

PELATIHAN ROLEPLAY UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI DAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA DALAM BAHASA INGGRIS

TRAINING ROLEPLAY TO ENHANCE STUDENTS' CONFIDENCE AND SPEAKING SKILLS IN ENGLISH

Yunisha¹, Nurul Rezky Amalia²

¹²Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Sastra,
Universitas Negeri Makassar

Email korespondensi: yunisha641@email.com

ABSTRAK

Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya keterampilan berbicara masih menjadi tantangan di SMP Al-Azhar 24 Hertasning Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keberanian dan partisipasi siswa menggunakan model pembelajaran roleplay selama empat minggu. Metode yang digunakan adalah Learning by Doing dengan tahap penjelasan materi dan praktik langsung roleplay yang menyesuaikan situasi kehidupan nyata. Hasilnya, model roleplay efektif meningkatkan keterampilan berbicara, rasa percaya diri, dan penggunaan kosakata fungsional siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam berkomunikasi, serta sikap mereka terhadap pelajaran bahasa Inggris mengalami perubahan positif. Meskipun terdapat kendala seperti kurangnya keberanian untuk bertanya dan dinamika kelompok, peningkatan partisipasi dan kemampuan berbicara siswa tetap terlihat jelas. Program ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis roleplay dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi masalah pasifnya siswa dan meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris secara komunikatif. Oleh karena itu, metode ini direkomendasikan untuk diterapkan di sekolah lain sebagai model pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Kata kunci: *Partisipasi siswa, Roleplay, Pembelajaran bahasa Inggris, Keterampilan berbicara, Learning by Doing.*

ABSTRACT

Active student participation in English speaking skills remains a challenge at SMP Al-Azhar 24 Hertasning Makassar. This study aims to improve students' confidence and participation through a four-week roleplay learning model. The method applied is Learning by Doing, consisting of material explanation and direct roleplay practice based on real-life situations. The results show that the roleplay model effectively enhances students' speaking skills, confidence, and functional vocabulary use significantly. Students became more enthusiastic and active in communication, and their attitude towards English learning improved positively. Although challenges such as reluctance to ask questions and group dynamics were observed, there was a

clear increase in participation and speaking ability. This program demonstrates that roleplay-based learning can be an effective solution to overcome student passivity and improve communicative English learning. Therefore, this method is recommended for implementation in other schools as an engaging and meaningful learning model.

Keywords: *Student participation, Roleplay, English learning, Speaking skills, Learning by Doing.*

PENDAHULUAN

Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris, khususnya dalam aspek berbicara, merupakan indikator penting dalam proses belajar yang efektif. Salah satu penanda keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah tingkat partisipasi aktif peserta didik dalam setiap aktivitas belajar. Seperti yang dikutip oleh Wihartanti (2022), berdasarkan pandangan Ellis et al. dalam Librianty dan Sumantri (2014), partisipasi siswa mencakup berbagai bentuk keterlibatan seperti berbicara, menyimak, membaca, menulis, serta gerakan tubuh. Dari semua bentuk ini, partisipasi secara lisan dianggap paling mudah diamati, sehingga banyak penelitian dalam pembelajaran bahasa yang menyoroti pentingnya keterlibatan verbal siswa. Selain itu, Wihartanti juga mengutip pendapat Sujiono (2013) bahwa dalam pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, interaksi yang dinamis antara guru dan siswa maupun antarsiswa menjadi bagian utama proses belajar. Dalam konteks ini, siswa dituntut untuk terlibat aktif secara alami tanpa harus selalu diminta. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila semua peserta didik berpartisipasi secara menyeluruh. Oleh karena itu, keterlibatan aktif dalam proses belajar menjadi aspek penting demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, kasus yang kami temukan di sekolah ini menunjukkan bahwabanyak siswa bersikap pasif dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini disebabkan oleh rasa malu, kurangnya kepercayaan diri, dan keterbatasan kosakata. Di SMP Al-Azhar 24 Hertasning Makassar, fenomena serupa juga tampak dalam proses pembelajaran reguler. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar siswa cenderung diam saat diminta berbicara dan enggan mengungkapkan pendapat mereka dalam bahasa Inggris. Situasi ini menghambat perkembangan keterampilan berbicara dan membuat proses belajar menjadi kurang efektif. Temuan ini sejalan dengan pendapat Nety dan Nurhaeni (2020) yang menyatakan bahwa siswa dengan tingkat kepercayaan diri yang rendah biasanya merasa tidak nyaman, takut, dan ragu-ragu ketika berada di dalam kelas. Akibatnya, mereka enggan menyampaikan ide dan bahkan kesulitan untuk merangkai kalimat secara utuh dan bermakna. Kondisi ini secara langsung berdampak pada rendahnya efektivitas belajar serta hasil akademik siswa secara keseluruhan.

Untuk itu dibutuhkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Salah satu model yang dapat digunakan adalah melalui media role play. Menurut Iman et al. (2021), model pembelajaran bermain peran bertujuan untuk

membantu siswa menemukan jati diri mereka di dunia sosial serta memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Dengan bermain peran, siswa belajar mengenali berbagai peran yang ada dalam kehidupan sosial, memahami perilaku orang lain, dan merefleksikan perilaku diri sendiri. Roleplay sebagai model pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi lisan, karena memungkinkan siswa berlatih berbicara dalam konteks nyata dan menyenangkan. Sejalan yang disampaikan oleh Ernawati, (2023) metode role playing akan memberikan pengalaman kepada siswa dengan terlibat langsung memainkan peran tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan ini siswa akan berlatih berbicara di depan teman-temannya, yang akan menumbuhkan rasa percaya diri siswa ketika berbicara didepan umum, melatih kemampuan mengekspresikan ide dan berkomunikasi dengan orang lain

Hal ini sesuai dengan pendapat Thornbury (2006: 96) yang menyatakan bahwa salah satu strategi pengajaran berbicara yang efektif dalam bahasa Inggris adalah role-playing. Senada dengan itu, Harmer (2002: 274) juga menegaskan bahwa role-playing merupakan strategi pengajaran yang efektif untuk keterampilan berbicara, karena dapat dilakukan di kelas dengan menggunakan bahasa Inggris secara langsung. Model pembelajaran ini juga dapat mengurangi hambatan psikologis siswa karena kegiatan roleplay tidak menempatkan mereka di bawah tekanan penilaian yang tinggi dan hanya focus pada peningkatan skill berbicara Bahasa Inggris mereka karena role play berfokus pada real life situation. Oleh karena itu, model pembelajaran roleplay menjadi strategi yang tepat untuk mendorong keberanian siswa dalam berbicara, membiasakan penggunaan kosakata fungsional, serta meningkatkan keterampilan komunikasi interaktif mereka.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMP Al-Azhar 24 Hertasning Makassar selama empat minggu luar jam pelajaran reguler sekolah. Sasaran dari kegiatan ini adalah siswa kelas VII dan VIII yang menunjukkan minat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, khususnya dalam aspek berbicara.

Kegiatan ini menerapkan metode Learning by Doing yang terdiri dari dua tahap, yaitu penjelasan materi sebagai tahap persiapan dan praktik langsung melalui role play yang sesuai dengan situasi kehidupan nyata. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima teori secara pasif, tetapi juga belajar secara aktif melalui pengalaman langsung dalam menggunakan bahasa Inggris Hal ini sesuai dengan konsep Learning by Doing yang dijelaskan oleh Dewey (2014) dalam Muhimmah (2022), yaitu belajar melalui perbuatan atau pengalaman langsung yang dilakukan secara aktif oleh peserta didik, baik secara mandiri maupun kelompok.

1. Penjelasan Materi (Input Phase)

Pada tahap ini, fasilitator mengenalkan tema mingguan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, seperti “berbelanja di pasar”, “memesan makanan di restoran”, dan “berobat ke dokter”. Siswa juga diperkenalkan dengan frasa kunci dan ekspresi yang umum digunakan dalam konteks tersebut. Penjelasan dilakukan secara interaktif dengan bantuan media visual seperti gambar, video role play, dan simulasi percakapan. Fasilitator juga menyusun naskah dialog pendek sebagai panduan latihan untuk menambah wawasan siswa mengenai Role Play. Peran guru dalam tahap ini sangat penting sebagai fasilitator, yakni membantu siswa belajar secara mandiri dan menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif, positif, dan tidak lagi berpusat pada guru, tetapi pada siswa. Seperti dijelaskan oleh Harden & Crosby (2000), guru sebagai fasilitator bertugas untuk memudahkan proses belajar, memberi ruang kepada siswa untuk berkembang, serta memberikan dukungan dan umpan balik yang diperlukan. Pandangan ini juga diperkuat oleh Nath dan Cohen dalam Purnama (2015) dalam Nengsih et al.(2023), bahwa guru sebagai fasilitator membantu mengorganisasi peluang kolaboratif, merancang metode pembelajaran yang mendorong kemandirian, serta menciptakan lingkungan belajar yang kaya dan terstruktur.

2. Praktik Langsung (Practice Phase)

Setelah memahami materi, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan diminta memainkan peran berdasarkan situasi yang telah ditentukan, seperti berbelanja di pasar, memesan makanan di restoran, atau melakukan konsultasi ke dokter. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk dialog berpasangan atau berkelompok sesuai tema mingguan. Selama proses berlangsung, fasilitator mendampingi setiap kelompok dan memberikan umpan balik langsung terkait aspek pelafalan, intonasi, struktur kalimat, dan penggunaan ekspresi yang sesuai dengan konteks situasi. Tahapan ini mencerminkan prinsip *Learning by Doing*, yaitu proses belajar yang terjadi melalui pengalaman nyata dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Metode ini tidak hanya memberikan ruang bagi siswa untuk mengaplikasikan materi yang telah mereka pelajari, tetapi juga membangun kepercayaan diri dan keberanian dalam berbicara bahasa Inggris secara alami. Seperti yang dijelaskan oleh Muhimmah (2022), metode *Learning by Doing* menekankan pentingnya pembelajaran yang melibatkan tindakan langsung, di mana peserta didik tidak hanya menerima penjelasan secara pasif, tetapi juga aktif melakukan praktik sebagai bagian dari proses internalisasi pengetahuan.

Dengan adanya praktik langsung seperti ini, siswa dapat belajar dari kesalahan, menerima koreksi secara langsung, dan memperbaiki kemampuan berbicara mereka secara bertahap. Situasi yang disimulasikan pun diambil dari konteks kehidupan sehari-hari, sehingga siswa merasa bahwa materi yang dipelajari relevan dan dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Selain meningkatkan keterampilan bahasa, pendekatan ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif, terlibat, dan kolaboratif dalam proses belajar. Oleh karena itu, fase praktik langsung ini menjadi bagian penting dalam mewujudkan pembelajaran yang bermakna dan berorientasi pada pengalaman. Oleh karena

itu, fase praktik langsung ini menjadi bagian penting dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, di mana melalui kegiatan role play, siswa dapat secara aktif menggunakan bahasa Inggris dalam berbagai situasi yang menyerupai kondisi nyata, sehingga membantu meningkatkan keterampilan berbicara mereka secara lebih efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan diawali dengan sesi ice breaking untuk melatih fokus siswa dan mencairkan suasana kelas agar lebih kondusif dan siswa menjadi lebih aktif. Setelah itu, fasilitator memberikan penjelasan singkat mengenai materi role play yang akan dilakukan, termasuk situasi dan tema yang akan diperankan. Siswa kemudian dibagi ke dalam kelompok kecil untuk menyusun dan mempraktikkan dialog sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Setiap kelompok berlatih berperan secara bergantian dengan bimbingan dan umpan balik langsung dari fasilitator terkait pelafalan, intonasi, penggunaan ekspresi, dan struktur kalimat. Setelah latihan, siswa mempresentasikan hasil role play mereka secara berkelompok maupun individu di depan kelas.

Berikut dokumentasi kegiatan :



Gambar 1. Pemberian Ice Breaking



Gambar 2. Pemberian Materi Role Play (Input phase)



Gambar 3. Menampilkan presentasi Role Play kelompok

Model belajar roleplay ini memberikan dampak positif terhadap keberanian dan partisipasi siswa. Siswa yang awalnya malu dan enggan berbicara mulai aktif mengambil peran dalam berbagai simulasi percakapan. Antusiasme siswa meningkat setiap minggunya, terlihat dari kesiapan mereka membawa alat peraga sendiri dan menawarkan ide untuk tema roleplay berikutnya. Salah satu keberhasilan program ini adalah meningkatnya kemampuan siswa dalam menggunakan kosakata tematik secara tepat. Siswa mulai terbiasa menggunakan frasa sehari-hari seperti "Can I help you?", "How much is it?", atau "I need a doctor" dalam percakapan yang mereka mainkan. Peran fasilitator yang aktif dalam memberikan contoh dan motivasi juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Selain peningkatan keterampilan bahasa, terjadi pula perubahan sikap siswa terhadap pelajaran bahasa Inggris. Banyak siswa menunjukkan antusiasme dan meminta peran tambahan dalam sesi roleplay. Beberapa siswa bahkan memulai percakapan spontan dengan bahasa Inggris di luar sesi, seperti menyapa fasilitator dengan kalimat "Good afternoon, Miss" atau "This class is fun!"

Kegiatan ini juga memperlihatkan bahwa dengan suasana belajar yang menyenangkan dan non-formal, siswa merasa lebih aman untuk berekspressi dan mencoba hal baru. Hasil observasi mencatat adanya peningkatan signifikan dalam pelafalan, intonasi, serta ekspresi wajah siswa selama aktivitas roleplay. Partisipasi aktif ini menunjukkan efektivitas pendekatan learning by

doing dan pentingnya interaksi langsung dalam pembelajaran bahasa, sebagaimana dijelaskan oleh Dewey (2014) bahwa belajar melalui tindakan nyata memberikan pemahaman yang lebih mendalam. Namun, keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan masih kurang. Kegaduhan terjadi di awal pembelajaran, di mana beberapa siswa berteriak memanggil teman untuk bergabung dalam kelompok. Saat fasilitator membagi kelas dengan cara berhitung, sebagian siswa enggan menerima temannya dalam kelompok tersebut. Selain itu, siswa belum berani mengajukan diri untuk tampil melaksanakan kegiatan. Meski begitu, hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa secara keseluruhan selama program berjalan.

Secara keseluruhan, penggunaan roleplay sebagai praktik langsung dalam pembelajaran bahasa Inggris terbukti menjadi strategi efektif yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan mengubah sikap siswa terhadap bahasa asing. Model pembelajaran ini juga mendukung pembelajaran aktif yang mendorong partisipasi dan kolaborasi antar siswa, yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran bahasa yang komunikatif.

KESIMPULAN

Program pelatihan berbasis roleplay yang dilaksanakan di SMP Al-Azhar 24 Hertasing Makassar berhasil meningkatkan partisipasi dan keterampilan berbicara siswa secara signifikan. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran yang praktis dan menyenangkan dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi rendahnya kepercayaan diri dan keaktifan siswa dalam kelas bahasa Inggris. Melalui kegiatan ini, siswa menjadi lebih percaya diri, berani berbicara, serta terbiasa menggunakan kosakata fungsional dalam situasi komunikasi sehari-hari.

Dampak positif dari program ini tidak hanya terlihat pada peningkatan keterampilan bahasa, tetapi juga pada perubahan sikap siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, frekuensi penggunaan bahasa Inggris dalam konteks informal mengalami peningkatan yang signifikan, yang menandakan adanya minat dan motivasi belajar yang lebih baik.

Dengan demikian, kegiatan pelatihan berbasis roleplay ini dapat dijadikan sebagai model pembelajaran yang layak diterapkan di sekolah lain, serta dapat berkontribusi dalam pengembangan pendekatan pembelajaran komunikatif di tingkat SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Wihartanti, A. R. (2022). Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar pada blended learning. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 367-377.
- Nety, N., & Nurhaeni, N. (2020). Student's Self Confidence in speaking English. *English Education Journal*, 8-16.
- Iman, S., Fatha, M., & Juliyana, S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Permainan Role-Playing Berbasis Pengalaman Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Alim*, 3(1), 105-118.
- Ernawati, N. P. (2023). Implementation Of The Role Playing Method In Increasing Speaking Skills Material Reporting Observation Results In Class III Elementary School Students. *Journal of Islamic Elementary Education*, 1(1), 49-56.
- Nengsih, E., & Ikhsan, M. K. (2023). Penerapan peran guru sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar bahasa Inggris. *EduCurio: Education Curiosity*, 1(2), 311-318.
- Muhimmah, B. D. (2022). Penerapan Metode Learning By Doing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Speaking Skill) Pada Materi Procedure Text Di Kelas Ixc. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(4), 294-301.