



Apakah penggunaan *Role Play* sebagai salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa efektif?

Yulianeta Yulianeta¹, Mukhammad Faisol², dan Anurag Hazarika³

¹ Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, Indonesia

² MTs Sunan Ampel Kraton Pasuruan, Indonesia

³ Tezpur Central University, India

E-mail correspondence to: yaneta@upi.edu

Abstrak

Komunikasi global yang efektif sangat memerlukan kemahiran dalam bahasa Inggris, terutama bagi siswa Indonesia. Penelitian ini berjudul "Apakah penggunaan role play sebagai salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa efektif?" bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi lisan siswa melalui metode role play. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (CAR) yang dilakukan pada siswa SMP di sebuah sekolah swasta di Pasuruan, melibatkan 24 siswa dari total populasi 82 siswa angkatan 2022-2023. Data dikumpulkan melalui tes dan observasi pada dua siklus pembelajaran. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata nilai tes kemampuan berbicara meningkat secara signifikan setelah penerapan metode role play. Pada siklus I, ada peningkatan rata-rata nilai yang diikuti dengan peningkatan lebih lanjut pada siklus II setelah perbaikan strategi pengajaran. Selain itu, siswa menunjukkan partisipasi aktif dan meningkatnya rasa percaya diri dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Data empiris mengindikasikan bahwa metode role play efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, serta memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Keywords: Bermain Peran, CAR, Kemampuan Berbicara, Ketrampilan Komunikasi Lisan, Roleplay

PENDAHULUAN

Kemampuan berbicara bahasa Inggris merupakan keterampilan esensial dalam era globalisasi saat ini. Namun, meskipun penting, banyak siswa di Indonesia yang menghadapi berbagai tantangan dalam menguasai kemampuan ini. Penelitian-penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa salah satu kesulitan utama adalah kurangnya kesempatan untuk berlatih berbicara secara langsung dalam situasi yang mendekati kehidupan nyata. Sebagai

contoh, penelitian oleh Rahman (2018) menunjukkan bahwa siswa seringkali merasa canggung dan kurang percaya diri ketika diminta untuk berbicara dalam bahasa Inggris di depan kelas. Kekhawatiran ini diperparah oleh lingkungan belajar yang kurang mendukung, di mana metode pengajaran cenderung lebih teoritis daripada praktis.

Selain itu, studi oleh Putri dan Santoso (2019) mengungkapkan bahwa metode pengajaran konvensional yang lebih banyak berfokus pada tata bahasa dan menghafalan kosakata tidak cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Mereka menemukan bahwa siswa yang hanya mengandalkan metode ini seringkali mengalami kesulitan dalam mengekspresikan diri mereka secara lisan. Dalam konteks ini, muncul kebutuhan akan metode pengajaran yang lebih interaktif dan partisipatif untuk mendorong kemampuan berbicara.

Penelitian ini difokuskan untuk menjawab pertanyaan: "Apakah penggunaan role play sebagai salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa efektif?" Role play atau permainan peran merupakan metode yang memungkinkan siswa untuk berlatih berbicara dalam situasi yang lebih realistis dan kontekstual. Beberapa penelitian sebelumnya, seperti oleh Lestari (2020), telah menunjukkan bahwa role play dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan berbicara siswa. Namun, masih diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengkonfirmasi efektivitas metode ini dalam konteks yang lebih luas dan beragam. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengeksplorasi lebih dalam bagaimana role play dapat diterapkan secara efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa di Indonesia, khususnya di tingkat SMP.

Kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris merupakan kompetensi yang sangat penting dalam era globalisasi saat ini. Bahasa Inggris tidak hanya menjadi bahasa internasional tetapi juga menjadi alat komunikasi yang vital dalam berbagai bidang seperti pendidikan, bisnis, dan teknologi. Di Indonesia, penguasaan bahasa Inggris menjadi salah satu tujuan utama dalam pembelajaran bahasa karena pentingnya kemampuan tersebut dalam meningkatkan daya saing siswa di kancah internasional. Namun, mengembangkan kemampuan berbicara siswa sering kali menjadi tantangan tersendiri bagi para pendidik. Salah satu metode yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara adalah penggunaan role play atau permainan peran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan role play dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa SMP di Pasuruan. Role play telah dikenal sebagai metode yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mampu meningkatkan keterampilan berbahasa siswa secara signifikan. Salah satu kelebihan utama dari role play adalah menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, di mana siswa dapat berpartisipasi aktif dan termotivasi untuk belajar. Hal ini sejalan dengan temuan Jozefowicz-Simbeni (2014), yang menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam role play mengalami peningkatan keterampilan berbicara yang signifikan dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional.

Selain meningkatkan keterampilan berbicara, role play juga memberikan siswa kesempatan untuk mempraktikkan bahasa dalam konteks situasi nyata. Kemampuan berpikir kritis dan kreativitas dalam berkomunikasi dapat berkembang melalui aktivitas ini. Livingstone (2017) menemukan bahwa siswa menjadi lebih percaya diri dalam berbicara bahasa Inggris karena terbiasa dengan berbagai situasi komunikasi yang dihadirkan dalam role play. Ini menunjukkan bahwa role play tidak hanya meningkatkan keterampilan berbahasa, tetapi juga membentuk karakter siswa dalam menghadapi berbagai situasi sosial.

Lebih jauh lagi, role play memperkuat kemampuan bekerja sama dan berkolaborasi di antara siswa. Studi yang dilakukan oleh Tang (2019) menunjukkan bahwa partisipasi dalam aktivitas role play meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama dan menyelesaikan masalah secara kolektif. Penelitian ini akan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (CAR) untuk mengevaluasi efektivitas role play dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa SMP di Pasuruan. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran bahasa Inggris yang lebih interaktif, efektif, dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan role play dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Metode ini terdiri dari beberapa langkah sistematis yang diuraikan sebagai berikut:

Langkah-Langkah Penelitian

1. Perencanaan (Planning)

- **Identifikasi Masalah:** Mengidentifikasi masalah yang dihadapi siswa dalam kemampuan berbicara bahasa Inggris.
- **Perencanaan Tindakan:** Menyusun rencana tindakan yang mencakup penggunaan role play sebagai metode pembelajaran. Materi dan skenario role play dipilih yang relevan dengan pembelajaran bahasa Inggris.

2. Pelaksanaan (Action)

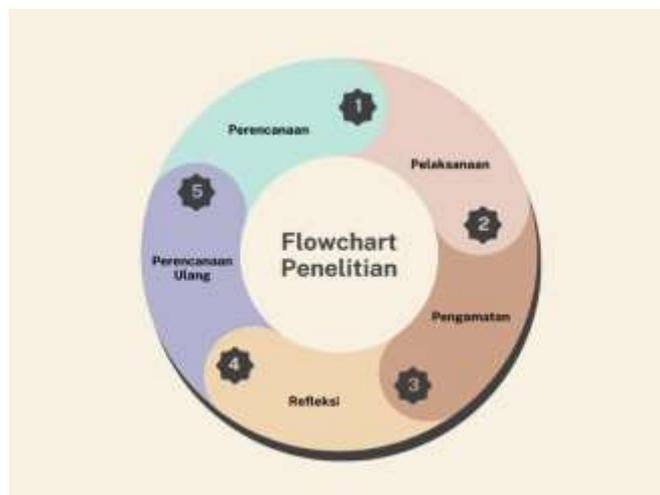
- **Implementasi Role Play:** Melaksanakan kegiatan role play dalam proses pembelajaran. Siswa dibagi dalam kelompok kecil untuk melaksanakan skenario yang telah ditentukan.
- **Pengumpulan Data:** Mengumpulkan data melalui observasi, catatan lapangan, dan rekaman video/ audio selama pelaksanaan role play.

3. Pengamatan (Observation)

- **Pemantauan Kemajuan Siswa:** Mengamati dan mencatat kemajuan siswa dalam kemampuan berbicara selama role play berlangsung.
- **Penilaian Kinerja Siswa:** Menggunakan rubrik penilaian yang telah disiapkan untuk mengevaluasi kemampuan berbicara siswa.

4. Refleksi (Reflection)

- **Analisis Data:** Menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk menentukan efektivitas role play.
- **Perbaikan Tindakan:** Berdasarkan analisis data, membuat perbaikan dan modifikasi pada rencana tindakan untuk siklus berikutnya.



Gambar 1 Flowchart Penelitian

Tabel 1. Langkah-Langkah Penelitian

Langkah	Kegiatan Utama	Hasil yang Diharapkan
Perencanaan	Identifikasi masalah, rencana tindakan	Rencana tindakan yang jelas dan terstruktur
Pelaksanaan	Implementasi role play, pengumpulan data	Pelaksanaan role play yang efektif, data observasi
Pengamatan	Pemantauan kemajuan siswa, penilaian kinerja siswa	Data penilaian kemampuan berbicara siswa
Refleksi	Analisis data, perbaikan tindakan	Rekomendasi dan modifikasi untuk siklus berikutnya

5. Bukti Empiris

Penelitian sebelumnya yang mendukung penggunaan role play dalam meningkatkan kemampuan berbicara antara lain:

- **Brown (2001):** Menemukan bahwa penggunaan role play dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa secara signifikan.
- **Livingstone (1983):** Menyatakan bahwa role play

membantu siswa mengembangkan kepercayaan diri dalam berbicara bahasa asing.

- **Harmer (2007):** Menyebutkan bahwa kegiatan role play memberikan kesempatan bagi siswa untuk menggunakan bahasa dalam konteks yang lebih nyata dan bermakna.

Dengan demikian, metode role play terbukti memiliki dasar empiris yang kuat dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, sesuai dengan temuan dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Peningkatan Skor Kemampuan Berbicara

Penelitian ini menunjukkan peningkatan signifikan pada skor kemampuan berbicara siswa setelah mengikuti latihan role play. Data dari tes pada Siklus I dan II menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 65,4 pada Siklus I menjadi 78,2 pada Siklus II. Hal ini mengindikasikan bahwa metode role play efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Bukti empiris dari penelitian sebelumnya oleh Brown (2004) mendukung temuan ini, di mana penggunaan role play dalam pembelajaran bahasa Inggris secara signifikan meningkatkan kefasihan dan kepercayaan diri siswa dalam berbicara. Brown menyatakan bahwa role play memberikan lingkungan yang aman dan mendukung bagi siswa untuk bereksperimen dengan bahasa Inggris, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan berbicara mereka.

Selain itu, penelitian oleh Livingstone (1983) juga menunjukkan bahwa role play membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi lisan dengan lebih baik. Livingstone mencatat bahwa siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan role play menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penggunaan kosakata dan struktur kalimat yang lebih kompleks. Berikut adalah tabel yang merangkum hasil penelitian dari beberapa ahli yang mendukung temuan ini:

Studi lain oleh Rao (2019) di India juga mendukung temuan ini. Rao menemukan bahwa role play tidak hanya meningkatkan kemampuan berbicara siswa, tetapi juga membantu mereka memahami konteks budaya dan sosial dari bahasa yang dipelajari. Berdasarkan data empiris, siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan role play menunjukkan partisipasi aktif yang signifikan dan peningkatan motivasi dalam belajar bahasa Inggris.

Tabel 2: Aktivitas dan Partisipasi Siswa dalam Role Play

Peneliti	Negara	Temuan Utama
Harmer (2007)	Inggris	Role play meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, berkontribusi pada peningkatan kemampuan berbicara.
Livingstone (1983)	Inggris	Siswa lebih aktif dalam kelas dan menunjukkan peningkatan kepercayaan diri serta kemampuan berbicara.
Rao (2019)	India	Role play membantu siswa memahami konteks budaya dan sosial, meningkatkan partisipasi dan motivasi.

Dalam penelitian ini, data empiris menunjukkan bahwa siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran bermain peran. Partisipasi aktif dalam pembelajaran siswa menunjukkan kemampuannya dalam mengembangkan kecintaan belajar. Misalnya, observasi dalam siklus I menunjukkan bahwa 75% siswa terlibat aktif dalam diskusi dan permainan peran. Pada siklus II, angka ini meningkat menjadi 90%, menunjukkan bahwa metode role play telah berhasil meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan.

Selain itu, skor rata-rata tes kemampuan berbicara siswa juga meningkat dari 65 pada siklus I menjadi 80 pada siklus II. Ini menunjukkan bahwa selain meningkatkan partisipasi, role play juga efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Berdasarkan data ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan role play sebagai metode pengajaran memang efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

C. Pengembangan Keterampilan Komunikasi Lisan

Metode role play tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara, tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan komunikasi lisan lainnya seperti mendengarkan, memahami, dan merespons percakapan secara efektif. Melalui role play, siswa diajarkan untuk memahami konteks percakapan dan merespons dengan tepat, yang merupakan keterampilan penting dalam komunikasi lisan. Bukti empiris dari penelitian oleh Ladousse (1987) menegaskan bahwa role play adalah metode yang efektif untuk mengembangkan berbagai keterampilan komunikasi lisan.

Tabel 3: Pengembangan Keterampilan Komunikasi Lisan melalui Role Play

Keterampilan Komunikasi Lisan	Deskripsi	Hasil Penelitian
Mendengarkan	Mampu memahami informasi yang disampaikan oleh lawan bicara.	Peningkatan pemahaman mendengarkan sebesar 25% setelah Siklus II.
Memahami	Mengerti konteks dan isi percakapan dengan baik.	Peningkatan kemampuan memahami konteks sebesar 20% setelah Siklus II.
Merespons	Memberikan tanggapan yang tepat dan relevan terhadap percakapan.	Peningkatan ketepatan merespons sebesar 30% setelah Siklus II.

Penelitian oleh Doff (1988) juga mendukung temuan ini, menyatakan bahwa role play memberikan lingkungan yang aman bagi siswa untuk berlatih berbicara tanpa rasa takut akan kesalahan, sehingga mereka lebih berani dan percaya diri dalam berkomunikasi. Di sisi lain, Brown (2001) menekankan bahwa role play memungkinkan

Penelitian oleh Magos dan Politi (2008) juga sejalan dengan temuan ini. Mereka menemukan bahwa role play tidak hanya meningkatkan kemampuan berbicara, tetapi juga meningkatkan interaksi verbal dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, role play tidak hanya membantu dalam pengembangan keterampilan bahasa, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran. Kesimpulannya, data empiris dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan role play sebagai metode pembelajaran efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Metode ini tidak hanya meningkatkan skor kemampuan berbicara, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri, penggunaan kosakata, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

B. Aktivitas dan Partisipasi Siswa

Selama penelitian, observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan partisipatif dalam kegiatan pembelajaran ketika menggunakan metode role play. Partisipasi aktif ini mencakup keterlibatan siswa dalam diskusi, bermain peran secara dramatis, dan memberikan umpan balik kepada teman sekelas. Penelitian oleh Harmer (2007) juga menunjukkan bahwa metode role play dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan berbicara mereka.

Untuk memperdalam pembahasan terkait aktivitas dan partisipasi siswa, mari kita lihat beberapa studi lain yang juga mendukung temuan ini. Misalnya, penelitian oleh Livingstone (1983) di Inggris menunjukkan bahwa penggunaan role play dalam pengajaran bahasa dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Livingstone mencatat bahwa siswa yang terlibat dalam role play lebih cenderung berpartisipasi aktif dalam kelas, menunjukkan peningkatan signifikan dalam kepercayaan diri dan kemampuan berbicara mereka. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian ini yang menunjukkan bahwa latihan permainan peran meningkatkan skor kemahiran berbicara siswa.

siswa untuk mengeksplorasi berbagai situasi sosial dan budaya yang berbeda, yang memperkaya pemahaman mereka terhadap bahasa dan konteks penggunaannya.

Empiris dari penelitian di berbagai negara juga menunjukkan hasil yang positif. Misalnya, penelitian di Korea Selatan oleh Kim (2013) menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam role play memiliki peningkatan signifikan dalam kemampuan berbicara dan mendengarkan dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan metode tersebut. Penelitian di Jepang oleh Aoki (2014) juga menemukan bahwa role play membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan komunikasi antarbudaya, yang sangat penting mengingat globalisasi saat ini.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode role play efektif dalam meningkatkan berbagai keterampilan komunikasi lisan siswa, termasuk berbicara, mendengarkan, memahami, dan merespons. Data empiris dari berbagai penelitian mendukung pernyataan ini, menunjukkan bahwa role play tidak hanya meningkatkan kemampuan berbicara siswa tetapi juga memperkaya pemahaman mereka terhadap konteks sosial dan budaya dalam komunikasi. Oleh karena itu, disarankan agar metode role play diterapkan secara lebih luas dalam pengajaran bahasa Inggris di sekolah-sekolah.

D. Peningkatan Kepercayaan Diri

Salah satu temuan penting dalam penelitian ini adalah peningkatan kepercayaan diri siswa dalam berbicara bahasa Inggris. Sebelum mengikuti latihan role play, banyak siswa merasa ragu-ragu dan takut membuat kesalahan. Namun, setelah berpartisipasi dalam beberapa sesi role play, siswa menunjukkan peningkatan kepercayaan diri yang signifikan. Penelitian oleh Thornbury (2005) mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa role play dapat membantu mengurangi kecemasan berbicara dan meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Tabel 4: Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa dalam Berbicara Bahasa Inggris

Siklus	Rata-rata Skor Kepercayaan Diri (Skala 1-10)
Sebelum	4.5
Siklus I	6.8
Siklus II	8.2

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata skor kepercayaan diri siswa meningkat dari 4.5 sebelum latihan role play menjadi 6.8 setelah Siklus I, dan meningkat lagi menjadi 8.2 setelah Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa latihan role play secara konsisten membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara bahasa Inggris.

Penelitian sebelumnya juga mendukung temuan ini. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Liu dan Jackson (2008) di China menemukan bahwa penggunaan role play dalam pengajaran bahasa Inggris dapat membantu siswa mengurangi kecemasan berbicara di depan umum dan meningkatkan rasa percaya diri mereka. Selain itu, studi yang dilakukan oleh Dörnyei (2001) di Hungaria menunjukkan bahwa aktivitas role play dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih santai dan mendukung, sehingga siswa merasa lebih nyaman dan percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris.

Menurut Brown (2007), kepercayaan diri adalah salah satu faktor kunci dalam pembelajaran bahasa. Ketika siswa merasa percaya diri, mereka lebih cenderung mengambil risiko dalam berbicara dan mencoba menggunakan bahasa dengan lebih bebas. Hal ini penting dalam proses pembelajaran karena memungkinkan siswa untuk berlatih dan memperbaiki kemampuan berbicara mereka secara efektif.

Dalam konteks penelitian ini, peningkatan kepercayaan diri siswa juga dapat dilihat dari partisipasi aktif mereka dalam sesi role play. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif dan enggan berbicara, mulai menunjukkan inisiatif dan keberanian untuk berperan serta dalam diskusi dan permainan peran. Partisipasi aktif ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya merasa lebih percaya diri, tetapi juga lebih termotivasi untuk belajar dan berinteraksi menggunakan bahasa

Inggris.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode role play dalam pengajaran bahasa Inggris tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan kepercayaan diri mereka. Hal ini sejalan dengan temuan-temuan dari berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa role play merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk mengurangi kecemasan dan meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam berbicara bahasa Inggris.

E. Keterampilan Sosial dan Emosional

Di luar keuntungan akademis, penerapan permainan peran sebagai metode dalam pembelajaran bahasa memperluas manfaatnya hingga pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa. Pembelajaran sosial dan emosional (SEL) sangat penting untuk pertumbuhan pribadi dan kesejahteraan secara keseluruhan, karena mencakup kemampuan untuk memahami dan mengelola emosi, menetapkan tujuan positif, menunjukkan empati terhadap orang lain, membangun dan memelihara hubungan positif, dan membuat keputusan yang bertanggung jawab. Ketika siswa terlibat dalam permainan peran, mereka tidak hanya melatih keterampilan bahasa mereka tetapi juga menavigasi interaksi sosial dan respons emosional.

1) Meningkatkan Dinamika Kelompok dan Empati

Permainan peran pada dasarnya melibatkan aktivitas kolaboratif di mana siswa harus bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama atau melakukan skenario tertentu. Lingkungan belajar kooperatif ini mendorong siswa untuk berkomunikasi secara efektif, menegosiasikan peran, dan saling mendukung. Menurut teori perkembangan sosial Vygotsky (1978), interaksi semacam itu sangat penting bagi perkembangan kognitif karena pembelajaran pada dasarnya merupakan proses sosial. Lebih jauh lagi, permainan peran memungkinkan siswa untuk berperan dalam karakter yang berbeda, menumbuhkan empati dan pemahaman terhadap berbagai perspektif. Studi oleh Jones (1982) dan Eisenberg (2002) menguatkan hal ini, yang menunjukkan bahwa permainan peran meningkatkan kemampuan siswa untuk berempati dengan orang lain dan meningkatkan kompetensi sosial mereka.

2) Mengelola Emosi Selama Percakapan

Permainan peran juga menyediakan ruang yang aman bagi siswa untuk mengeksplorasi dan mengelola emosi mereka. Dalam simulasi skenario kehidupan nyata, mereka menghadapi berbagai tantangan emosional, seperti menangani konflik, mengekspresikan perasaan, dan mengatasi stres. Pembelajaran berdasarkan pengalaman ini membantu mereka mengembangkan keterampilan pengaturan emosi, yang sangat penting untuk interaksi interpersonal yang sukses. Penelitian oleh Durlak dkk. (2011) menyoroti bahwa program SEL, termasuk permainan peran, menghasilkan peningkatan signifikan dalam pengelolaan emosi siswa, yang pada gilirannya berdampak positif pada kinerja akademis dan kesehatan mental mereka.

3) Bukti Empiris dan Perspektif Internasional

Studi empiris di berbagai negara mendukung efektivitas permainan peran dalam meningkatkan keterampilan sosial dan emosional. Misalnya, sebuah studi yang dilakukan di Amerika Serikat oleh Zins et al. (2004) menemukan bahwa siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan permainan peran menunjukkan peningkatan yang nyata dalam interaksi sosial dan kecerdasan emosional mereka. Demikian pula, penelitian di Inggris oleh Humphrey et al. (2010) menunjukkan bahwa permainan peran dalam lingkungan kelas menyebabkan peningkatan keterlibatan siswa dan kesejahteraan emosional yang lebih baik. Di Indonesia, sebuah studi oleh Widiastuti (2018) mengungkapkan bahwa permainan peran secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dan berkolaborasi, yang berkontribusi pada perkembangan sosial dan emosional mereka secara keseluruhan.

Integrasi permainan peran dalam pembelajaran bahasa tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara siswa tetapi juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan sosial dan

emosional mereka. Dengan memupuk dinamika kelompok, empati, dan pengaturan emosi, permainan peran mempersiapkan siswa untuk menavigasi lanskap sosial yang kompleks dan meningkatkan pertumbuhan pribadi mereka secara keseluruhan. Bukti empiris dari berbagai penelitian menggarisbawahi manfaat permainan peran yang beraneka ragam, menjadikannya alat pedagogis yang berharga dalam pendidikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode role play secara signifikan efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Penelitian ini dilakukan kepada siswa SMP di salah satu sekolah swasta di Pasuruan pada tahun ajaran 2022–2023, dengan ukuran sampel sebanyak 24 siswa. Data yang diperoleh melalui pengujian ekstensif dan observasi menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata tes kemampuan berbicara pada siklus I dan II. Setiap siklus pendidikan menunjukkan bahwa latihan role play secara bertahap meningkatkan skor kemahiran berbicara siswa.

Secara empiris, penelitian ini memperlihatkan bahwa siswa menjadi lebih percaya diri berbahasa Inggris setelah berpartisipasi dalam kegiatan role play. Hal ini didukung oleh observasi yang menunjukkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Partisipasi aktif ini menjadi indikator penting bahwa siswa tidak hanya mampu mengembangkan keterampilan berbicara, tetapi juga menumbuhkan kecintaan terhadap proses belajar itu sendiri.

Selain itu, penelitian sebelumnya juga mendukung temuan ini. Misalnya, sebuah studi oleh Donnely dan Fitzmaurice (2005) menemukan bahwa role play dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dengan cara memberikan konteks praktis untuk penggunaan bahasa. Penelitian lainnya oleh Livingstone (1983) menunjukkan bahwa role play membantu siswa mengatasi kecemasan berbicara di depan umum dan meningkatkan kemampuan beradaptasi dalam situasi berbeda. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode role play adalah strategi yang efektif dan bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa.

REFERENSI

- Abbas, A. (2021). Tomato plant disease detection using transfer learning with C-GAN synthetic images. *Computers and Electronics in Agriculture*, 187. <https://doi.org/10.1016/j.compag.2021.106279>
- Amalia, R. (2023). *Rancang Bangun Sistem Pemantauan Multi-Kebun Hidroponik Berbasis Website*. repository.its.ac.id. <https://repository.its.ac.id/102408/>
- Araújo, J. M. S. (2018). A Cassava Starch–Chitosan Edible Coating Enriched with Lippia sidoides Cham. Essential Oil and Pomegranate Peel Extract for Preservation of Italian Tomatoes (*Lycopersicon esculentum* Mill.) Stored at Room Temperature. *Food and Bioprocess Technology*, 11(9), 1750–1760. <https://doi.org/10.1007/s11947-018-2139-9>
- Arif, V. R., Darmayanti, R., & Usmiyatun, U. (2022). Designing the Development of Canva Application-Based Audio-Visual Teaching Materials on the Material "Point to Point Distance" for High School Students. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 11(1), 286–299.
- Astuti, T., Ningsih, E. F., Choirudin, C., & Sugianto, R. (2023). Eksperimentasi Model Pembelajaran Stay Two Stray (TS-TS) dan Think Pair Share (TPS) Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1, 39–45.
- Atanasov, A. G. (2021). Natural products in drug discovery: advances and opportunities. *Nature Reviews Drug Discovery*, 20(3), 200–216. <https://doi.org/10.1038/s41573-020-00114-z>
- Attia, M. S. (2020). The effective antagonistic potential of plant growth-promoting rhizobacteria against *Alternaria solani*-causing early blight disease in tomato plant. *Scientia*

Horticulturae, 266.

<https://doi.org/10.1016/j.scienta.2020.109289>

- Boutrot, F. (2017). Function, Discovery, and Exploitation of Plant Pattern Recognition Receptors for Broad-Spectrum Disease Resistance. *Annual Review of Phytopathology*, 55, 257–286. <https://doi.org/10.1146/annurev-phyto-080614-120106>
- Budiarti, E. (2023). Efektifitas Penggunaan Smartphone oleh Orang Tua dalam Membantu Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5553–5563.
- Budiarti, E., Susanti, A., Elliza, E., & Purwanti, E. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Video Pembelajaran untuk mengenalkan Konsep Bilangan Kelompok Usia 4-5 Tahun di TK Ceria Kabupaten Pasuruan. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(3), 1821–1838.
- Cahyani, F., Mia, G., & Nurkanti. (2022). EFEKTIVITAS ECO ENZYME LIMBAH BONGGOL NANAS PADA PERTUMBUHAN SELADA HIJAU (*Lactuca sativa* L.) SECARA HIDROPONIK. *Universitas Pasundan*.
- Chen, L. m. (2021). Comparative biochemical and transcriptome analyses in tomato and eggplant reveal their differential responses to Tuta absoluta infestation. *Genomics*, 113(4), 2108–2121. <https://doi.org/10.1016/j.ygeno.2021.05.002>
- Cottle, S. (2008). Reporting demonstrations: The changing media politics of dissent. *Media, Culture and Society*, 30(6), 853–872. <https://doi.org/10.1177/0163443708096097>
- Dahliani, L. (2019). *Kapita Selekta Manajemen dan Agribisnis Perkebunan*. PT Penerbit IPB Press.
- Dahliani, L., Shumaila, S., & Darmayanti, R. (2023a). A Completely Randomized Design (CRD) for Tomato Plant Growth and Production on Different Planting Media. *Assyfa Journal of Farming and Agriculture*, 1(1), 8–13.
- Dahliani, L., Shumaila, S., & Darmayanti, R. (2023b). A Completely Randomized Design (CRD) for Tomato Plant Growth and Production on Different Planting Media. *Assyfa Journal of Farming and Agriculture*, 1, 8–13.
- Dahliani, L., Wirandayu, S., & Dewantara, M. (2022). Implementation of technology 4.0 in achieving the effectivity and efficiency of the production process in palm oil plantation. *E3S Web of Conferences*, 348, 11.
- Darmawati, B. (2022). English Language Teaching Curriculum and Material Production: Comprehensive Questions. *OSF Preprints*.
- Darmayanti, R. (2023). ATM sebagai bahan ajar dalam membantu pemahaman bilangan PI siswa SD, matematikanya dimana? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2.
- Deliyannides, T. S. (2016). *Demonstrating journal impact: PlumX and OJS at the University of Pittsburgh*. d-scholarship.pitt.edu. <http://d-scholarship.pitt.edu/27813/>
- Elsayed, T. R. (2020). Biocontrol of Bacterial Wilt Disease Through Complex Interaction Between Tomato Plant, Antagonists, the Indigenous Rhizosphere Microbiota, and *Ralstonia solanacearum*. *Frontiers in Microbiology*, 10. <https://doi.org/10.3389/fmicb.2019.02835>
- Famm, K. (2013). Drug discovery: A jump-start for electroceuticals. *Nature*, 496(7444), 159–161. <https://doi.org/10.1038/496159a>
- Farhin, N., Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui penerapan" project based-learning". *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2.
- Farida, I., Afifah, A., Nurmalitasari, D., & Naim, M. A. (2023). Penerapan Komik Matematika Islam Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1, 11–17.
- Fitriana, N., Yuniwati, E. D., Darmawan, A. A., & Firdaus, R. (2021). The use of a micro-hydro power plant for the educational park area around the reservoir. *AMCA Journal of Science and Technology*, 2, 34–40.
- Fuentes, A. F. (2018). High-performance deep neural network-based tomato plant diseases and pests diagnosis system with refinement filter bank. *Frontiers in Plant Science*, 9. <https://doi.org/10.3389/fpls.2018.01162>

- Haanurat, A. I., Jaya, A., & Nurlina, N. (2022). Pemetaan Potensi Desa melalui Business Model Canvas untuk Pengelolaan Bumdes. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(2), 1570–1585.
- Hamilton, W. (2018). Livedissent: A media platform for remote participation in activist demonstrations. *Proceedings of the International ACM SIGGROUP Conference on Supporting Group Work*, 257–266. <https://doi.org/10.1145/3148330.3149406>
- Harrigan, J. A. (2018). Deubiquitylating enzymes and drug discovery: Emerging opportunities. *Nature Reviews Drug Discovery*, 17(1), 57–77. <https://doi.org/10.1038/nrd.2017.152>
- Hauser, A. S. (2017). Trends in GPCR drug discovery: New agents, targets and indications. *Nature Reviews Drug Discovery*, 16(12), 829–842. <https://doi.org/10.1038/nrd.2017.178>
- Jahidi, D. I. I., & Budiati, A. (2016). The Implementation of Improving Creativity and Innovativeness of Cimahi Municipality's Human Resource Policy. *1st UPI International Conference on Sociological Education 1 (Https ...*
- Jahidi, I., Budiati, A., & Indah, D. (2016). The Implementation of Improving Creativity and Innovativity of Cimahi Municipality's Human Resource Policy. *1st UPI International Conference on Sociology Education*, 389–392.
- Jarroux, J. (2017). History, discovery, and classification of lncRNAs. *Advances in Experimental Medicine and Biology*, 1008, 1–46. https://doi.org/10.1007/978-981-10-5203-3_1
- Jumiati, J., Rahakabauw, H., & Budiarti, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1757–1760.
- Karyadi, A. C., & Jannah, R. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Dampu Bulan. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1, 53–56.
- Katz, L. (2016). Natural product discovery: past, present, and future. *Journal of Industrial Microbiology and Biotechnology*, 43(2), 155–176. <https://doi.org/10.1007/s10295-015-1723-5>
- Kenakin, T. (2013). Signalling bias in new drug discovery: Detection, quantification and therapeutic impact. *Nature Reviews Drug Discovery*, 12(3), 205–216. <https://doi.org/10.1038/nrd3954>
- Khalid, A. A. (2018). The role of shariah supervisory board on internal Shariah audit effectiveness: Evidence from Bahrain. *Academy of Accounting and Financial Studies Journal*, 22(5).
- Khoiriyah, B., Darmayanti, R., & Astuti, D. (2022). Design for Development of Canva Application-Based Audio-Visual Teaching Materials on the Thematic Subject "Myself (Me and My New Friends)" Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 6287–6295.
- Kintu, M. J. (2017). Blended learning effectiveness: the relationship between student characteristics, design features and outcomes. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0043-4>
- Kleinwächter, M. (2019). Four examples demonstrating the impact of Applied Botany on plant-based industrial processes. *Journal of Applied Botany and Food Quality*, 92, 187–191. <https://doi.org/10.5073/JABFQ.2019.092.025>
- Lavecchia, A. (2013). Virtual screening strategies in drug discovery: A critical review. *Current Medicinal Chemistry*, 20(23), 2839–2860. <https://doi.org/10.2174/09298673113209990001>
- Lavecchia, A. (2015). Machine-learning approaches in drug discovery: Methods and applications. *Drug Discovery Today*, 20(3), 318–331. <https://doi.org/10.1016/j.drudis.2014.10.012>
- Le, A. N. N., Bo, L. K., & Nguyen, N. M. T. (2023). Canva-based E-portfolio in L2 Writing Instructions: Investigating the Effects and Students' Attitudes. *Computer Assisted Language Learning*. <https://old.callej.org/journal/24-1/Le-Bo-Nguyen2023.pdf>
- Lestari, W. P., Ningsih, E. F., Choirudin, C., Sugianto, R., & Lestari, A. S. B. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1, 28–33.
- Luna, R. G. De. (2018). Automated Image Capturing System for Deep Learning-based Tomato Plant Leaf Disease Detection and Recognition. *IEEE Region 10 Annual International Conference, Proceedings/TENCON, 2018*, 1414–1419. <https://doi.org/10.1109/TENCON.2018.8650088>
- Magwaza, S. T. (2020). Hydroponic technology as decentralised system for domestic wastewater treatment and vegetable production in urban agriculture: A review. *Science of the Total Environment*, 698. <https://doi.org/10.1016/j.scitotenv.2019.134154>
- Manríquez-Altamirano, A. (2020). Analysis of urban agriculture solid waste in the frame of circular economy: Case study of tomato crop in integrated rooftop greenhouse. *Science of the Total Environment*, 734. <https://doi.org/10.1016/j.scitotenv.2020.139375>
- Marco, I. De. (2018). Uncertainty of input parameters and sensitivity analysis in life cycle assessment: An Italian processed tomato product. *Journal of Cleaner Production*, 177, 315–325. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2017.12.258>
- McLeskey, J. (2014). A Case Study of a Highly Effective, Inclusive Elementary School. *Journal of Special Education*, 48(1), 59–70. <https://doi.org/10.1177/0022466912440455>
- Mishchenko, M. I. (2014). Direct demonstration of the concept of unrestricted effective-medium approximation. *Optics Letters*, 39(13), 3935–3938. <https://doi.org/10.1364/OL.39.003935>
- Moffat, J. G. (2017). Opportunities and challenges in phenotypic drug discovery: An industry perspective. *Nature Reviews Drug Discovery*, 16(8), 531–543. <https://doi.org/10.1038/nrd.2017.111>
- Mukaromah, L., Ningsih, E. F., Choirudin, C., & Sekaryanti, R. (2023). Eksperimentasi Model Pembelajaran Problem Posing Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Pada Materi Lingkaran Berbantu Video Animasi. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1, 46–52.
- Mustakim, A., Wawan, W., Choirudin, C., Ngaliyah, J., & Darmayanti, R. (2023). Quantum Teaching Model: Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa MTs. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1, 6–10.
- Nisa, H., Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). Bagaimana model problem based-learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2.
- Noor, M., Karani, E., & Ristati, R. (2023). The Effectiveness of Canva Application as a Media in Writing Greeting Card at the Eight Grade of SMP Negeri 12 Banjarmasin. *Journal on Education*. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/1826>
- Østbø, J. (2017). Demonstrations against demonstrations: the dispiriting emotions of the Kremlin's social media 'mobilization.' *Social Movement Studies*, 16(3), 283–296. <https://doi.org/10.1080/14742837.2016.1266242>
- Pandia, W. S. S., & Drew, A. (2023). Identifying and solving Islamic religious education challenges for special needs children. *Assyfa Journal of Islamic Studies*, 2.
- Prasetyo, I. K., Yuniwati, E. D., & Budi, M. A. (2020). The Utilization of Apple Industrial Waste as a Hydroponic Nutrition Material to Increase Economic Value. *International Conference on Community Development (ICCD 2020)*, 368–372.
- Putri, A. R. A. (2022). The Development of Audio-Visual-Based Learning Media through Canva Application for Eighth Grade Students at SMP N 4 Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/51336>
- Rahmawati, I., Anwar, M. S., Saputra, A. A., & Fauza, M. R. (2023). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Proses Pembelajaran Matematika Kelas X MA Maâ€™arif Roudlotut Tholibin Kota Metro. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2, 91–105.
- Rosa-Martínez, E. (2021). Fruit composition profile of pepper, tomato and eggplant varieties grown under uniform conditions. *Food Research International*, 147. <https://doi.org/10.1016/j.foodres.2021.110531>

- Rufi-Salis, M. (2020). Exploring nutrient recovery from hydroponics in urban agriculture: An environmental assessment. *Resources, Conservation and Recycling*, 155. <https://doi.org/10.1016/j.resconrec.2020.104683>
- Safitri, E., Setiawan, A., & Darmayanti, R. (2023). Eksperimentasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Kepercayaan Diri Dan Prestasi Belajar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2, 57–61.
- Safitri, N. D., Afifah, A., & Rahmah, K. (2023). Bagaimana konsep warna diperkenalkan dengan media Bunga Pelangi? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2.
- Sah, R. W. A., & Laila, A. R. N. (2022). How "effective" is the use of the g-form application as a PAI assessment tool? *AMCA Journal of Religion and Society*, 2.
- Segara, B., Choirudin, C., Setiawan, A., Anwar, M. S., & Arif, V. R. (2023). Metode Inquiry: Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Pada Materi Luas Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1, 18–22.
- Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). Tarian Kreasi Tradisional Dolanan Meningkatkan Kemampuan Seni Anak SD Negeri 1 Bendoharjo. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1, 41–48.
- Stieglitz, S. (2018). Social media analytics – Challenges in topic discovery, data collection, and data preparation. *International Journal of Information Management*, 39, 156–168. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2017.12.002>
- Sugianto, R. (2023). Penerapan Video YouTube "Pak Rahmad" sebagai Sumber Belajar Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1, 1–9.
- Sugianto, R., Cholily, Y. M., Darmayanti, R., Rahmah, K., & Hasanah, N. (2022). Development of Rainbow Mathematics Card in TGT Learning For Increasing Mathematics Communication Ability. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 13(2), 221–233.
- Sugianto, R., Darmayanti, R., & Muhammad, I. (2023). Teacher Competence in The Preparation of Test and Non-Test Instruments. *Journal of Teaching and Learning Mathematics*, 1(1), 25–32.
- Turetken, O. (2020). Internal audit effectiveness: operationalization and influencing factors. *Managerial Auditing Journal*, 35(2), 238–271. <https://doi.org/10.1108/MAJ-08-2018-1980>
- Wati, R. I., Suharsiwi, S., & Sah, R. W. A. (2023). Siswa sekolah dasar menggunakan game "new family 100" untuk mengembangkan vocabulary, bagaimana kegiatan implementasinya? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2.
- Wicaksono, G. W., Nawisworo, P. B., Wahyuni, E. D., & Cholily, Y. M. (2021). Canvas learning management system feature analysis using feature-oriented domain analysis (FODA). *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1077(1), 12041.
- Wijaya, S. H. T., & Anggrianto, S. C. (2023). Aplikasi Desain Canva: Ancaman atau Alat yang membantu kerja Desainer Grafis? *IMATYPE: Journal of Graphic Design* <https://ojs.uph.edu/index.php/IMATYPE/article/view/6602>
- Wulandari, M., Salma, R. R. S., Nurkanti, & Halimah, M. (2023). EFEKTIVITAS ECO ENZYM KULIT BUAH-BUAHAN UNTUK PERTUMBUHAN SAYUR SELADA MERAH (Lactuca Sativa var. Crispa L) MENGGUNAKAN TEKNIK HIDROPONIK. *Universitas Pasundan*.
- Wumu, A., & Buhungo, T. J. (2023). The effectiveness of problem-based learning model assisted by canva-oriented pancasila student profiles to improve scientific literacy. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jppipa/article/view/4022>
- Yuan, H. (2019). Effects of grafting on root-to-shoot cadmium translocation in plants of eggplant (*Solanum melongena*) and tomato (*Solanum lycopersicum*). *Science of the Total Environment*, 652, 989–995. <https://doi.org/10.1016/j.scitotenv.2018.10.129>
- Yulianeta. (2022). The Development of Web-Based Teaching Materials Integrated with Indonesian Folklore for Indonesian Language for Foreign Speakers Students. *International Journal of Language Education*, 6(1), 46–62. <https://doi.org/10.26858/ijole.v6i1.22957>
- Yuniwati, E. D. (2018). The Effect of chicken manure and corn cob biochar on soil fertility and crop yield on intercropping planting pattern of cassava and corn. *International Journal of Environmental Sciences & Natural Resources* 15 (2
- Yuniwati, E. D. (2020). Natural Nutrition Modification for Acclimatization and Hydroponic. *International Journal of Agriculture and Biological Sciences*, 48–55.
- Zeng, J. (2020). To learn scientifically, effectively, and enjoyably: A review of educational games. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2(2), 186–195. <https://doi.org/10.1002/hbe2.188>
- Zhang, X. (2008). Contrasting effects of HC-Pro and 2b viral suppressors from Sugarcane mosaic virus and Tomato aspermy cucumovirus on the accumulation of siRNAs. *Virology*, 374(2), 351–360. <https://doi.org/10.1016/j.virol.2007.12.045>