

Menggali peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui role-play dalam pembelajaran bahasa inggris di mts mambaul ulum bantur

Chintya Ainun Nabilla

Program Studi Tadris Bahasa Inggris, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: chintyayaya123@gmail.com

Kata Kunci:

Implementasi; aktivitas bermain peran; pembelajaran bahasa inggris; keterampilan berbicara siswa; métode

Keywords:

Implementation; role playing activities; english language learning; students speaking skills; method

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tentang implementasi aktivitas role-play dalam pembelajaran Bahasa Inggris di MTs Mambaul Ulum Bantur pada tahun pelajaran 2023/2024 dan bagaimana aktivitas tersebut dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VIII. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan deskriptif. Observasi, wawancara, dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan pendekatan role-play dapat meningkatkan keaktifan siswa dan keberanian mereka untuk berbicara dalam bahasa Inggris. Siswa terlihat lebih bersemangat dan percaya diri, dan mereka menunjukkan peningkatan dalam pelafalan, kelancaran, dan penggunaan kosakata. Aktivitas ini juga membantu membuat belajar lebih menyenangkan dan lebih komunikatif. Oleh karena itu, role-play dapat digunakan sebagai metode pembelajaran alternatif untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam situasi yang relevan.

ABSTRACT

This research aims to examine the implementation of role-play activities in English learning at MTs Mambaul Ulum Bantur in the 2023/2024 academic year and how these activities can improve the speaking ability of grade VIII students. This study uses qualitative and descriptive methods. Observation, interviews, and documentation are used to collect data. The results of the study indicate that the use of the role-play approach can increase students' activeness and their courage to speak English. Students appear more enthusiastic and confident, and they show improvements in pronunciation, fluency, and language use. This activity also helps make learning more fun and more communicative. Therefore, role-play can be used as an alternative learning method to improve students' speaking ability in relevant situations.

Pendahuluan

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan penting dalam pembelajaran bahasa. Bahasa pada hakikatnya bersifat sosial, dan tujuan utama Bahasa adalah sebagai alat untuk berkomunikasi, serta untuk menyampaikan dan menerima informasi secara lisan (Caniago & Nesa, 2024). Menurut (Brown, 2010), kemampuan untuk menggunakan bahasa lisan yang dapat dimengerti oleh orang lain dalam rangka



This is an open access article under the CC BY-NC-SA license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

menyampaikan informasi, mengekspresikan ide, atau berinteraksi dengan orang lain disebut berbicara. Berbicara memiliki beberapa komponen keterampilan, diantaranya adalah pelafalan, kosakata, tata bahasa, kelancaran, dan pemahaman.

Berbicara dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL) seringkali menjadi tantangan bagi siswa karena mereka tidak terbiasa menggunakan Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari, tidak memiliki kepercayaan diri, dan tidak memiliki keinginan untuk berbicara di depan umum (Richards & Rodgers, 2014). Hasil observasi yang dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Malang menunjukkan bahwa penguasaan keterampilan berbicara (*speaking*) dalam bahasa Inggris menjadi tantangan tersendiri bagi siswa. Banyak siswa yang merasa tidak percaya diri, mengalami kesulitan untuk mengucapkan kata-kata dengan benar, dan kurang menguasai kosa kata serta struktur kalimat saat berbicara. Kondisi ini dapat diperparah oleh rendahnya motivasi belajar, yang menurut (Wahyudi, 2023) sangat dipengaruhi oleh faktor motivasi yang juga berperan penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam mempelajari bahasa Inggris.

Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional yang diterapkan tidak memberikan dampak khusus untuk mengasah keterampilan berkomunikasi siswa secara aktif. Diperlukan strategi pengajaran yang fleksibel dapat meningkatkan minat belajar dan hasil capaian siswa dalam bahasa Inggris(Basori et al., 2021). Metode pembelajaran yang interaktif dan komunikatif diperlukan untuk mengatasi masalah ini. Role-play adalah salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memainkan peran tertentu dalam situasi yang dirancang serupa dengan kehidupan nyata.

Bermain peran (*role-play*), memberikan siswa kesempatan untuk mempraktikkan bahasa Inggris dalam situasi kehidupan nyata, seperti berbicara di pasar, memesan makanan di restoran, atau memperkenalkan diri kepada orang lain. Ini membuat proses belajar lebih menarik dan meningkatkan keberanian siswa dalam berbicara. Role-play memberi siswa kesempatan untuk berekspresi dengan bahasa dalam konteks sosial yang relevan (Ladousse, 2003). Metode ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berbicara tetapi juga membangun sifat afektif seperti keberanian, kerja sama, dan empati siswa.

(Caniago & Nesa, 2024) menyelidiki cara bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia siswa. (Azizah, 2022) pada penelitiannya yang berjudul “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Motivasi Belajar Siswa dalam Menguasai Congratulations Expressions“ menemukan bahwa terdapat peningkatan pada siswa yang tuntas belajar dengan persentase ketuntasan klasikal 86,67%. Disisi lain, (Karmila, 2023) pada penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran role-play mampu meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa sebesar 20% dan mencapai tingkat penyelesaian pembelajaran sebesar 75%. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa role-play mampu meningkatkan keterampilan berbicara dan motivasi siswa di berbagai tingkat pendidikan. Namun, ketiga penelitian tersebut lebih terfokus pada hasil kuantitatif dan angka-angka peningkatan, tanpa mengungkap secara menyeluruh bagaimana metode digunakan, reaksi siswa, interaksi kelas, dan masalah dan keberhasilan yang muncul

selama penerapan metode. Oleh karena itu, karena perbedaan ini, fokus penelitian ini adalah kualitatif, yang berarti: "Bagaimana siswa MTs Mambaul Ulum Bantur dapat meningkatkan kemampuan berbicara mereka melalui penggunaan aktivitas role-play dalam pembelajaran Bahasa Inggris?". Berdasarkan objek dan pertanyaan diatas, peneliti ingin memberikan informasi terkait dengan implementasi aktivitas role-play dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. (Vandayo & Hilmi, 2020) menegaskan bahwa pemanfaatan media visual mampu menciptakan stimulus yang efektif bagi peserta didik untuk memahami kosakata dan struktur bahasa, sehingga keterampilan berbicara dapat berkembang. Prinsip ini sejalan dengan penerapan metode role-play dalam pembelajaran bahasa Inggris, di mana siswa tidak hanya mendengar atau membaca, tetapi juga mempraktikkan percakapan dalam konteks yang mendekati situasi nyata. Dengan menggabungkan media visual dan aktivitas interaktif seperti role-play, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, memotivasi, serta mendukung penguasaan bahasa secara komunikatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa memasukkan aktivitas role-play kedalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan berbicara siswa MTs Mambaul Ulum Bantur. Saat berbicara dalam skenario yang diberikan, siswa yang semula enggan berbicara mulai menunjukkan kepercayaan diri. Aktivitas ini membuat belajar menjadi interaktif, menyenangkan, dan kontekstual. Partisipasi aktif siswa dalam menyusun dan memainkan peran membantu mereka memahami penggunaan bahasa Inggris secara alami dan bermakna.

Observasi yang dilakukan di MTs Mambaul Ulum Bantur dengan melibatkan pengamatan secara langsung pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan didalam kelas dan wawancara dilaksanakan dengan salah satu guru dan dua siswa kelas VIII di MTs Mambaul Ulum Bantur sebagai narasumber. Selama kegiatan pembelajaran didalam kelas, peneliti berusaha menggali informasi yang melibatkan implementasi role-play dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Pengamatan juga berfokus pada interaksi antara guru dan siswa selama aktivitas role-play dilakukan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan tersebut. Tidak hanya itu, umpan balik yang diberikan oleh guru kepada siswa juga diamati oleh peneliti. Peneliti juga melakukan wawancara dengan seorang guru dan dua siswa untuk mengetahui bagaimana pandangan siswa mengenai penerapan role-play sebagai salah satu metode pembelajaran di kelas Bahasa Inggris. Selain itu, teknik deskriptif digunakan oleh peneliti untuk menganalisis data penelitian. Diketahui melalui observasi dan wawancara bahwa siswa menghadapi tantangan yang lebih besar dalam meningkatkan kosa kata dan pelafalan mereka sendiri.

Selain itu, terbukti bahwa bermain peran dapat meningkatkan elemen teknis berbicara seperti pelafalan (*pronunciation*), kefasihan (*fluency*), dan intonasi. Selama bermain peran, guru melihat peningkatan keberanian siswa untuk berimprovisasi, yang menunjukkan peningkatan daya pikir kritis dan komunikasi spontan. Selain itu, metode

ini mendorong siswa untuk bekerja sama satu sama lain; ini memungkinkan siswa untuk membangun interaksi komunikatif dan memahami alur diskusi. Hasil ini mendukung penelitian sebelumnya yang masing-masing menemukan bahwa aktivitas bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa hingga 20% dan mencapai ketuntasan klasik hingga 86,67%. Ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain peran tidak hanya efektif secara kognitif tetapi juga afektif dan sosial.

Melalui penerapan aktivitas ini, motivasi siswa untuk belajar juga meningkat secara signifikan. Karena metode role-play dianggap lebih menyenangkan daripada metode konvensional, siswa lebih tertarik untuk belajar Bahasa Inggris. Mereka tidak hanya duduk mendengarkan, tetapi mereka aktif bergerak, berbicara, dan menyampaikan ide mereka secara langsung. Selain itu, kegiatan ini memungkinkan siswa untuk belajar dari kesalahan mereka tanpa khawatir mereka akan dikoreksi secara keras. Hal ini sejalan dengan gagasan (Harmer, 2001), yang berpendapat bahwa pembelajaran berbicara akan berhasil jika siswa memiliki kesempatan untuk berekspresi dan merasa aman secara psikologis.

Berdasarkan penelitian, observasi, dan wawancara, peneliti menemukan informasi bahwa implementasi aktivitas role-play dalam pembelajaran Bahasa Inggris di MTs Mambaul Ulum Bantur dilakukan dengan langkah-langkah yang sistematis. Guru Bahasa Inggris di MTs Mambaul Ulum Bantur memulai menerapkan metode ini dengan merancang topik yang relevan dengan kehidupan nyata dan menyusun scenario yang interaktif. Guru mendukung dan memfasilitasi pembelajaran Bahasa Inggris untuk membantu menginternalisasi kosakata dan meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam berbicara menggunakan Bahasa Inggris secara lisan.

Berdasarkan hasil wawancara, salah satu guru Bahasa Inggris di MTs Mambaul Ulum Bantur menyampaikan bahwa implementasi role-play dalam pembelajaran Bahasa Inggris dilakukan dikelasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penerapannya, guru telah menyusun sistematika yang runtut, dimulai dari mempersiapkan skenario yang relevan, mendeskripsikan cara kerja berpasangan, hingga evaluasi ketercapaian umpan balik yang mendukung siswa dalam melaksanakan peran. Menurutnya dalam aktivitas role-play siswa dapat berkolaborasi yang dapat membantu pemecahan masalah melalui kerjasama tim.

Role-play merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat memberikan pengaruh positif dalam peningkatan keterampilan berbicara siswa. Dengan memberikan pengalaman bermain karakter, siswa dapat terbiasa menggunakan Bahasa Inggris dalam berkomunikasi sesuai situasi kehidupan nyata. Secara keseluruhan, perencanaan yang baik, keterlibatan aktif guru sebagai fasilitator, dan lingkungan kelas yang mendukung sangat penting untuk keberhasilan role-play. Guru yang mampu membangun diskusi dan memberi umpan balik dengan cara yang konstruktif sangat penting untuk keberhasilan kegiatan.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa implementasi aktivitas role-play dalam pembelajaran Bahasa Inggris di MTs Mambaul Ulum Bantur dilakukan dengan langkah-langkah yang sistematis, dimulai dari merancang topik yang relevan hingga menyusun skenario interaktif. Guru mendukung pembelajaran dengan memfasilitasi siswa untuk menginternalisasi kosakata dan meningkatkan rasa percaya diri dalam berbicara Bahasa Inggris. Tidak hanya itu, guru juga menunjukkan bahwa implementasi role-play dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan sistematika yang runtut.

Guru juga melihat bahwa role-play dapat mendorong kolaborasi siswa dalam memecahkan masalah melalui kerjasama tim. Disingkat, siswa memberikan tanggapan yang positif terhadap penggunaan role-play, menganggapnya menarik dan membantu meningkatkan keterampilan berbicara dan kosakata mereka. Siswa menjadi lebih aktif, lebih percaya diri, dan lebih termotivasi untuk menggunakan bahasa Inggris dalam situasi kehidupan nyata. Siswa memperoleh pemahaman linguistik dan keterampilan sosial melalui kegiatan role-play. Kesuksesan ini dipengaruhi oleh persiapan yang baik, peran guru sebagai fasilitator, dan situasi yang sesuai dengan kehidupan siswa.

Oleh karena itu, role-play dapat dijadikan salah satu pendekatan utama untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris. Dengan berdasar pada minimnya temuan-temuan yang tertera dalam penelitian ini, peneliti mengharapkan penelitian selanjutnya dapat menggali lebih dalam penerapan role-play dalam cakupan yang lebih spesifik, dengan jumlah sampel yang mendukung, serta penerapan metode pengumpulan data yang lebih variative. Kedua, guru Bahasa Inggris di tingkat MTs atau SMP dapat lebih sering memasukkan aktivitas role-play ke dalam proses pembelajaran, terutama dalam materi yang membutuhkan interaksi verbal. Selain itu, sangat penting untuk membuat kelas menjadi tempat yang aman dan mendukung di mana siswa dapat berbicara tanpa takut salah. Studi tentang penggunaan role -play dalam penguasaan materi lain, seperti teks fungsional atau wawancara, harus dilakukan. Terakhir, institusi pendidikan diharapkan memberikan ruang dan bantuan untuk menerapkan metode kreatif ini secara berkelanjutan.

Daftar Pustaka

- Azizah, N. (2022). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Motivasi Belajar Siswa dalam Menguasai Congratulations Expressions. *Educatif Journal of Education Research*, 4(1), 121–131.
- Basori, B., Mubarok, H., Anggrisia, N. F., & Degaf, A. (2021). Penggunaan Teknik Eklektif Untuk Mempercepat Pemahaman Bahasa Inggris Standar TOEFL Bagi Remaja dan Santri di Malang. *Journal Karinov*, 4(2), 109–114. <http://repository.uin-malang.ac.id/9167/>
- Brown, H. D. (2010). *Language Assessment: Principles and Classroom Practices*.
- Caniago, F. T., & Nesa, D. (2024). Exploring the Efficacy of the Role-Play Method in Enhancing Indonesian Speaking Skills: A Comprehensive Study in Language

- Education. L'Geneus: The Journal Language Generations of Intellectual Society, 13(1), 11–18.
- Harmer, J. (2001). The practice of English language teaching. London/New York, 32(1), 401–405.
- Karmila, N. (2023). Penerapan Role Play untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas IX SMP Negeri 1 Bonjol. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 3(2), 231–237. <https://doi.org/10.57251/ped.v3i2.1290>
- Ladousse, G. P. (2003). Role play (Vol. 19, p. 5). New York, NY: Oxford University Press.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). Approaches and methods in language teaching. Cambridge university press.
- Vandayo, T., & Hilmi, D. (2020). Implementasi pemanfaatan media visual untuk keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Arab. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5(2), 217–236. <http://repository.uin-malang.ac.id/8066/>
- Wahyudi, A. (2023). Motivasi mahasiswa dalam belajar Bahasa Inggris berdasar gender dan program studi. <http://repository.uin-malang.ac.id/18190/>