

## Penerapan *Role Play* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas IX SMP Negeri 1 Bonjol

Neni Karmila\*, Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bonjol, Indonesia

### ABSTRACT

The aim of this study is to address English learning issues, particularly to enhance ninth-grade students' understanding of role play at SMP Negeri 1 Bonjol. The research utilizes a quantitative method, considering the need for assessment criteria in role play learning. The intervention consists of two cycles with two meetings per cycle, encompassing planning, action implementation, observation, evaluation, reflection, and planning phases. Research subjects are ninth-grade students of class IX B at SMP Negeri 1 Bonjol. Findings indicate that the use of role play stimulates students to actively engage in classroom learning. Implementing the role play learning model enhances students' English speaking skills by 20% and achieves a learning completion rate of 75%. In conclusion, the application of the role play learning model minimizes students' speaking errors.

### ARTICLE HISTORY

Received 06/11/2023  
Revised 21/11/2023  
Accepted 25/11/2023  
Published 30/11/2023

### KEYWORDS

Enhancement; speaking skill; english study

### \*CORRESPONDENCE AUTHOR

✉ [nenikarmila5@gmail.com](mailto:nenikarmila5@gmail.com)

### PENDAHULUAN

Kurikulum bahasa Inggris SMP 1994 dan suplemennya menekankan ketrampilan membaca (*reading*) pada pembelajaran bahasa Inggris di SMP (Haryadi et al., 2023). Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran bahasa Inggris di kelas lebih menjelaskan pada ketrampilan membaca (Maduwu, 2016). Sementara itu, ketrampilan lain, utamanya ketrampilan berbicara (*speaking*) tidak banyak mendapatkan perhatian. Apalagi adanya kenyataan bahwa ketrampilan berbicara tidak diujikan dalam ulangan semester, *try out*, atau dalam ujian nasional (Nurdiaman et al., 2020). Selanjutnya banyak guru secara berlebihan menekankan pada ketrampilan membaca, sementara kemampuan berbicara siswa tidak diperhatikan dengan serius (Sutra et al., 2021). Keadaan ini menjadikan siswa enggan berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Kondisi yang demikian ini terjadi di sekolah MTs Negeri Kalabahi khususnya kelas IX B.

Pembelajaran bahasa Inggris lebih banyak ditujukan pada membaca karena membaca banyak mendominasi soal-soal ulangan semester, *try out* atau dalam ujian nasional (Putri & Ahmadi, 2014). Di sisi lain, ketrampilan berbicara tidak banyak mendapat perhatian yang cukup (Halidjah, 2012; Ilham & Wijati, 2020). Hal ini dikarenakan, pembelajaran keterampilan berbicara disajikan sebatas pada penjelasan-penjelasan mengenai fungsi ungkapan-ungkapan bahasa, tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan ungkapan-ungkapan itu (Melasarianti, 2018). Di sisi lain, penguasaan seseorang terhadap bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi amat penting. Pada tahun 2012 yang akan datang diperkirakan jumlah orang yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa asing telah melebihi jumlah penutur aslinya (Pranoto & Inharjanto, 2020; Siregar, 2023). Belum lagi pada tahun 2013 akan diberlakukan dua perjanjian, yaitu: *Asean Free Trade Area* (AFTA) dan *Asean Free Labour Area* (AFLA).

Melihat peluang-peluang itu dan memperhatikan keberadaan sekolah peneliti ada di daerah pariwisata, maka tidak ada pilihan lain bahwa ketrampilan berbicara siswa harus ditingkatkan (Ambun, 2016). Sebab dari keempat ketrampilan bahasa (mendengar, berbicara, membaca dan menulis), ketrampilan berbicara dalam bahasa Inggris sangat dibutuhkan dalam bidang pariwisata (Husni & Saputri, 2023). Untuk meningkatkan ketrampilan berbicara dalam bahasa Inggris tersebut saya mengambil judul "Penerapan *Role Play* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas IX B SMP negeri 1 Bonjol."

*Role play* adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senan (Kaffa & Miaz, 2022; Khoiro & Akhwani, 2021). Dalam *role play* siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas, dengan menggunakan bahasa Inggris. Selain itu, *role play* seringkali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas di mana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain saat menggunakan bahasa Inggris (Sari, 2018). Sedangkan

keterampilan berbicara pada awalnya merupakan perbuatan meniru apa yang didengar, kemudian diucapkan kembali (Yusnarti & Suryaningsih, [2021](#)). Pada tahap selanjutnya ucapan itu ditulis dalam huruf setelah seseorang terampil membahasakan huruf-huruf tersebut melalui kegiatan membaca. Jadi, dalam pembelajaran siswa harus aktif. Tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi.

## METODE

Instrumen penelitian adalah alat pada waktu peneliti menggunakan suatu metode untuk memperlancar peneliti dalam melakukan penelitian, ada beberapa instrumen yang digunakan, sehingga memperlancar peneliti dalam melakukan penelitian. Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan-pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal lain yang diketahui (Sugiyono, [2017](#)). Angket adalah suatu alat pengumpulan data yang berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada responden untuk mendapatkan jawaban (Creswell, [2019](#)). Angket adalah suatu daftar atau kumpulan pertanyaan tertulis yang harus dijawab secara tertulis juga. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan komunikasi dengan sumber data. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Instrumen angket digunakan untuk mendapatkan data yang kongkret yang bersumber dari subyek secara langsung terhadap hasil belajar. Angket akan disusun dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang akan diisi oleh siswa dengan menggunakan 3 (tiga) pilihan yaitu a, b, dan c. Masing-masing pilihan diberi skor, jawaban a diberi skor 4, jawaban b diberi skor 3, dan jawaban c diberi skor 2.

Metode observasi adalah usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis dengan prosedur yang terstandar. Tujuan pokok dari observasi adalah mengadakan pengukuran terhadap variabel". Sedangkan pendapat lain mengatakan bahwa observasi merupakan suatu pengamatan atau pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki (Farhana & Awiria, [2019](#)). Tes adalah suatu cara mengadakan penelitian yang berbentuk suatu tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh siswa atau kelompok siswa sehingga menghasilkan suatu nilai tentang tingkah laku atau prestasi siswa tersebut, yang dapat dibandingkan dengan nilai yang dicapai oleh siswa-siswa lain atau dengan nilai standar yang telah ditetapkan. Tes terutama digunakan untuk menilai kemampuan siswa yang mencakup pengetahuan dan ketrampilan berbicara sebagai hasil kegiatan belajar mengajar (Wiriadmadja, [2005](#)).

Penelitian ini menggunakan cara pengamatan tentang hasil belajar mata pelajaran bahasa Inggris dengan pemberian lembar observasi dan angket siswa tentang penggunaan model yang diterapkan oleh peneliti pada lokasi penelitian, sehingga peneliti bisa merefleksi penerapan model yang digunakan. Untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *role play*, peneliti memberikan tes lisan pada setiap akhir pembelajaran di setiap siklus. Hasil tes di setiap siklus merupakan data yang digunakan sebagai penilaian kelayakan penerapan model *role play* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris. Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa digunakan rumus:

$$S = Q : P \times 100 \%$$

Di mana:

S = Nilai

Q = Jumlah skor yang diperoleh

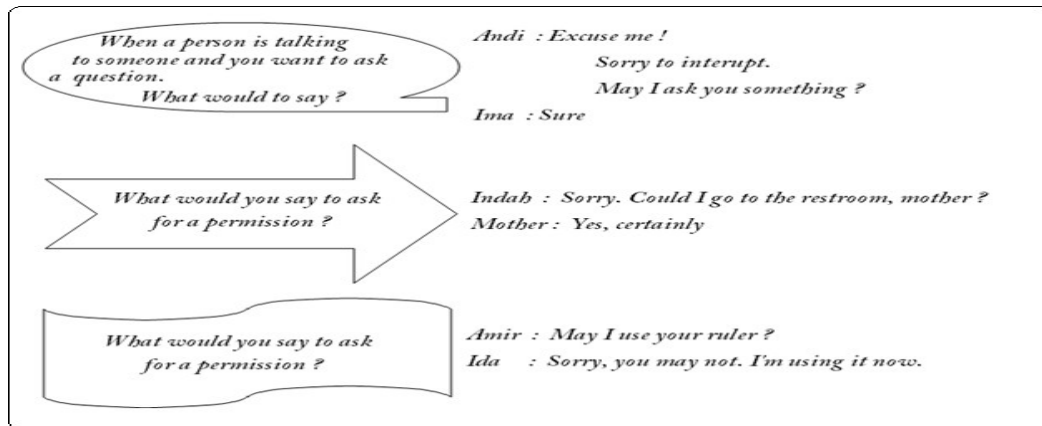
P = Jumlah skor maksimal

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan model pembelajaran *role play* dilaksanakan dalam 2 siklus di mana tiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada siswa kelas IX B yang berjumlah 24 orang 13 siswa laki-laki dan 11 perempuan. Materi pelajaran yang menjadi topik pembahasan dalam kegiatan ini adalah *role play*. Pelaksanaan tindakan dibantu oleh tujuh observer, di mana data ketujuh observer itu akan dijadikan sebagai data observasi proses pembelajaran guru.

## Siklus I

Pelaksanaan tindakan dimulai dari siklus I dengan materi belajar mengatakan maaf, dan memberi kepastian. Pada siklus pertama ini, upaya penerapan *role play* untuk meningkatkan ketrampilan berbicara siswa mulai diterapkan. Guru mulai membentuk kelompok siswa yang akan di ditampilkan. Ketika guru memberikan penjelasan tentang bagaimana melakonkan skenario yang sudah disiapkan, maka kelompok yang ditunjuk harus mampu memainkan peran yang mereka terima dalam potongan kertas yang berisi tentang dialog atau tanya-jawab. Dialog yang disebarakan kepada kelompok siswa pada siklus I meliputi: (1) Mengatakan maaf; (2) Memberi kepastian.



Gambar 1. Mengatakan maaf, memberi kepastian yang disebarakan ke siswa pada siklus I

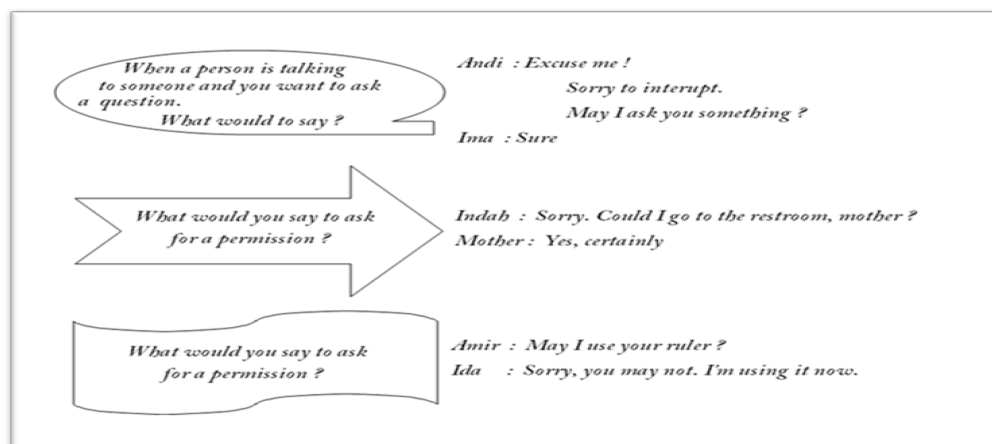
Namun pada siklus I ini, kelas tidak berjalan sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah di rancang. Hal ini terjadi karena siswa masih belum terbiasa dengan model belajar *role play* yang lebih menekankan pada aktivitas kelas yang menuntut keaktifan individu dalam kelompok. Gambaran umum yang terjadi pada siklus I ini antara lain :

- Siswa tidak dapat mengikuti alur kegiatan *role play* dengan baik.
- Guru hanya membimbing beberapa kelompok saja sedangkan kelompok yang lain mengganggu teman.
- Diskusi kelompok bermain peran di kelas hanya dikuasai siswa tertentu.

Pada akhir siklus I, skenario bermain peran hanya bisa dilaksanakan oleh beberapa kelompok tertentu saja. Dan setelah dilakukan observasi ternyata tingkat kompetensi siswa pada siklus I hanya mencapai 53,1 %. Data observasi pembelajaran guru 65,86 %. Data minat siswa 33,33 %. Dan data kuesioner dari hasil angket 10,42 %.

## Siklus II

Materi pelajaran pada siklus II ini mencakup materi mengatakan maaf dan memberi kepastian. Konsepnya sebagaimana tertera pada lampiran 4. Dialog yang dibagikan kepada siswa pada siklus II ini meliputi: (1) Mengatakan maaf; (2) Memberi kepastian.



Gambar 2. Mengatakan maaf, memberi kepastian yang disebarakan ke siswa pada siklus II

Pada siklus kedua, beberapa kendala dan kelemahan yang dialami siswa pada siklus I mulai diperbaiki. Pada siklus I, siswa walaupun telah dibagikan skenario dialog tentang bermain peran dua hari sebelumnya namun sebagian besar siswa belum mampu memainkan peran dengan benar. Namun pada siklus II, guru mulai memberikan pemahaman bagaimana cara bermain peran, menyampaikan konsep dasar materi, membuka pelajaran sesuai dengan langkah – langkah pembelajaran *role play*. Ternyata dari hasil observasi kompetensi siswa mencapai 75 %, di mana kompetensi tersebut mengalami peningkatan 20 %. Data observasi pembelajaran guru mencapai 90,14 %, peningkatan 24,28 %. Data minat siswa mengalami kenaikan sebesar 68,75 %, peningkatan mencapai 35,42 %. Dan data kuesioner dari hasil angket siswa mencapai 59,03 %, peningkatan 48,61 %. Secara terinci data tentang kompetensi siswa, proses pembelajaran guru, minat siswa dan data kuesioner dalam pembelajaran sebagaimana tertera pada tabel berikut:

Tabel 1. Data hasil observasi siklus I dan II

No	Komponen observasi	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1.	Tingkat kompetensi siswa	53,1	73
2.	Proses pembelajaran guru	65,86	90,14
3.	Minat Siswa:	33,33	68,75
a.	Aktif Bertanya	33,33	100
b.	Aktif menjawab	25	41,67
c.	Motivasi belajar siswa	54,17	100
d.	Kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris	20,83	33,33
4.	Kuesioner dalam pembelajaran siswa	10,42	59,03

Berdasarkan hasil pemberian tindakan sebagaimana terurai pada bagian hasil penelitian di atas, ternyata penerapan model *role play* pada siswa kelas IX B di SMP negeri 1 Bonjol khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris berdampak positif, baik dari aspek proses belajar maupun hasil belajarnya.

### Proses Belajar Siswa

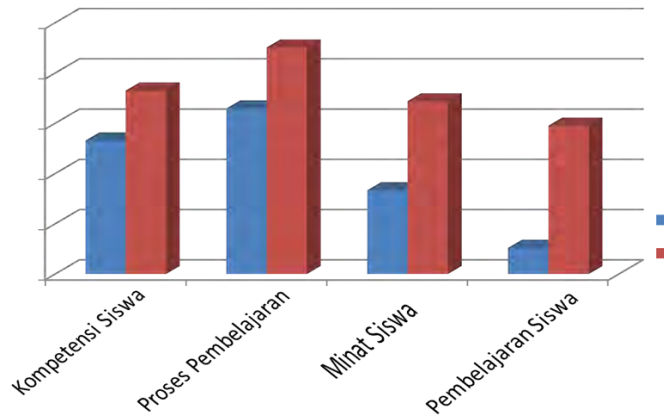
Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *role play* dapat memperbaiki pola siswa dalam belajar di kelas. Jika pada awalnya siswa tidak bersemangat untuk belajar bermain peran, namun kini siswa secara individu maupun kelompok sudah mulai bersemangat. Hal ini diindikasikan oleh perubahan minat siswa dari siklus I dan II yang semakin meningkat. Minat dan motivasi belajar siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran di kelas dirangsang oleh adanya salah satu tahapan dalam model pembelajaran *role play* yang mengharuskan siswa terlibat langsung dalam kelompok, dan bersama-sama melakoni permainan peran tersebut di depan kelas. Di sini akan terlihat terjadinya persaingan atau kompetisi yang positif antar kelompok untuk berusaha tampil dengan baik sesuai apa yang dipelajari. Demikian pula, kelompok siswa lainnya akan berusaha mencari kelemahan dan akan menambahkan, jika permainan peran yang dilakukan tidak sesuai dengan norma berbicara (*speaking*). Perubahan kompetensi, minat, proses pembelajaran guru, dan proses pembelajaran siswa dalam belajar di kelas semakin lama semakin baik. Hasil analisa data terlampir.

### Hasil Belajar Siswa

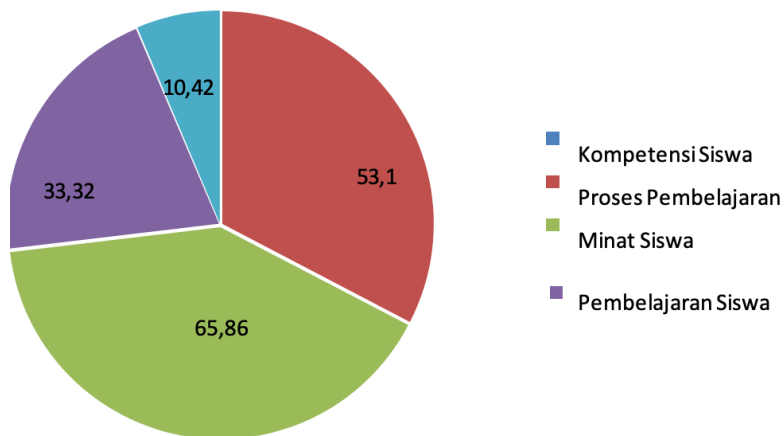
Jika proses belajar siswa sudah semakin baik, dalam artian bahwa siswa banyak terlibat dalam proses pembelajaran di kelas, maka diharapkan tingkat daya serap siswa terhadap materi pembelajaran di kelas akan semakin baik. Demikian juga, jika siswa banyak terlibat dalam pelaksanaan bermain peran di kelas, maka siswa akan memiliki dasar berbicara dan penguasaan kosa kata yang kuat terhadap materi yang sedang dipelajari. Pembelajaran bahasa siswa akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan menggunakan bahasa dengan melakukan berbagai kegiatan bahasa. Bila mereka berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari. Menurut model ini, belajar adalah proses keinginan berlatih dalam menggunakan bahasa secara individu maupun kelompok. Dan dalam model ini, pengajar melakukan pengendalian terhadap aktivitas, kemudian dikembangkan menjadi kegiatan bermain peran dalam tahap-tahap tertentu. Interaksi antara orang per orang atau kelompok per kelompok antar siswa harus dikembangkan oleh guru. Dengan cara itu, diharapkan siswa akan lebih memperlihatkan minatnya untuk melakukan permainan peran bersama teman-temannya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat siswa dalam proses pembelajaran berdampak positif pada pencapaian *speaking* yang berhasil dicapai oleh siswa. Rerata hasil pengamatan guru terhadap pembelajaran

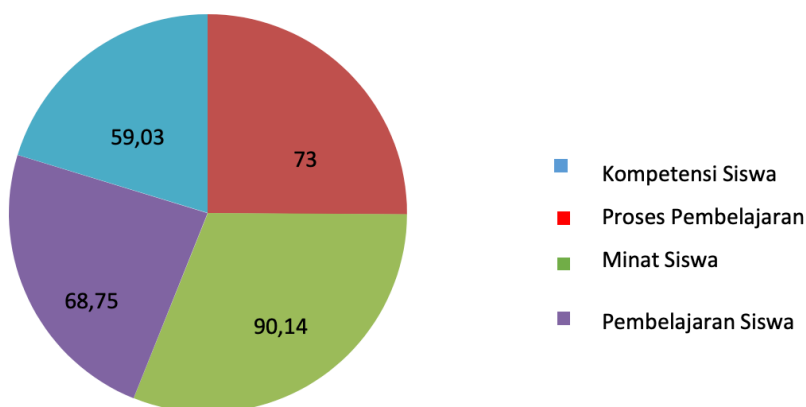
bermain peran (tingkat kompetensi siswa) pada siklus I menunjukkan hasil 53 %. Pada siklus pertama ini, kelas belum dikatakan tuntas karena presentasinya belum mencapai nilai maksimal. Namun minat siswa, proses pembelajaran guru dan siswa dalam tahapan model *role play* pada siklus II sudah mulai meningkat. Bahkan siswa dalam menerima giliran untuk bermain peran di depan kelas sudah banyak yang siap. Dalam siklus II ini minat siswa sudah mencapai 68,75 %. Ditambah lagi tingkat kompetensi siswa sudah mencapai 73 %, proses pembelajaran guru 90,14 %, dan kuesioner hasil angket siswa naik mencapai 59,03 %. Secara representatif masing-masing indikator dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 3. Matriks Siklus I dan Siklus II



Gambar 4. Persentase Ketuntasan Siswa pada Siklus I



Gambar 5. Persentase Ketuntasan Siswa pada Siklus II

Berdasarkan hasil di atas, maka dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran *role play* dapat diterapkan untuk memineralisasi kesalahan berbicara (*speaking*) siswa.

## KESIMPULAN

penerapan *role play* telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas IX SMP Negeri 1 Bonjol. Melalui penggunaan instrumen seperti angket, observasi, dan tes hasil belajar siswa, penelitian ini mengungkapkan bahwa *role play* mampu merangsang partisipasi aktif siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris sebesar 20% dan tingkat ketuntasan belajar mencapai 75%, yang menunjukkan keberhasilan dalam mengimplementasikan model pembelajaran ini. Dengan demikian, penerapan *role play* dapat dianggap sebagai strategi yang efektif dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris di lingkungan sekolah tersebut.

## REFERENSI

- Ambun, E. (2016). Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Model Pembelajaran Aktif Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sano Nggoang Kabupaten Manggarai Barat Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 2(1), 103–110. <https://doi.org/10.58258/jime.v2i1.292>
- Creswell, J. (2019). *Research Design : Pendekatan Metode Kualitatif, Kwantitatif dan Campuran*. Pustaka Pelajar.
- Farhana, H., & Awiria, A. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Harapan Cerdas.
- Halidjah, S. (2012). Evaluasi Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.26418/jvip.v2i1.367>
- Haryadi, R. N., Utarinda, D., Poetri, M. S., & Sunarsi, D. (2023). Peran Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Informatika Utama*, 1(1), 28–35. <https://doi.org/10.55903/jitu.v1i1.76>
- Husni, R., & Saputri, E. N. (2023). Kesulitan Siswa SMP Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 8046–8052. <https://doi.org/10.31004/INNOVATIVE.V3I3.2304>
- Ilham, M., & Wijati, I. A. (2020). *Keterampilan Berbicara: Pengantar Keterampilan Berbahasa*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Kaffa, Z., & Miaz, Y. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Role Playing pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8228–8238. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3344>
- Khoiro, D. M., & Akhwani, A. (2021). Studi Komparasi Metode Pembelajaran Role Playing dan Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3352–3363. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1359>
- Maduwu, B. (2016). Pentingnya Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah. *Warta Dharmawangsa*, 50. <https://doi.org/10.46576/WDW.V0I50.207>
- Melasianty, L. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Debat Plus pada Mata Kuliah Berbicara. *Jurnal Lingua Idea*, 9(1), 23–28. <http://jos.unsoed.ac.id/index.php/jli/article/view/578>
- Nurdiaman, M., Pasciana, R., & Mustakiah, I. A. (2020). Pelatihan Public Speaking. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(41).
- Pranoto, Y. H., & Inharjanto, A. (2020). Merevitalisasi Penggunaan Bahasa Inggris pada Satuan Pendidikan. *Jurnal Humanipreneur*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.53091/jhup.v1i1.7>
- Putri, E. E., & Ahmadi, A. (2014). Perancangan Sistem Informasi Poin Pelanggaran dan Prestasi Siswa Berbasis SMS Gateway pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Pacitan. *Indonesian Journal of Networking and Security (IJNS)*, 4(1), 2354–6654. <https://doi.org/10.55181/IJNS.V4I1.1311>
- Sari, F. F. K. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. *Satya Widya*, 34(1), 62–76. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i1.p62-76>
- Siregar, U. D. (2023). Bahasa Inggris sebagai Bahasa Komunikasi Bisnis di Era Globalisasi. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 129–135. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v3i01.2608>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sutra, R. A., Setiadi, Y. W., Saffitri, N., Mardiani, R., Junaidi, J., & Andoko, A. H. (2021). Sosialisasi Pentingnya Public Speaking Bagi Anak Desa Talang Empat Melalui Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (JIMAKUKERTA)*, 1(1), 133–135. <https://doi.org/10.36085/jimakukerta.v1i1.2456>
- Wiriadmadja. (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Remaja Rosdakarya.

Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261.

<https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>