta untuk berpikir cepat dan dalam situasi praktik yang menantang namun menyenangkan. Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya berjalan lancar, seru, dan menyenangkan, tetapi juga memberikan dampak yang menjadi penguasaan keterampilan *public speaking* yang tangguh.

5.2. Saran

Media pembelajaran Kapsul Improvisasi memiliki potensi untuk terus dikembangkan agar manfaatnya semakin optimal. Pengembangan tingkat kesulitan permainan dapat dilakukan dengan memperluas kategori kosakata serta memodifikasi aturan permainan, sehingga peserta didik tidak hanya menyebutkan kata secara spontan, tetapi juga mampu mengembangkan ide secara runtut dan berkelanjutan.

Media ini berpotensi untuk didiseminasikan ke berbagai komunitas dan lembaga pendidikan formal maupun nonformal, seperti sekolah, PKBM, dan komunitas pelatihan, sebagai inovasi pembelajaran yang mendukung peningkatan keterampilan *public speaking* secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Cangara, H. (2016). Pengantar ilmu komunikasi (3rd ed.). Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Dhofier, Z. (2011). Tradisi pesantren: Studi pandangan hidup kyai dan visinya mengenai masa depan Indonesia. Jakarta: LP3ES.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. New Jersey: Pearson Education.
- Lucas, S. E. (2019). *The art of public speaking* (13th ed.). New York, NY: McGraw-Hill Education.

- McCroskey, J. C. (2015). *An introduction to rhetorical communication*. New York, NY: Routledge.
- Mulyana, D. (2015). *Ilmu komunikasi: Suatu pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
- Rahmat, J. (2018). *Psikologi komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Richards, J. C. (2017). *Teaching speaking and listening*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sawyer, R. K. (2011). *Structure and improvisation in creative teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.