



Analisis Persepsi Siswa Terhadap Penerapan *Role Play* Dalam Kelas Berbicara Bahasa Inggris

Ludvi Ristiana Indriani^{1*}, Adila Elvin Gunawan², Zaenun Nadzif³, Azizah Giusty Syafanti⁴, Khafifah Eva Gesti⁵, Nia Pratiwi⁶, Herningtyas Dewi Widoretno⁷

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Abstract

The English teaching in Indonesia is called Teaching English as a Foreign Language (TEFL). In terms of TEFL, there are several basic skills that should be mastered, namely listening, speaking, reading, and writing skills. Students often find it is difficult to express themselves when speaking English orally. The purpose of this research is to find out and analyze tourism students' perception on the use of role play in English speaking class. This research uses a qualitative descriptive method. The data obtained from open-ended questionnaire as primary data to determine students' perception on the use of role play and observation to determine the students' situation when role play is implemented. The results of this study indicate that students have a positive perception on the use of role play in English speaking class. Besides that, researchers also found four benefits the implementation of role play in English speaking class, there are increasing students' self-confidence, understanding learning material more easily, providing experience to students in the field of tourism, and providing a fun class situation.

Keywords: Perception; Role Play; Speaking English

Abstrak

Pengajaran bahasa Inggris di Indonesia disebut dengan *Teaching English as a Foreign Language* (TEFL). Dalam TEFL terdapat keterampilan dasar yang harus dikuasai, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Siswa kerap merasa kesulitan untuk mengekspresikan diri ketika berbicara dalam bahasa

Corresponding author

Email: ¹ludviristiana@gmail.com, ²elving438@gmail.com, ³zaenunnadzif01@gmail.com, ⁴azizahgiustyy0224@gmail.com, ⁵evagesti083@gmail.com, ⁶nialatas25@gmail.com, ⁷herningtyasdw@gmail.com

Inggris secara lisan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui persepsi siswa program studi pariwisata terhadap penerapan *role play* dalam kelas berbicara bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini mengambil data dari kuesioner terbuka sebagai data primer untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penerapan *role play* dan observasi untuk mengetahui situasi siswa di kelas saat diterapkannya *role play*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi positif terhadap penerapan *role play* pada kelas berbicara bahasa Inggris. Selain itu, peneliti juga menemukan empat manfaat penerapan *role play* dalam kelas berbicara yaitu, meningkatkan rasa percaya diri siswa, lebih mudah memahami materi pembelajaran, menyediakan pengalaman kepada siswa dalam bidang pariwisata, serta menyediakan suasana kelas yang menyenangkan.

Kata kunci: Persepsi; *Role Play*; Berbicara Bahasa Inggris

PENDAHULUAN

Pengajaran bahasa Inggris di Indonesia disebut dengan *Teaching English as a Foreign Language* (TEFL). Dalam TEFL terdapat keterampilan dasar yang harus dikuasai, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Berbicara merupakan komunikasi lisan untuk mengungkapkan perasaan, gagasan, dan pikiran serta menyampaikan informasi kepada orang lain (Harmer, 2003). Berbicara adalah proses kompleks yang membutuhkan banyak latihan. Siswa kerap merasa kesulitan untuk mengekspresikan diri ketika berbicara dalam bahasa Inggris secara lisan (Thornbury, 2005).

Terdapat banyak sekolah yang menerapkan TEFL, salah satunya adalah Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMK N) 3 Klaten. Di SMK tersebut terdapat jurusan perhotelan, sehingga pengajaran bahasa Inggris menjadi penting. Siswa lulusan perhotelan diharapkan bekerja pada sektor perhotelan yang membutuhkan kemampuan berbicara bahasa Inggris dengan baik. Berdasarkan hasil observasi di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMK N) 3 Klaten, 25 dari 30 siswa kelas XI Perhotelan 1 mengalami kesulitan berbicara dalam bahasa Inggris. Kesulitan tersebut dimulai dari perasaan malu, ketakutan siswa, dan teknik mengajar yang tidak relevan dengan topik. Selain itu, siswa juga tidak

memiliki cukup waktu untuk berlatih berbicara bahasa Inggris. Satu-satunya kesempatan untuk melakukannya adalah selama proses belajar mengajar di kelas. Untuk menghindari situasi tersebut, guru sebagai fasilitator harus menerapkan teknik pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara adalah *role play*.

Role play merupakan salah satu teknik pembelajaran dimana siswa memerankan situasi dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan konteks tertentu (Harmer, 2003). Idealnya, penerapan *role play* membuat pembelajaran berbicara lebih menarik dan menyenangkan (Rahayu, 2015). *Role play* dapat mendorong dan memotivasi siswa untuk belajar berbicara bahasa Inggris melalui komunikasi dalam berbagai konteks sosial yang berbeda. Namun realitanya, beberapa siswa justru merasa tidak nyaman, tidak berani untuk berbicara, dan pasif selama proses pembelajaran berbicara bahasa Inggris (Nurmalasari et al., 2022). Perasaan tidak nyaman tersebut muncul karena persepsi siswa mengenai pembelajaran berbicara bahasa Inggris yang menakutkan dan membosankan.

Persepsi siswa mengenai penerapan *role play* dalam proses pembelajaran bahasa Inggris khususnya di kelas berbicara sangatlah penting (Bakri, 2020). Persepsi adalah apa yang dirasakan seseorang tentang suatu hal tertentu, persepsi ini menentukan perilaku, sikap, dan motivasi seseorang (Searle, 2015). Dengan kata lain, penerapan *role play* dalam proses pembelajaran akan berdampak pada persepsi mereka untuk mengikuti proses belajar mengajar. Hal ini dapat membantu dalam menentukan teknik pembelajaran yang sesuai agar siswa lebih berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini, persepsi mengacu pada tanggapan siswa terhadap penerapan *role play* dalam pengajaran berbicara.

Peneliti menemukan beberapa penelitian yang serupa. Pertama, "Persepsi Siswa Terhadap *Role Play* Sebagai Teknik Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara" (Wafa, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa menggunakan teknik *role play*. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi positif dan penerapan *role play* efektif meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Kedua, yaitu “Persepsi Siswa Mengenai Penggunaan *Role Play* Dalam Memfasilitasi Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris” (Kadafie, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki penerapan *role play* dan persepsi siswa tentang penggunaan *role play* dalam memfasilitasi keterampilan berbicara bahasa Inggris. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa juga memiliki persepsi positif tentang penggunaan *role play* di kelas.

Ketiga yaitu, “Persepsi Siswa tentang Penggunaan Permainan Peran oleh Guru di Kelas *English Foreign Language (EFL)*” (Ruslan, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *role play*. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini juga menunjukkan siswa memiliki perspektif positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan *role play*.

Berdasarkan beberapa penelitian yang serupa tersebut, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari fokus penelitian, lokasi dan partisipan. Penelitian ini dilakukan di sekolah menengah kejuruan (SMK), tepatnya di SMK N 3 Klaten. Sedangkan partisipan dari penelitian ini yaitu siswa kelas XII program studi pariwisata. Selain itu, penelitian ini lebih spesifik dan berfokus pada persepsi siswa dan manfaat penerapan *role play* dalam kelas berbicara bahasa Inggris. Persepsi dari siswa program studi pariwisata disini dapat menjadi kebaruan dalam penelitian ini sebagai pembanding antara penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya.

Dari latar belakang tersebut, peneliti ingin mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan *role play* dalam pembelajaran berbicara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penerapan *role play* dalam kelas berbicara bahasa Inggris pada siswa program studi pariwisata di SMK N 3 Klaten. Penelitian ini penting untuk dilakukan guna memberikan informasi mengenai penggunaan *role play* dalam kelas berbicara bahasa Inggris dari perspektif siswa. Selain itu, dapat menjadi referensi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Sehingga, guru dapat mempertimbangkan apakah *role play* merupakan teknik pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam kelas berbicara atau tidak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kualitatif (Bakri, 2014) dengan pendekatan fenomenologi untuk memberikan gambaran tentang suatu arti dari pengalaman beberapa individu mengenai suatu konsep tertentu (Sugiyono, 2013). Informan penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII Perhotelan 1 program studi pariwisata di SMK N 3 Klaten yang terdiri dari 29 siswa. Peneliti memilih sekolah tersebut dikarenakan SMK N 3 Klaten merupakan satu-satunya sekolah yang memiliki program studi pariwisata di kabupaten Klaten. Program studi pariwisata dipilih karena komunikasi aktif dalam berbicara bahasa Inggris sangat dibutuhkan oleh siswa setelah mereka lulus, khususnya untuk kelas XII.

Penelitian ini mengambil data dari kuesioner terbuka sebagai data primer untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penerapan *role play* dan observasi untuk mengetahui situasi siswa di kelas saat diterapkannya *role play*. Dalam analisis data, peneliti menggunakan model analisis deskriptif. Teknik analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, memadukan, mencari dan menemukan pola serta memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain (Moleong, 2018). Jawaban dari responden penelitian mengenai persepsi terhadap penerapan *role play* dalam kelas berbicara diperlakukan sebagai data. Data tersebut kemudian dianalisis dan dideskripsikan sebagai penjelasan.

Penelitian ini menggunakan triangulasi untuk mengetahui keabsahan data. Triangulasi adalah metode yang digunakan untuk memeriksa keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data yang diperoleh (Moleong, 2018). Pada penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik, yaitu menggunakan lebih dari satu informan dan teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang sama. Peneliti memperoleh data mengenai persepsi terhadap *role play* dari 29 siswa kelas XII P 1 program studi pariwisata. Di samping itu peneliti juga menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu kuisisioner terbuka dan observasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Role play merupakan salah satu teknik pembelajaran dimana siswa memerankan situasi dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan konteks tertentu (Harmer, 2003). Hal ini bertujuan untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif, yaitu dengan memberikan berbagai konteks sosial yang berbeda khususnya untuk program studi pariwisata. Hasil penelitian melalui penyebaran kuesioner dan observasi kepada 29 siswa kelas XII PA 1 program studi pariwisata di SMK N 3 Klaten menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi positif terhadap penerapan *role play* pada kelas berbicara bahasa Inggris. Selain itu, peneliti juga menemukan beberapa manfaat dari penerapan *role play* dalam kelas berbicara. Berikut ini merupakan empat manfaat penerapan *role play* dalam kelas berbicara:

Meningkatkan Rasa Percaya Diri

Belajar bahasa Inggris, khususnya keterampilan berbicara bukanlah hal yang mudah untuk siswa. Beberapa siswa kerap mengalami kesulitan tersendiri saat berbicara menggunakan bahasa Inggris. Masalah yang paling sering muncul adalah siswa merasa malu dan tidak percaya diri saat berbicara menggunakan bahasa Inggris (Ur, 1996). Berdasarkan hasil observasi, sebelum diterapkannya *role play* banyak siswa yang merasa gugup dan malu ketika berlatih berbicara bahasa Inggris di depan kelas. Seperti yang diungkap oleh salah satu siswa dalam hasil kuesioner terbuka berikut:

“Kalau latihan *speaking* bahasa Inggris, kadang-kadang merasa kurang percaya diri. Selain itu, sering merasa malu karena semua orang menatap saya ketika sedang berbicara, apalagi ketika pengucapannya salah” (LA, 18/07/2023).

Selain itu, hasil dari kuesioner terbuka menunjukkan bahwa 18 siswa merasa kepercayaan diri mereka meningkat ketika guru menerapkan *role play* dalam kelas berbicara bahasa Inggris. Seperti yang diungkap oleh salah satu siswa dalam hasil kuisisioner terbuka berikut:

“Kalau waktu praktikum *speaking* Inggris menggunakan *role play* atau bermain peran, misalnya ada pengunjung di suatu objek wisata yang sedang bertanya kepada pemandu wisata atau *tour*

guide, rasa *nerveous*-nya bisa teralihkan. Karena kita jadi tidak terlalu memikirkan apakah bahasa Inggris kita itu benar atau tidak. yang penting ya ngomong bahasa Inggris dulu” (YH, 18/07/2023).

Dalam kelas bahasa Inggris pada program studi pariwisata di SMK N 3 Klaten, guru biasanya menerapkan *role play* untuk berlatih berbicara bahasa Inggris di dalam kelas. Setelah itu guru memberikan waktu satu minggu kepada siswa untuk berlatih sebelum mereka tampil di depan kelas. Kesempatan tersebut membantu siswa untuk menjadi lebih siap dan lebih percaya diri saat tampil di depan kelas. Seperti yang diungkap oleh salah satu siswa dalam hasil kuesioner terbuka berikut:

“Ketika guru menggunakan teknik *role play* untuk latihan percakapan bahasa Inggris menurutku itu sangat tepat, biasanya kita diberikan waktu seminggu untuk latihan dengan teman agar kita lebih percaya diri saat maju praktek berbicara bahasa Inggris di depan kelas” (AC, 18/07/2023).

Lebih Mudah Memahami Materi

Berdasarkan hasil dari kuesioner terbuka menunjukkan bahwa 20 siswa menyatakan mereka lebih mudah memahami materi pembelajaran berbicara bahasa Inggris ketika guru menerapkan *role play*. Ketika mereka berlatih berbicara menggunakan *role play*, mereka seolah-olah menjadi seorang *tour guide* atau pemandu wisata yang sesungguhnya yang mana hal itu membuat mereka merasa senang. Rasa senang tersebut mendorong dan memotivasi siswa untuk lebih antusias dalam berlatih berbicara dalam bahasa Inggris. Seperti yang diungkap oleh beberapa siswa dalam hasil kuesioner terbuka berikut:

“Menurut pendapatku, jika kita berlatih percakapan memakai teknik *role play* itu akan lebih mudah untuk belajar berbicara bahasa Inggris, lebih mudah memahami materi pembelajarannya juga. Selain itu, keterampilan berbicara bahasa Inggris-ku lebih baik setelah guru menerapkan *role play*” (LO, 18/07/2023).

“Ketika latihan berbicara bahasa Inggris menggunakan *role play*, aku seperti menjadi seorang *tour guide* sungguhan. Jadi seru, semangat, jadi lebih gampang untuk belajar percakapan bahasa Inggris, terutama saat belajar pengucapan, itu lucu tapi menyenangkan” (RR, 18/07/2023).

“Menurutku *role play* atau bermain peran lebih menyenangkan daripada latihan bicara bahasa Inggris hanya presentasi biasa. Karena kalau *role play* bisa berdua atau bertiga dengan teman untuk memerankan tokohnya. Jadi lebih mudah untuk memahami materinya. Itu bagus untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggrisku” (NP, 18/07/2023).

Dari beberapa pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa *role play* berperan besar dalam memfasilitasi siswa untuk memperbaiki kemampuan berbicara bahasa Inggris mereka melalui berbagai jenis peran yang harus dilakukan di depan kelas. Pengalaman ikut terlibatnya siswa berlatih berbicara bahasa Inggris berdasarkan contoh yang diberikan guru, lalu kemudian mempraktkannya menggunakan *role play* membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih cepat dan mudah. Hal tersebut dapat membantu siswa untuk belajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing secara efektif.

Teknik pembelajaran berbicara bahasa Inggris menggunakan *role play* sangat penting karena memberikan pengalaman yang nyata (Dorathy & Mahalakshmi, 2011). *Role play* dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif karena mampu memfasilitasi siswa untuk belajar berbicara bahasa Inggris sambil menjalankan perannya sebagai pemandu wisata. Oleh karena itu, melalui *role play* siswa dapat memahami materi dalam waktu yang lebih singkat dan mereka juga mempraktekan materi yang diajarkan secara langsung.

Menyediakan Pengalaman Di Bidang Pariwisata

Role play memberikan pemahaman dan gambaran nyata kepada siswa mengenai suatu konsep yang diperoleh secara langsung dalam proses pembelajaran (Hasibuan & Moedjiono, 2009). Berdasarkan hasil dari kuesioner terbuka menunjukan 26 siswa menyatakan bahwa berbicara bahasa Inggris

menggunakan *role play* membuat mereka memahami peran mereka kedepannya ketika bekerja pada bidang pariwisata. *Role play* dapat memberikan gambaran kepada siswa bagaimana cara berkomunikasi, misalnya dengan wisatawan yang berasal dari negara lain, memberikan petunjuk kepada turis mengenai suatu objek wisata, dll. Seperti yang diungkap oleh beberapa siswa dalam hasil kuesioner terbuka berikut:

“Ketika melakukan percakapan bahasa Inggris menggunakan metode *role play* kita jadi tahu, oh begini cara menunjukkan arah. Nah, jadi waktu magang kemaren pernah ada bule yang bertanya arah ke candi utama, karena *role play* ini jadi bisa menjawab *turn left* gitu” (RK, 19/07/2023).

“Latihan percakapan bahasa Inggris menggunakan *role play* sangat berguna. Apalagi kan kita ini di bidang pariwisata, yang kemungkinan besar akan berhadapan dengan bule dari berbagai negara. Latihan ini nanti bisa digunakan di dunia nyata dalam situasi apapun” (IB, 19/07/2023).

“Kalau pakai *role play* ini bagus, jadi kita berlatih berbicara bahasa Inggris bersama teman seprofesi dengan memerankan suatu karakter dengan berbagai situasi dan kondisi. Jadi nanti paham kalau mau berbicara atau di tanya pengunjung asing atau bule jawabnya bagaimana” (SL, 19/07/2023).

Memberikan Suasana Menyenangkan

Berdasarkan hasil dari kuesioner terbuka menunjukkan bahwa 24 siswa menyatakan bahwa kegiatan berlatih berbicara bahasa Inggris menggunakan *role play* merupakan hal yang seru dan menyenangkan. Berdasarkan hasil observasi juga menunjukkan bahwa setelah diterapkannya *role play*, kelas bahasa Inggris menjadi tidak membosankan dan siswa lebih tertarik untuk melakukan kegiatan praktikum berbicara bahasa Inggris tanpa merasa terpaksa, meskipun mereka harus berlatih cara pengucapan yang benar berkali-kali. Hal ini berbeda jika siswa harus berbicara sendiri tanpa adanya lawan bicara untuk timbal balik dalam berkomunikasi. Seperti yang diungkap oleh beberapa siswa dalam hasil kuesioner terbuka berikut:

“Aku lebih suka ketika belajar percakapan bahasa Inggris menggunakan *role play*, karena kalau memakai *role play* biasanya kita berlatih secara berpasangan dengan teman. Jadi tidak mudah bosan dan lebih seru, kalau bingung atau kurang paham bisa berdiskusi bareng teman terlebih dahulu” (NN, 19/07/2023).

“Kalau aku lebih suka percakapan bahasa Inggris dengan *role play* seperti itu, karena kalau *role play* ada temannya. Seru juga karena kita kan memerankan orang lain, misalnya jadi pemandu wisata atau bule. Sedangkan ketika aku berbicara bahasa Inggris sendiri misalnya waktu presentasi justru sering merasa gugup” (RA, 19/07/2023).

“Latihan percakapan kalau memakai *role play* jadi lebih menyenangkan, belajar bicara bahasa Inggris jadi lebih mudah. Kalau menggunakan *role play* kita jadi tidak mengantuk waktu pembelajaran, lalu teman-teman lucu, pengucapannya lucu juga. Walaupun salah tapi tetapi justru gak metrasa malu, karena kita disitu kan memerankan orang lain” (AW, 19/07/2023).

Dari beberapa pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa *role play* membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar mengembangkan keterampilan berbicara bahasa Inggris mereka karena suasana yang menyenangkan, mereka berlatih berbicara bersama dengan teman sehingga ada timbal balik saat proses komunikasi berlangsung, berbeda jika hanya berlatih sendirian. Selain itu proses pembelajaran menjadi tidak membosankan dan siswa juga lebih antusias untuk belajar pengucapan kata yang benar.

Pembahasan

Dari hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat dikatakan bahwa siswa memiliki persepsi positif mengenai penerapan *role play* dalam kelas berbicara bahasa Inggris. Penerapan *role play* memberikan siswa kesempatan untuk menjadi aktif dalam pembelajaran dan melatih kemampuan bahasa Inggris mereka untuk mengekspresikan diri terhadap suatu situasi, serta membuat siswa lebih berani dalam berbicara bahasa Inggris. Cara yang paling efektif untuk mengajarkan keterampilan berbicara yaitu dengan meminta siswa

untuk mempraktekkan suatu situasi dan membuat suasana kelas sebisa mungkin seperti situasi aslinya (Rowan, 2007).

Hal tersebut dapat diartikan bahwa setiap siswa di dalam grup *role play* harus aktif, menyusun dan berbagi ide di dalam pikiran mereka untuk membuat dialog percakapan dari tema yang telah mereka ambil. Siswa harus membuat dialog percakapan menggunakan kalimat dari kelompok mereka sendiri dan mempraktekkannya di depan kelas. Peran guru selama penerapan *role play* adalah sebagai fasilitator untuk memandu siswa mengekspresikan gagasan mereka. Hal itu dapat menjadi solusi dalam membantu siswa yang memiliki kesulitan dalam keterampilan berbicara bahasa Inggris.

Disamping itu, dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa *role play* memiliki beberapa manfaat yang membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. *Role play* membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa ketika mereka diminta untuk berbicara bahasa Inggris. *Role play* juga membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran dikarenakan siswa belajar dan berlatih pada saat yang bersamaan. Selain itu, *role play* juga memberikan pengalaman cara berkomunikasi pada bidang pariwisata yang membantu memberikan gambaran kepada siswa kedepannya ketika bekerja pada bidang pariwisata.

Role play memberikan pengalaman yang dapat diterapkan di kehidupan nyata (Hasibuan & Moedjiono, 2009). Hal tersebut dapat diartikan bahwa *role play* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil berlatih. Dengan mengingat pengalaman *role play* saat di dalam kelas, siswa dapat melakukan tugas yang serupa di lain waktu dalam kehidupan mereka serta mendorong siswa untuk menjadi lebih kreatif dengan memilih topik dan membuat dialog percakapan sendiri. *Role play* juga mampu menciptakan suasana yang seru dan menyenangkan dalam proses pembelajaran untuk menembangkan kemampuan berbahasa Inggris.

Temuan ini sejalan dengan Wehrli & Nyquist (2003) yang menyatakan ada empat kelebihan ketika menerapkan *role play* dalam proses pembelajaran. Pertama, semua siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena mereka berkerjasama dalam kelompok. Kedua, *role play* memberikan gambaran kepada

siswa mengenai kondisi sosial yang sesungguhnya, khususnya pada bidang pariwisata. Ketiga, *role play* menjadi sarana siswa untuk berlatih berbicara bahasa Inggris yang dapat mengembangkan keterampilan berbicara siswa yang nantinya dapat digunakan di dalam kehidupan sehari-hari.

Penjelasan di atas juga didukung oleh pendapat yang menyatakan bahwa *role play* dapat menjadi prosedur yang bagus untuk membantu siswa belajar dan berlatih berbicara, kosa kata, dan tata bahasa yang tepat (Bailey & Nunan, 2006). *Role play* juga dapat membantu guru untuk membuat siswa lebih aktif di dalam kelas dan membantu dalam proses pembelajaran untuk para siswa yang memiliki dasar pemahaman yang berbeda. Dari sudut pandang peneliti, siswa saat ini membutuhkan sesuatu yang baru untuk membantu mereka belajar dan mengembangkan bahasa Inggris, khususnya keterampilan berbicara.

Dari penjelasan beberapa ahli tersebut, benar bahwa *role play* memberikan dampak pada keterampilan berbicara siswa. Singkatnya, hasil dari penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa positif mengenai penerapan *role play* dalam kelas berbicara bahasa Inggris. Selain itu, terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah pembelajaran berbicara bahasa Inggris menggunakan *role play* pada kelas XII Perhotelan 1 program studi pariwisata di SMK N 3 Klaten. Siswa juga menyatakan bahwa *role play* memberikan beberapa manfaat untuk mereka dalam berlatih keterampilan berbicara bahasa Inggris.

Penerapan *role play* membuat persepsi siswa mengenai pembelajaran berbicara bahasa Inggris berubah, dari yang awalnya memandang kelas berbicara itu menakutkan menjadi sebuah kelas yang seru dan menyenangkan. Persepsi siswa yang positif terhadap penerapan *role play* juga menjadikan siswa termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Alzboun et al., 2017). Siswa menikmati proses pembelajaran menggunakan *role play*, namun hal ini bisa juga menjadi tantangan untuk guru karena terkadang suasana kelas menjadi gaduh disebabkan semua siswa sibuk berlatih mengucapkan kata.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki persepsi positif terhadap penerapan *role play* dalam kelas berbicara bahasa Inggris. Persepsi positif tersebut kemudian memberikan beberapa manfaat kepada siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Terdapat empat manfaat penerapan *role play* yaitu, meningkatkan rasa percaya diri, lebih mudah memahami materi pembelajaran, menyediakan pengalaman kepada siswa dalam bidang pariwisata, serta menyediakan suasana kelas yang menyenangkan. Dari banyaknya manfaat tersebut, penerapan *role play* juga memiliki tantangan bagi guru yaitu suasana kelas menjadi gaduh disebabkan semua siswa sibuk berlatih mengucapkan kata.

Saran

Saran kepada guru agar menerapkan metode *role play* dalam kelas berbicara bahasa Inggris, dikarenakan *role play* memberikan banyak manfaat untuk siswa serta menyediakan berbagai konteks sosial yang berbeda. Bagi siswa, diharapkan untuk aktif berpartisipasi dalam teknik *role play* saat pembelajaran. Berperan sebagai karakter dalam situasi nyata akan membantu memahami konsep dengan lebih mendalam, meningkatkan keterampilan komunikasi, dan membantu dalam pemecahan masalah. Jangan ragu untuk berkreasi dan berkolaborasi dengan siswa yang lain selama proses pembelajaran menggunakan teknik *role play*. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan atau memperluas penelitian dengan penentuan variabel-variabel lainnya dan dapat memperbaiki kualitas instrument dalam penelitian agar informasi data yang akan disajikan dapat mencerminkan kondisi yang lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alzboun, B., Smad, O. M., & Baniabdelrahman, A. (2017). The Effect Of Role Play Strategy On Jordanian EFL Tenth Grade Students' Speaking Skill. *Arab World English Journal*, 8(4), 121–136. <https://doi.org/10.24093/awej/vol8no4.8>
- Bailey, K. M., & Nunan, D. (2006). *Practical English Language Teaching: Speaking*. McGraw Hill.
- Bakri, S. (2014). Pendekatan-Pendekatan Dalam Islamic Studies. *Dinika: Journal Of Islamic Studies*, 12(01), 7-16.
- Bakri, S. (2020). Teaching Values Of Islamic Communism In Surakarta: Issues In The First Quarter Of The 20. *Journal Of Social Studies Education Research*, 11(1), 192–212.
- Dorathy, A., & Mahalakshmi, S. (2011). Second Language Acquisition Through Task Based Approach - Role Play In English Language Teaching. *English for Specific Purposes World*, 11(33), 1-7.
- Harmer, J. (2003). *The Practice Of English Language Teaching* (3rd Ed.). Longman.
- Hasibuan, J. J., & Moedjiono. (2009). *Proses Belajar Megajar*. Remaja Rosdakarya.
- Kaban, S., & Sari, Y. (2022). Nursing Students' Perception On The Use Of Role Play Technique In Learning English Speaking Skill. *JCI Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(1), 395–402. <http://bajangjournal.com/index.php/JCI>
- Kadafie, M. (2022). Students' Perception Of Using Role Play In Facilitating English Speaking Skill, *Skripsi (Tidak Dipublikasikan)*. Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (38th Ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Nurmalasari, A., Nurmalia, M. D., & Prabowo, A. S. (2022). Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII SMPN 2 Bojonegara. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori Dan Praktik)*, 6(1), 1–4. <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v6n1.p1-4>

- Rahayu, P. (2015). Role Play Strategy In Teaching Speaking. *Jurnal Ilmiah Edu Research*, 4(1), 61–70.
- Rowan, P. (2007). Building Speaking Skills By Creating “Old-Time Radio” Shows. *The Internet TESL Journal*, 13(1).
- Ruslan. (2020). Students’ Perception On The Use Of Role Play By The Teacher In EFL Classroom. *Journal Of Teaching & Learning English In Multicultural Contexts (TLEMC)*, 4(1), 46–54. <https://doi.org/10.37058/tlemc.v4i1.1797>
- Searle, J. R. (2015). Seeing Things As They Are: A Theory Of Perception. *Disputatio*, VIII(42), 125-131. <https://doi.org/10.2478/disp-2016-0007>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Thornbury, S. (2005). *How To Teach Speaking*. Pearson Longman.
- Ur, P. (1996). *A Course In Language Teaching: Practice And Theory*. Cambridge University Press.
- Wafa, D. I. (2022). Students’ Perception Of Role Play As A Technique To Teach Speaking Skill To Eleventh Grade Students In Senior High School. *RETAIN (Research On English Language Teaching In Indonesia)*, 10(2), 44–50.
- Wehrli, G., & Nyquist, J. G. (2003). Creating An Educational Curriculum For Learners At Any Level. *AABB Conference*.

