

## **Meningkatkan Kemampuan Speaking Siswa Kelas VIII MTsN 2 Tidore Melalui Metode Role-Play. (Suatu Penelitian Tindakan Kelas)**

**Rasna Djafar**

MTsN 2 Tidore, Maluku Utara Indonesia

[rasnadjafar@gmail.com](mailto:rasnadjafar@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan speaking bahasa Inggris siswa kelas VIII-A MTsN 2 Tidore melalui penerapan metode role-play. Dengan menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK), intervensi dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes speaking, lembar observasi, wawancara, dan jurnal reflektif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan speaking siswa, dengan persentase pencapaian KKM naik dari 20% (pre-test) menjadi 83,3% (siklus II) dan rata-rata skor kelas meningkat dari 61,3 menjadi 81,5. Partisipasi aktif siswa juga meningkat dari 60% menjadi 86,7%. Selain itu, ditemukan perkembangan dalam kompetensi sociolinguistik dan penggunaan strategi komunikasi. Temuan ini menegaskan efektivitas role-play dalam menyediakan konteks realistis untuk penggunaan bahasa, mengurangi kecemasan berbicara, dan memfasilitasi pembelajaran berbasis komunitas. Penelitian ini berimplikasi pada pentingnya pendekatan pembelajaran bahasa yang interaktif dan kontekstual di tingkat MTs.

Kata Kunci: Metode Role-Play, Penelitian Tindakan Kelas, Pembelajaran Bahasa Inggris,

### **Abstract**

*This study aims to improve the English speaking skills of eighth-grade students at MTsN 2 Tidore through the implementation of the role-play method. Using a Classroom Action Research (CAR) design, the intervention was conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. Data were collected through speaking tests, observation sheets, interviews, and reflective journals. The results show a significant improvement in students' speaking skills, with the percentage of students achieving the Minimum Competency Criteria (KKM) rising from 20% (pre-test) to 83.3% (cycle II) and the class average score increasing from 61.3 to 81.5. Students' active participation also increased from 60% to 86.7%. Additionally, developments in sociolinguistic competence and the use of communication strategies were observed. These findings affirm the effectiveness of role-play in providing realistic contexts for language use, reducing speaking anxiety, and facilitating community-based learning. This*

*research has implications for the importance of interactive and contextual language learning approaches at the Islamic Junior High School (MTs) level.*

Keywords: Method role-play, Classroom action research, English language teaching,

## **A.Latar Belakang**

Dalam era globalisasi ini, penguasaan bahasa Inggris menjadi suatu keharusan. Bahasa Inggris tidak hanya sebagai alat komunikasi internasional tetapi juga sebagai kunci untuk membuka pintu kesuksesan di berbagai bidang. Di antara empat keterampilan berbahasa Inggris—listening, speaking, reading, dan writing—keterampilan speaking (berbicara) sering dianggap sebagai indikator utama penguasaan bahasa seseorang<sup>1</sup>. Kemampuan berkomunikasi lisan dalam bahasa Inggris memungkinkan seseorang untuk berinteraksi secara efektif dalam konteks global, baik dalam setting akademik, profesional, maupun sosial.<sup>2</sup>

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa di Indonesia masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan speaking mereka. Hal ini juga terjadi di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs), termasuk di MTsN 2 Tidore. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru bahasa Inggris di sekolah tersebut, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII masih enggan dan kurang percaya diri ketika diminta untuk berbicara dalam bahasa Inggris. Mereka cenderung pasif dalam kegiatan speaking di kelas, seringkali hanya menjawab dengan kata-kata singkat atau bahkan diam saat ditanya.

Keengganan siswa untuk berbicara dalam bahasa Inggris ini disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, kurangnya penguasaan kosakata (vocabulary) dan struktur kalimat (grammar) yang memadai, sehingga siswa merasa tidak memiliki "alat" yang cukup untuk mengekspresikan ide mereka<sup>3</sup>. Kedua, ketakutan akan membuat kesalahan dan ditertawakan oleh teman-teman, yang dapat menurunkan motivasi dan kepercayaan diri mereka. Ketiga, kurangnya exposure terhadap penggunaan bahasa Inggris dalam

---

<sup>1</sup> Leong, L. M., & Ahmadi, S. M. (2017). An Analysis of Factors Influencing Learners' English Speaking Skill. *International Journal of Research in English Education*, 2(1), 34-4

<sup>2</sup> Adam, Adiyana. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DI MTS NEGERI 1 KOTA TERNATE." *Media Bina Ilmiah* 17, no. 10 (2023): 2379-2384.

<sup>3</sup> Nugent, G., Malik, S., & Hollingsworth, S. (2012). A Practical Guide to Action Research for Literacy Educators. International Reading Association

konteks nyata, sehingga siswa tidak terbiasa mendengar dan menggunakan bahasa Inggris dalam situasi komunikatif<sup>4</sup>

Selain faktor-faktor tersebut, metode pengajaran yang digunakan oleh guru juga memainkan peran penting dalam mengembangkan kemampuan speaking siswa.<sup>5</sup> Di MTsN 2 Tidore, metode pengajaran speaking masih didominasi oleh pendekatan teacher-centered. Guru lebih banyak menjelaskan teori dan memberikan contoh, sementara siswa hanya mendengarkan dan kadang-kadang mengulang apa yang diucapkan guru. Latihan speaking yang diberikan pun cenderung bersifat drill dan kurang kontekstual, seperti menghafalkan dialog atau menjawab pertanyaan secara individual.

Metode pengajaran semacam ini kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan speaking siswa. Pertama, karena tidak memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk mempraktikkan bahasa Inggris secara mandiri. Kedua, latihan yang diberikan seringkali tidak mencerminkan situasi komunikasi yang sebenarnya, sehingga siswa kesulitan menerapkan apa yang mereka pelajari dalam konteks nyata. Ketiga, pendekatan individual dalam latihan speaking tidak membantu siswa dalam mengatasi kecemasan dan membangun kepercayaan diri, karena mereka merasa "disorot" saat berbicara

Menghadapi permasalahan ini, diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan speaking siswa dengan cara yang lebih efektif, kontekstual, dan menyenangkan. Salah satu metode yang dianggap potensial adalah metode role-play. Role-play adalah teknik pembelajaran di mana siswa diminta untuk bertindak dalam situasi tertentu seolah-olah mereka adalah orang lain, seperti dokter, pelayan restoran, atau turis<sup>6</sup> Dalam kegiatan ini, siswa berinteraksi dengan teman-temannya sesuai dengan peran yang diberikan, menciptakan dialog spontan berdasarkan situasi yang telah ditentukan.

Metode role-play diyakini memiliki banyak kelebihan dalam meningkatkan kemampuan speaking siswa. Pertama, role-play menyediakan konteks yang realistis untuk penggunaan bahasa, memungkinkan siswa untuk mempraktikkan bahasa Inggris dalam

---

<sup>4</sup> Susanti, A. D. H. (2007). Using Role Play in Teaching Speaking. *Journal Pendidikan Bahasa dan Seni*, 8(2), 41-49.

<sup>5</sup> Adam, Adiyana. "Perkembangan Kebutuhan Terhadap Media Pembelajaran." *Foramadiahi. "Jurnal Kajian Pendidikan & Keislaman* 8, no. 1 (2016): 5-

<sup>6</sup> Leong, L. M., & Ahmadi, S. M. (2017). An Analysis of Factors Influencing Learners' English Speaking Skill. *International Journal of Research in English Education*, 2(1), 34-4

situasi yang mirip dengan kehidupan sehari-hari<sup>7</sup> Misalnya, siswa bisa berlatih memesan makanan di restoran, menanyakan arah jalan, atau melakukan wawancara kerja. Hal ini membantu siswa memahami bagaimana bahasa Inggris digunakan dalam berbagai konteks sosial.

Kedua, role-play mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning). Dalam kegiatan ini, siswa menjadi aktor utama yang harus berkreasi dan berimprovisasi dengan bahasa yang mereka miliki. Guru bertindak sebagai fasilitator yang menyiapkan situasi, memberikan arahan, dan memotivasi siswa. Peran aktif ini membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi dan retensi pengetahuan mereka<sup>8</sup>

Ketiga, role-play dapat membantu mengurangi kecemasan berbicara (speaking anxiety) yang sering dialami siswa. Ketika siswa berperan sebagai orang lain, mereka merasa lebih aman untuk berbicara karena "kesalahan" yang dibuat bukanlah kesalahan pribadi mereka, melainkan karakter yang mereka perankan<sup>9</sup> (Selain itu, bermain peran dalam kelompok kecil membuat siswa merasa tidak terlalu "terekspose", sehingga lebih berani mengambil risiko dalam menggunakan bahasa Inggris.

Keempat, role-play dapat meningkatkan berbagai aspek kemampuan speaking. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya belajar mengucapkan kata-kata dengan benar (pronunciation) dan menggunakan tata bahasa yang tepat (grammar), tetapi juga melatih kelancaran berbicara (fluency), pemilihan kata yang sesuai (vocabulary), dan penggunaan bahasa yang tepat dalam konteks sosial tertentu (sociolinguistic competence)<sup>10</sup>

MTsN 2 Tidore, yang terletak di wilayah kepulauan Maluku Utara, merupakan salah satu madrasah tsanawiyah negeri yang memiliki komitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk dalam pembelajaran bahasa Inggris. Sebagai bahasa internasional, bahasa Inggris dianggap penting untuk masa depan siswa, baik untuk melanjutkan pendidikan maupun untuk prospek karir mereka. Namun, berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru bahasa Inggris, ditemukan bahwa

---

<sup>7</sup> Krebt, D. M. (2017). The Effectiveness of Role Play Techniques in Teaching Speaking for EFL College Students. *Journal of Language Teaching and Research*, 8(5), 863-870.

<sup>8</sup> Liu, F., & Ding, Y. (2009). Role-play in English Language Teaching. *Asian Social Science*, 5(10), 140-143.

<sup>9</sup> Kuśnierek, A. (2015). Developing Students' Speaking Skills through Role-Play. *World Scientific News*, 7, 73-111

<sup>10</sup> Aliakbari, M., & Jamalvandi, B. (2010). The Impact of Role Play on Fostering EFL Learners' Speaking Ability: A Task-Based Approach. *Pan-Pacific Association of Applied Linguistics*, 14(1), 15-29.

pembelajaran bahasa Inggris di sekolah ini, terutama aspek speaking, masih menghadapi berbagai tantangan.

Dari segi metode pengajaran, pembelajaran bahasa Inggris di MTsN 2 Tidore masih didominasi oleh pendekatan teacher-centered. Dalam pendekatan ini, guru menjadi sumber utama pengetahuan dan aktivitas pembelajaran. Ketika mengajarkan speaking, guru biasanya memulai dengan menjelaskan teori, seperti struktur kalimat untuk percakapan tertentu (misalnya, "Can I have...?" untuk memesan makanan) atau ungkapan-ungkapan yang sering digunakan (seperti "Nice to meet you" atau "How are you?").

Setelah penjelasan teori, guru memberikan contoh dengan membaca dialog dari buku teks atau terkadang meminta bantuan siswa yang dianggap lebih mahir untuk mempraktikkan dialog tersebut. Siswa lain mendengarkan dan kadang-kadang diminta untuk mengulang frasa atau kalimat tertentu untuk melatih pengucapan (pronunciation). Setelah itu, siswa diberi tugas untuk menghafalkan dialog yang ada di buku atau yang telah disusun oleh guru, kemudian mempraktikkannya di depan kelas berpasangan<sup>11</sup>.

Latihan speaking lain yang sering digunakan adalah drill. Dalam metode ini, guru memberikan pertanyaan atau pernyataan, dan siswa merespons secara individual. Misalnya, guru bertanya "What is your hobby?" dan siswa menjawab "My hobby is reading." Atau guru mengatakan "I like pizza" dan siswa harus merespons dengan "I like pizza too" atau "I don't like pizza." Metode drill ini dimaksudkan untuk membiasakan siswa dengan pola-pola kalimat tertentu.<sup>12</sup>

Dalam beberapa kesempatan, terutama menjelang ujian, siswa juga diberikan topik tertentu (seperti "My Family" atau "My School") dan diminta untuk berbicara selama satu atau dua menit di depan kelas. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang hanya membaca teks yang telah mereka siapkan sebelumnya, tanpa benar-benar memahami atau mengekspresikan ide mereka sendiri.

Meskipun guru telah berusaha mengajarkan speaking dengan berbagai cara, metode-metode tersebut memiliki beberapa kelemahan: 1). Kurang Kontekstual: Dialog yang dihafalkan atau latihan drill seringkali tidak mencerminkan situasi komunikasi yang

---

<sup>11</sup> Mettetal, G. (2012). The What, Why, and How of Classroom Action Research. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, 2(1), 6-13

<sup>12</sup> Burns, A. (2010). *Doing Action Research in English Language Teaching: A Guide for Practitioners*. Routledge.

sebenarnya. Siswa bisa mengucapkan kalimat dengan benar, tetapi mereka kesulitan ketika harus menggunakan bahasa Inggris dalam konteks nyata yang lebih dinamis dan tidak terprediksi. 2). Partisipasi Terbatas: Dalam pendekatan teacher-centered, kesempatan siswa untuk berbicara sangat terbatas. Sebagian besar waktu dihabiskan untuk mendengarkan penjelasan guru atau menunggu giliran saat latihan individual, sehingga waktu bicara tiap siswa sangat sedikit. 3). Kurang Spontanitas: Dengan mengandalkan dialog yang dihafalkan atau pola kalimat yang tetap, siswa tidak belajar untuk berimprovisasi atau merespons secara spontan. Akibatnya, mereka sering "blank" ketika dihadapkan pada situasi percakapan yang tidak sesuai dengan apa yang telah mereka hafalkan. 4). Peningkatan Kecemasan: Praktik speaking yang bersifat individual di depan kelas justru meningkatkan kecemasan berbicara (speaking anxiety) pada banyak siswa. Mereka merasa terekspos dan takut ditertawakan jika membuat kesalahan, sehingga lebih memilih untuk diam atau berbicara seminimal mungkin. 5). Motivasi Rendah: Dengan metode yang cenderung monoton dan kurang interaktif, banyak siswa yang merasa bosan atau tidak tertarik dengan pelajaran speaking. Mereka tidak melihat relevansi latihan-latihan tersebut dengan kebutuhan komunikasi mereka sehari-hari.<sup>13</sup>

Dampak dari metode pembelajaran ini terlihat jelas pada kemampuan dan sikap siswa terhadap speaking bahasa Inggris. Berdasarkan penilaian guru dan observasi kelas, sebagian besar siswa kelas VIII MTsN 2 Tidore memiliki kemampuan speaking yang masih rendah. Banyak dari mereka yang kesulitan untuk mengungkapkan ide dalam kalimat yang utuh, seringkali berhenti di tengah-tengah karena mencari kata yang tepat atau bingung dengan struktur kalimat yang harus digunakan.

Dari segi sikap, siswa cenderung pasif dan enggan berpartisipasi dalam kegiatan speaking. Ketika guru meminta volunteer untuk berbicara, hanya satu atau dua siswa yang berani mengangkat tangan, itupun biasanya siswa yang sama setiap kalinya. Siswa lainnya lebih memilih untuk menunduk atau pura-pura sibuk dengan buku mereka. Beberapa siswa yang ditunjuk untuk berbicara sering kali menjawab dengan suara pelan, tersenyum malu-malu, atau bahkan meminta izin untuk menjawab dalam bahasa Indonesia.

Situasi ini menyadarkan para guru bahasa Inggris di MTsN 2 Tidore bahwa diperlukan perubahan dalam metode pengajaran speaking. Mereka mulai mencari pendekatan yang tidak hanya meningkatkan aspek linguistik (tata bahasa, kosakata, pengucapan) tetapi juga mampu membangun kepercayaan diri siswa, meningkatkan

---

<sup>13</sup> Basrowi, H. M., & Suwandi, S. (2008). *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Ghalia Indonesia  
**Juanga : Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan Vol.7 . No.2**

motivasi, dan memberikan pengalaman berbahasa Inggris yang lebih autentik. Dalam pencarian ini, metode role-play muncul sebagai salah satu alternatif yang menjanjikan, berdasarkan keberhasilannya di sekolah-sekolah lain dan dukungan dari berbagai penelitian pendidikan bahasa.

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan diteliti adalah: "Apakah penggunaan metode role-play dapat meningkatkan kemampuan speaking siswa kelas VIII MTsN 2 Tidore. Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan speaking siswa kelas VIII MTsN 2 Tidore melalui penerapan metode role-play dalam pembelajaran bahasa Inggris.

## **B. Kajian Pustaka**

Role-play atau bermain peran adalah salah satu metode pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan keterampilan berbicara. Metode ini melibatkan siswa dalam situasi simulasi di mana mereka harus memainkan peran tertentu dan berinteraksi dengan sesama siswa. Role-play memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan bahasa target secara spontan dan kreatif, serta mengembangkan keterampilan komunikasi interaktif.

Role-play didefinisikan sebagai kegiatan di mana peserta didik mengambil peran orang lain dan bertindak sesuai dengan peran tersebut dalam situasi yang disimulasikan. Aktivitas ini memungkinkan siswa untuk mempraktikkan bahasa yang mereka pelajari dalam konteks yang mirip dengan situasi kehidupan nyata.<sup>14</sup>

Penggunaan metode role-play dalam pembelajaran didukung oleh beberapa teori pendidikan dan psikologi, antara lain: 1). Teori Konstruktivisme Menurut teori konstruktivisme, pembelajaran adalah proses aktif di mana siswa membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Role-play mendukung pandangan ini dengan menyediakan lingkungan belajar yang interaktif dan kontekstual. 2). Teori Pembelajaran Sosial Teori pembelajaran sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura menekankan pentingnya belajar melalui observasi dan interaksi sosial. Dalam role-play, siswa dapat belajar dari observasi perilaku teman-teman mereka dan mendapatkan umpan balik dari interaksi tersebut. 3). Teori Interaksi. Teori interaksi dalam pembelajaran bahasa, seperti yang dipopulerkan oleh Michael Long, menekankan

---

<sup>14</sup> Sari, I. F., & Wahyudin, A. Y. (2019). Improving Speaking Ability Using Role-Play Technique for EFL Learners. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 2(6), 783-790.

bahwa interaksi antar peserta didik memainkan peran kunci dalam pengembangan bahasa. Role-play menyediakan banyak kesempatan untuk interaksi yang bermakna, yang dapat mempercepat proses belajar bahasa.<sup>15</sup>

### C. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan speaking siswa kelas VIII MTsN 2 Tidore melalui penerapan metode role-play. PTK dipilih karena metode ini memungkinkan guru untuk mengidentifikasi masalah, merencanakan solusi, menerapkannya, dan mengevaluasi hasilnya dalam siklus yang berulang hingga tujuan tercapai.<sup>16</sup> Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII- MTsN 2 Tidore tahun ajaran 2024/2025, yang terdiri dari 30 siswa (18 perempuan dan 12 laki-laki). Kelas ini dipilih berdasarkan observasi awal yang menunjukkan rendahnya kemampuan dan partisipasi siswa dalam aktivitas speaking.

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat tahap: perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection). Setiap siklus dilakukan dalam tiga pertemuan, masing-masing 2 x 40 menit. Jika indikator keberhasilan belum tercapai setelah siklus II, penelitian akan dilanjutkan ke siklus III.

Data penelitian dikumpulkan melalui:

1. Tes speaking (pre-test, post-test siklus I, post-test siklus II) untuk mengukur peningkatan kemampuan speaking siswa.
2. Lembar observasi untuk menilai aktivitas guru dan siswa selama penerapan metode role-play.
3. Wawancara dengan siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap metode role-play.
4. Jurnal reflektif guru untuk mencatat perkembangan, tantangan, dan rencana perbaikan.

Data kuantitatif (skor tes speaking) akan dianalisis secara deskriptif untuk melihat persentase siswa yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Data kualitatif dari

---

<sup>15</sup> Widayati, A. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(1), 87-93.

<sup>16</sup> Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer



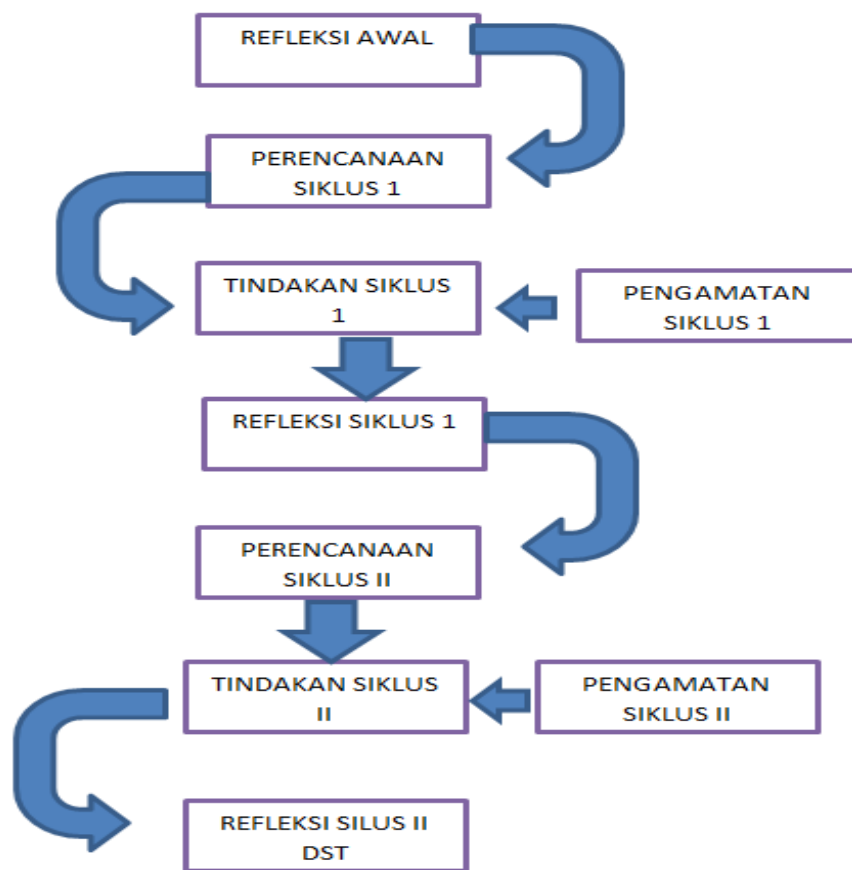
## Meningkatkan Kemampuan Speaking Siswa Kelas VIII MTsN 2 Tidore Melalui Metode Role-Play. (Suatu Penelitian Tindakan Kelas)

observasi, wawancara, dan jurnal guru akan dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 1994).

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah:

1.  $\geq 75\%$  siswa mencapai skor  $\geq 75$  (KKM) dalam tes speaking.
2.  $\geq 75\%$  siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam kegiatan role-play.
3. Respons positif dari mayoritas siswa terhadap penggunaan metode role-play.

Skema PTK: Berikut adalah skema Penelitian Tindakan Kelas yang akan digunakan, berdasarkan model Kemmis & McTaggart :



**Gambar Skema Ptk Model Kemmis & McTaggart (2014):**

### D. Hasil

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan kemampuan speaking siswa kelas VIII-A MTsN 2 Tidore melalui metode role-play telah dilaksanakan dalam dua

siklus. Setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan, masing-masing 2 x 40 menit. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan baik dalam skor speaking siswa maupun dalam partisipasi mereka.

Sebelum PTK dimulai, pre-test speaking dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa. Dari 30 siswa, hanya 6 siswa (20%) yang mencapai skor  $\geq 75$  (KKM), dengan rata-rata skor kelas 61,3. Komponen speaking yang paling lemah adalah fluency dan vocabulary, di mana siswa sering berhenti lama untuk mencari kata-kata atau menggunakan kata-kata sederhana yang tidak tepat.

Pada siklus I, siswa diperkenalkan dengan metode role-play dan diberi latihan dengan tema "At the Restaurant" dan "Asking for Directions". Hasil post-test siklus I menunjukkan peningkatan: 15 siswa (50%) mencapai KKM, dengan rata-rata skor kelas 72,6. Peningkatan terutama terlihat pada aspek vocabulary dan comprehension, di mana siswa mulai menggunakan frasa-frasa yang sesuai dengan konteks (misalnya, "I'd like to order..." atau "Turn right at the intersection"). Namun, fluency dan pronunciation masih perlu perbaikan. Dari segi partisipasi, 18 siswa (60%) menunjukkan keaktifan dalam role-play, meskipun beberapa masih terlihat malu-malu.

Refleksi siklus I mengidentifikasi beberapa masalah: (1) beberapa siswa masih bergantung pada naskah, (2) role-play dilakukan dengan kaku tanpa ekspresi, dan (3) siswa yang kurang mahir enggan berpartisipasi. Untuk siklus II, peneliti melakukan perbaikan: (1) menghilangkan naskah, hanya memberi kartu peran dengan poin-poin kunci, (2) melatih penggunaan bahasa tubuh dan intonasi, dan (3) membuat kelompok campuran berdasarkan kemampuan.

Siklus II menggunakan tema yang lebih kompleks: "Job Interview" dan "At the Travel Agency". Hasilnya sangat menggembirakan: 25 siswa (83,3%) mencapai KKM, dengan rata-rata skor kelas 81,5. Peningkatan terjadi di semua aspek speaking, terutama fluency dan pronunciation. Siswa berbicara lebih lancar dengan jeda yang wajar dan intonasi yang lebih alami. Dalam aspek partisipasi, 26 siswa (86,7%) terlibat aktif dalam role-play, beberapa bahkan membantu teman yang kesulitan.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Tes Speaking

Aspek	Pre-Test	Siklus I	Siklus II
$\geq$ KKM	20%	50%	83,3%
Rata-rata	61,3	72,6	81,5

Tabel 2. Partisipasi Aktif dalam Role-Play

Siklus	Jumlah	Presentase
I	18	60%
II	26	86,7%

Wawancara dengan siswa mengungkapkan respons positif terhadap metode role-play. Sebagian besar menyatakan bahwa mereka menikmati "menjadi orang lain" karena membuatnya kurang takut salah. Salah satu siswa berkomentar: "Waktu jadi interviewer, saya bisa bicara lancar. Mungkin karena posisinya lebih berkuasa!" Ini menunjukkan bahwa role-play membantu mengurangi kecemasan berbicara.

Dari hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode role-play dalam PTK ini berhasil meningkatkan kemampuan speaking siswa kelas VIII-A MTsN 2 Tidore, baik secara kuantitatif (skor tes) maupun kualitatif (partisipasi dan respons siswa).

## E. Pembahasan

Hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menunjukkan bahwa penggunaan metode role-play secara signifikan meningkatkan kemampuan speaking siswa kelas VIII-A MTsN 2 Tidore. Peningkatan ini terlihat jelas dari kenaikan persentase siswa yang mencapai KKM, dari hanya 20% pada pre-test menjadi 50% pada siklus I dan 83,3% pada siklus II. Rata-rata skor kelas juga meningkat substansial, dari 61,3 (pre-test) menjadi 72,6 (siklus I) dan 81,5 (siklus II).

Temuan ini sejalan dengan penelitian Krebt (2017) yang menyatakan bahwa role-play efektif dalam meningkatkan keterampilan speaking siswa EFL (English as a Foreign Language) di tingkat sekolah menengah. Dalam studinya di Irak, Krebt menemukan peningkatan rata-rata skor speaking sebesar 15,6 poin setelah penerapan role-play, sedikit lebih tinggi dari peningkatan 20,2 poin dalam penelitian ini. Perbedaan ini mungkin disebabkan oleh konteks sosio-kultural yang berbeda, di mana siswa di Irak mungkin lebih terbiasa dengan aktivitas dramatis dalam pembelajaran.

Peningkatan kemampuan speaking melalui role-play juga didukung oleh Kuśnierek (2015) dalam penelitiannya di Polandia. Ia menemukan bahwa role-play tidak hanya meningkatkan skor speaking, tetapi juga secara proporsional meningkatkan semua komponennya: pronunciation, grammar, vocabulary, fluency, dan comprehension. Hal ini

konsisten dengan temuan kita, di mana pada siklus II, siswa menunjukkan perbaikan di semua aspek tersebut.

Perbaikan dalam aspek vocabulary dan comprehension yang terlihat sejak siklus I dapat dijelaskan melalui teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky. Menurut Vygotsky, pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial, di mana siswa membangun pengetahuan baru dengan bantuan orang yang lebih ahli atau teman sebaya (Lantolf & Thorne, 2006). Dalam role-play "At the Restaurant" dan "Asking for Directions", siswa berinteraksi dalam konteks sosial yang realistis, menggunakan dan mendengar kosakata serta frasa yang relevan (seperti "I'd like to order..." atau "Turn right at the intersection") secara berulang. Melalui interaksi ini, mereka membangun pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana kata-kata digunakan dalam konteks nyata.

Peningkatan fluency dan pronunciation yang lebih menonjol pada siklus II dapat dikaitkan dengan teori Krashen tentang "affective filter". Krashen berpendapat bahwa faktor emosional seperti kecemasan, kepercayaan diri, dan motivasi sangat mempengaruhi pembelajaran bahasa kedua (Krashen, 1982). Role-play, terutama setelah penyesuaian di siklus II (menghilangkan naskah, melatih bahasa tubuh), membantu menurunkan "affective filter" siswa. Ketika "menjadi orang lain", siswa merasa kurang takut membuat kesalahan karena kesalahan tersebut dianggap sebagai bagian dari karakter yang diperankan, bukan diri mereka sendiri. Ini memungkinkan mereka untuk berbicara lebih lancar dan bereksperimen dengan intonasi yang berbeda.

Peningkatan Partisipasi dan Motivasi Selain peningkatan skor speaking, hasil PTK ini juga menunjukkan peningkatan substansial dalam partisipasi siswa. Persentase siswa yang aktif dalam kegiatan role-play meningkat dari 60% pada siklus I menjadi 86,7% pada siklus II. Peningkatan ini mengindikasikan perubahan positif dalam sikap dan motivasi siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris.

Temuan ini mendukung argumen Dornyei & Ushioda (2011) bahwa motivasi dalam pembelajaran bahasa kedua bukan sekadar trait psikologis yang statis, tetapi sesuatu yang dinamis dan dapat dipengaruhi oleh pengalaman pembelajaran. Role-play, dengan sifatnya yang interaktif dan menyenangkan, berhasil mengubah persepsi siswa tentang speaking bahasa Inggris dari sesuatu yang menakutkan menjadi aktivitas yang menarik.

Liu & Ding (2009) dalam penelitian mereka di China menemukan bahwa role-play meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Ketika siswa memainkan peran seperti "dokter", "turis", atau "pewawancara kerja", mereka merasa bahwa pembelajaran bahasa Inggris

memiliki relevansi langsung dengan aspirasi dan identitas masa depan mereka. Hal ini sejalan dengan komentar salah satu siswa kita: "Waktu jadi interviewer, saya bisa bicara lancar. Mungkin karena posisinya lebih berkuasa!" Pernyataan ini mengindikasikan bahwa siswa mulai melihat bahasa Inggris sebagai alat untuk mencapai status sosial yang diinginkan, bukan sekadar mata pelajaran sekolah.

Peningkatan partisipasi juga dapat dijelaskan melalui konsep "komunitas praktik" (community of practice) yang diperkenalkan oleh Lave & Wenger (1991). Menurut teori ini, pembelajaran terjadi ketika individu berpartisipasi dalam praktik komunitas dan secara bertahap bergerak dari partisipasi perifer menuju partisipasi penuh. Dalam konteks kita, pada awalnya banyak siswa yang hanya berpartisipasi secara perifer dalam role-play—mungkin dengan mengambil peran kecil atau hanya mengamati. Namun, seiring berjalannya sesi dan melihat teman-teman mereka terlibat aktif, mereka mulai bergerak menuju partisipasi penuh. Pada siklus II, bahkan siswa yang tadinya enggan pun mulai terlibat, dan beberapa siswa yang lebih mahir terlihat membantu teman yang kesulitan, menunjukkan perkembangan komunitas pembelajaran yang sehat.

Keputusan untuk membuat kelompok campuran berdasarkan kemampuan pada siklus II juga berkontribusi pada peningkatan partisipasi. Hal ini sesuai dengan konsep "scaffolding" Vygotsky, di mana pembelajar yang lebih mahir membantu yang kurang mahir untuk mencapai apa yang belum bisa mereka lakukan sendiri (Hammond & Gibbons, 2005). Dalam kelompok campuran, siswa yang lebih fasih berbahasa Inggris dapat menjadi model dan memberikan bantuan langsung kepada teman-teman mereka, mendorong partisipasi yang lebih luas.

Menurut Canale & Swain (1980), kompetensi komunikatif tidak hanya melibatkan penguasaan grammar dan kosakata (kompetensi linguistik), tetapi juga kemampuan untuk menggunakan bahasa sesuai dengan konteks sosial dan kultural (kompetensi sociolinguistik). Role-play menyediakan berbagai konteks sosial yang memungkinkan siswa untuk mempraktikkan dan menginternalisasi norma-norma bahasa yang sesuai. Misalnya, dalam skenario "Job Interview", siswa belajar bahwa mereka harus menggunakan bahasa yang lebih formal dan sopan ketika berbicara dengan pewawancara.

Temuan ini didukung oleh Kuśnierek (2015) yang berpendapat bahwa role-play adalah metode terbaik untuk mengembangkan kompetensi sociolinguistik. Dalam

penelitiannya, ia menemukan bahwa setelah serangkaian sesi role-play, siswa mulai mengadaptasi gaya bicara mereka sesuai dengan status sosial karakter yang mereka perankan—lebih tegas sebagai bos, lebih hormat sebagai pelayan. Hal serupa terlihat dalam penelitian kita, di mana siswa yang berperan sebagai "interviewer" berbicara dengan nada yang lebih otoritatif.

Selain itu, hasil PTK juga menunjukkan perkembangan dalam penggunaan strategi komunikasi. Pada siklus I, ketika siswa kekurangan kosakata atau struktur kalimat, mereka cenderung berhenti bicara atau beralih ke bahasa Indonesia. Namun, pada siklus II, terutama setelah naskah dihilangkan, siswa mulai menggunakan berbagai strategi untuk mengatasi kesulitan komunikasi. Misalnya, mereka menggunakan sinonim ("big house" untuk "mansion"), parafrase ("the thing you use to open the door" untuk "key"), atau bahasa tubuh (menunjuk arah saat menjelaskan lokasi).

Perkembangan ini sangat penting karena dalam komunikasi nyata, kita tidak selalu memiliki semua kata atau struktur yang kita butuhkan. Kemampuan untuk menggunakan strategi komunikasi memungkinkan siswa untuk tetap terlibat dalam percakapan bahkan ketika menghadapi kesulitan, alih-alih menyerah atau beralih ke bahasa ibu mereka. Ini juga membantu mereka menjadi pembelajar bahasa yang lebih mandiri, mampu mengatasi hambatan komunikasi tanpa selalu bergantung pada guru.

## **F.Simpulan**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas VIII-A MTsN 2 Tidore ini memberikan bukti empiris yang kuat tentang efektivitas metode role-play dalam meningkatkan kemampuan speaking bahasa Inggris siswa. Melalui dua siklus intervensi, terjadi peningkatan yang signifikan baik dalam aspek kuantitatif maupun kualitatif. Secara kuantitatif, persentase siswa yang mencapai KKM meningkat dari 20% (pre-test) menjadi 83,3% (siklus II), dengan rata-rata skor kelas naik dari 61,3 menjadi 81,5. Secara kualitatif, partisipasi aktif siswa dalam kegiatan speaking meningkat dari 60% menjadi 86,7%. Lebih dari itu, hasil penelitian menunjukkan perkembangan yang holistik: tidak hanya dalam aspek linguistik (pronunciation, grammar, vocabulary), tetapi juga dalam kemampuan sociolinguistik (penggunaan bahasa sesuai konteks) dan strategi komunikasi (negosiasi makna). Role-play, dengan sifatnya yang interaktif dan kontekstual, telah berhasil mengubah persepsi siswa tentang speaking bahasa Inggris dari sesuatu yang menakutkan menjadi aktivitas yang menarik dan bermakna.

Temuan-temuan ini memiliki implikasi yang luas bagi praktik pengajaran bahasa Inggris, khususnya di tingkat MTs. Pertama, penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran bahasa harus melampaui pendekatan struktural tradisional dan memberikan siswa kesempatan untuk menggunakan bahasa dalam konteks yang realistis. Kedua, hasil ini menantang asumsi bahwa siswa MTs "belum siap" untuk komunikasi yang kompleks; sebaliknya, ketika diberi kesempatan yang tepat, mereka mampu bernegosiasi makna dan beradaptasi dengan berbagai situasi sosial. Ketiga, temuan ini menyoroti pentingnya faktor afektif dalam pembelajaran bahasa; ketika kecemasan berkurang dan motivasi meningkat melalui aktivitas seperti role-play, kemampuan berbahasa siswa dapat berkembang pesat. Terakhir, penelitian ini menekankan nilai komunitas dalam pembelajaran, di mana siswa belajar tidak hanya dari guru tetapi juga dari interaksi dengan teman sebaya. Dengan demikian, metode role-play tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan speaking, tetapi juga dalam membangun fondasi yang kuat untuk pengembangan bahasa Inggris siswa secara keseluruhan.

### Referensi

- Adam, Adiyana. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DI MTS NEGERI 1 KOTA TERNATE." *Media Bina Ilmiah* 17, no. 10 (2023): 2379-2384.
- Adam, Adiyana. "Perkembangan Kebutuhan Terhadap Media Pembelajaran." *Foramadiahi.* *Jurnal Kajian Pendidikan & Keislaman* 8, no. 1 (2016): 5-6.
- Aliakbari, M., & Jamalvandi, B. (2010). The Impact of Role Play on Fostering EFL Learners' Speaking Ability: A Task-Based Approach. *Pan-Pacific Association of Applied Linguistics*, 14(1), 15-29.
- Astuti, N. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Ekspositori Hasil Belajar Bahasa Inggris. *DEIKSIS*, 8(01), 39-48
- Ariyanti, A. (2016). Shaping Students' Writing Skills: The Study of Fundamental Aspects in Mastering Academic Writing. *Indonesian Journal of EFL and Linguistics*, 1(1), 63-77
- Burns, A. (2010). *Doing Action Research in English Language Teaching: A Guide for Practitioners*. Routledge.
- Basrowi, H. M., & Suwandi, S. (2008). *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Ghalia Indonesia.
- Hidayati, T. (2018). Student Language Anxiety in Learning English (A Case Study at MTsN 2 Kota Bengkulu). *JOALL (Journal of Applied Linguistics & Literature)*, 3(1), 103-120.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer

- Krebt, D. M. (2017). The Effectiveness of Role Play Techniques in Teaching Speaking for EFL College Students. *Journal of Language Teaching and Research*, 8(5), 863-870.
- Kuśnierek, A. (2015). Developing Students' Speaking Skills through Role-Play. *World Scientific News*, 7, 73-111
- Leong, L. M., & Ahmadi, S. M. (2017). An Analysis of Factors Influencing Learners' English Speaking Skill. *International Journal of Research in English Education*, 2(1), 34-4
- Liu, F., & Ding, Y. (2009). Role-play in English Language Teaching. *Asian Social Science*, 5(10), 140-143.
- Mahmud, M., & Nur, S. (2018). Exploring Students' Learning Strategies and Gender Differences in English Language Teaching. *International Journal of Language Education*, 2(1), 51-64.
- Megawati, F. (2016). Kesulitan Mahasiswa dalam Mencapai Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Efektif. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 147-156
- Mettetal, G. (2012). The What, Why, and How of Classroom Action Research. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, 2(1), 6-13
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. SAGE Publications
- Nugent, G., Malik, S., & Hollingsworth, S. (2012). *A Practical Guide to Action Research for Literacy Educators*. International Reading Association
- Nurpahmi, S. (2015). Improving Speaking Ability by Using Chain Story in Cooperative Learning Principle. *ETERNAL (English, Teaching, Learning, and Research Journal)*, 1(1), 69-83.
- Siregar, F. L. (2018). Learning Vocabulary Using Drilling Technique at MTsN Model Kuok. *Journal of English Education*, 4(1), 28-37
- Sari, I. F., & Wahyudin, A. Y. (2019). Improving Speaking Ability Using Role-Play Technique for EFL Learners. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 2(6), 783-790.
- Setyaningsih, N. D. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Role-Play Pada Siswa: Sebuah Penelitian Tindakan Kelas. *Pensa: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(3), 384-398.
- Sumardiono, S. (2020). Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) oleh Guru Bahasa Inggris. *Journal of English Teaching and Research*, 5(1), 48-57.
- Suryani, L. (2015). The Effectiveness of Role Play in Teaching Speaking. *ELTIN Journal*, 3(2), 50-60.
- Susanti, A. D. H. (2007). Using Role Play in Teaching Speaking. *Journal Pendidikan Bahasa dan Seni*, 8(2), 41-49.
- Sutiah, S. (2016). Pola Komunikasi Guru dalam Pembelajaran Bahasa Inggris pada MTsN Jabung Talun Blitar. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 207-231
- Widayati, A. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(1), 87-93.
- Yuliani, Y., & Lengkanawati, N. S. (2017). Project-Based Learning in Promoting Learner Autonomy in an EFL Classroom. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 7(2), 285-293.