

Students' Perception of Using Role Play Technique in Speaking Skill [Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Teknik Role Play dalam Keterampilan Berbicara]

Banafsa Zulfa Zakiyyah¹⁾, Wahyu Taufiq^{*,2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: wahyutaufiq1@umsida.ac.id

Abstract. *The purpose of this research was to determine how students' perception the use of roleplay techniques in speaking skills and whether students are interested in using roleplay techniques in speaking skills. This research involved 50 students from class VIII students of SMP Muhammadiyah 2 Taman. Data are collected through a questionnaire. Based on the research results, students' perceptions about the use of role-play techniques can be categorized as positive. Meanwhile, the results of student interest were 98,78 percent of their questionnaire answers. So, it can be concluded that students are interested in using role-play techniques in their speaking skills.*

Keywords - Students' perception, Roleplay Technique, Speaking skill

Abstrak. *Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan teknik roleplay dalam keterampilan berbicara dan untuk mengetahui apakah siswa tertarik menggunakan teknik roleplay dalam keterampilan berbicara. Penelitian ini melibatkan 50 siswa yang berasal dari siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Taman. Data dikumpulkan melalui kuesioner. Berdasarkan hasil penelitian, persepsi siswa tentang penggunaan teknik role play dapat dikategorikan positif. Sedangkan hasil minat siswa sebesar 96,98 persen dari jawaban angketnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa tertarik untuk menggunakan teknik role-play dalam keterampilan berbicara mereka.*

Kata Kunci - Persepsi Siswa, Teknik Roleplay, Keterampilan Berbicara

I. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah bahasa global yang digunakan untuk komunikasi antar negara di seluruh dunia. Sebagai bahasa internasional, bahasa Inggris digunakan sebagai media interaksi dan komunikasi antara orang-orang dari berbagai belahan dunia [1]. Ini adalah bahasa asing dan mata pelajaran wajib di semua jenjang pendidikan di Indonesia, dari sekolah dasar hingga universitas. Bahasa merupakan alat komunikasi yang mempengaruhi siswa untuk mencapai tujuan belajar bahasanya [2]. Siswa harus dapat berkomunikasi dalam bahasa Inggris sebagai bahasa asing dengan menggunakan empat keterampilan: berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis [3]. Salah satu keterampilan terpenting dalam belajar bahasa adalah kemampuan berbicara. Berbicara dapat dilakukan di mana saja, dan menjadi bagian penting dari aktivitas kita sehari-hari. Di antara keterampilan bahasa Inggris lainnya, keterampilan berbicara adalah yang paling sulit untuk dikuasai oleh pembelajar [4]. Berbicara adalah metode komunikasi verbal untuk mengungkapkan perasaan, pikiran, gagasan, dan menyampaikan informasi kepada orang lain. Berbicara adalah penting yang harus dikuasai siswa.

Di era globalisasi, berbicara tampaknya merupakan keterampilan terpenting yang perlu dikuasai siswa jika ingin berkomunikasi dengan banyak orang. Keterampilan berbicara diperlukan tidak hanya dalam bahasa kita sehari-hari tetapi juga kita membutuhkannya untuk menggunakannya dalam bahasa internasional [5]. Akhir-akhir ini, berbicara dengan baik diperlukan untuk mendapatkan pekerjaan. Selanjutnya, menurut Brown (2007), dikutip dalam Derakhshan, Khalili & Baheshti, "berbicara tidak hanya berfokus pada kosa kata tetapi juga pada kelancaran, ketepatan dan pengucapan" [6]. Oleh karena itu, berbicara dipandang sebagai proses kompleks yang membutuhkan banyak latihan dan pemaparan.

Berbicara adalah salah satu keterampilan komunikasi di mana pembicara berbagi informasi sementara pada saat yang sama dia juga mendapat informasi dari pendengar. Bagi kebanyakan orang, kemampuan berbicara suatu bahasa sering dipandang sebagai yang paling menuntut dari tiga keterampilan lainnya. Berbicara dikenal sebagai keterampilan aktif-produktif karena siswa perlu menghasilkan beberapa teks lisan dalam proses pembelajaran dan komunikasi [3]. Chaney sebagaimana dikutip oleh Ramin Rahimy menyatakan bahwa berbicara adalah proses membangun dan berbagi makna melalui penggunaan simbol verbal dan non-verbal, dalam berbagai konteks [7]. Dan menurut Kranchs dan Bailey dalam kutipan artikel Taufiq dan Santoso [8] menjelaskan bahwa berbicara berarti menegosiasikan makna yang dimaksudkan dan menyesuaikan bahasa atau ucapan seseorang untuk menghasilkan efek yang diinginkan pada pendengar.

Menurut Sanjaya [9], Teknik Role Playing (bermain peran) adalah sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan membentuk kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain.

Role Play adalah simulasi perilaku orang yang diperankan, dimana peran diberikan kepada siswa. Yang bertujuan untuk melatih siswa dalam menghadapi situasi nyata. Dikutip oleh Choiril [10] Role-playing dapat merangsang setting kehidupan nyata dan praktis. Misalnya, jika seorang siswa berperan sebagai presenter, bawalah naskah untuk dibacakan sebagai presenter. Mereka diberitahu identitas karakter, sehingga mereka dapat mengambil peran yang sesuai dengan karakteristik mereka. Latihan bahasa lisan yang intensif memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan komunikasi. Dalam bermain peran siswa tidak hanya belajar bahasa tetapi juga berusaha untuk berperilaku seolah-olah mereka sedang bekerja [11]. Ada beberapa definisi tentang roleplay menurut para ahli. Menurut Golebiowska sebagaimana dikutip oleh Adnan, Ilias dan Ali mengatakan bahwa bermain peran adalah tugas yang harus diselesaikan oleh siswa sebagai kegiatan komunikatif [12]. Untuk membuat role-play menjadi hidup, identitas karakter diceritakan dengan jelas.

Role-play dapat memberikan siswa kesempatan untuk berlatih berbicara dalam peran sosial yang berbeda. Role-play juga bisa menjadi metode yang tepat dalam latihan berbicara bahasa Inggris, karena lebih menyenangkan bagi siswa. Role play juga sebagai teknik yang menuntut interaksi siswa sebagai pemain peran dan melakukan diskusi dengan anggota dalam bermain peran [13]. Menurut Korenman, Siswa bertindak dan berbicara bahasa untuk memahami peran mereka di masa depan [14]. Dari kutipan artikel Yusof dan kawan-kawan Dalam konteks pendidikan, role play dianggap sebagai teknik yang sering digunakan untuk mengajarkan bahasa kedua atau bahasa asing [15]. Dalam istilah ini, para ahli sepakat bahwa role-play dapat digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran berbicara. Role-play adalah teknik yang bagus untuk mengajar berbicara karena dapat membuat siswa berlatih berkomunikasi dalam konteks sosial dan peran sosial yang berbeda. Adapun manfaat lain dari role play adalah dapat membangun interaksi yang baik antar siswa selama proses belajar mengajar [16]. Oleh karena itu, bermain peran tampaknya merupakan teknik yang penting dalam keterampilan berbicara karena memberikan kesempatan produktif kepada siswa untuk mempraktikkan tindak tutur yang bervariasi secara komunikatif dalam kesempatan dan situasi yang berbeda dengan meminta siswa untuk menggunakan imajinasi yang disederhanakan sebagai semacam permainan, menempatkan diri mereka pada orang lain [17].

Banyak penelitian sebelumnya yang menyelidiki penggunaan role play dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Bharathy ini [18] membahas pentingnya keterampilan berbicara bagi

mahasiswa teknik yang menghasilkan persepsi analitis tentang bagaimana permainan peran muncul sebagai tugas berbasis pembelajaran yang sukses dan sangat efektif untuk menjadi keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Inggris. Sebuah penelitian Krebt [19] menemukan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berbicara kelompok eksperimen. Kedua kelompok secara signifikan berbeda dengan penggunaan teknik role play [20]. Teknik role-playing digunakan untuk membantu siswa mengatasi kesulitan berbicara [21]. Mengapa peneliti perlu menganalisis teknik roleplay? Karena teknik bermain peran dapat membuat siswa lebih tertarik dan terlibat tidak hanya dalam mempelajari suatu konsep tetapi juga mengintegrasikan pengetahuan ke dalam perilaku melalui pengklasifikasian masalah, mengeksplorasi alternatif dan menemukan solusi kreatif [22].

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Madarina dalam artikel “Persepsi Siswa tentang Penggunaan Teknik Role-Play dalam Pembelajaran Berbicara” [23], ditemukan bahwa persepsi siswa tentang penggunaan teknik role-play dapat dikategorikan sebagai teknik positif atau role-play cocok untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa. Penelitian Madarina menggunakan angket, wawancara, dan kinerja pada ujian berbicara untuk mengumpulkan data. Penelitian inilah yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Penelitian ini menggunakan metode survei dengan mengisi kuesioner untuk mengetahui persepsi siswa tentang pemahaman penggunaan teknik roleplay dalam kemampuan berbicara.

Menurut Bimo Walgito persepsi adalah proses pengorganisasian, penginterpretasian terhadap rangsang yang diterima oleh organisme atau individu sehingga merupakan sesuatu yang berarti dan merupakan aktivitas yang integrated dalam diri individu [24]. Adapun menurut Robbins di dalam buku Gani dan kawan-kawan mengatakan persepsi adalah sebuah proses saat individu mengatur dan menginterpretasikan kesan-kesan sensoris mereka guna memberikan arti bagi lingkungan mereka [25]. Robbins menetapkan indikator persepsi menjadi dua macam, yaitu: penerimaan atau pemahaman dan penilaian atau evaluasi. Mengapa menggunakan persepsi? Karena akan menemukan perilaku manusia dalam menghadapi lingkungannya. Dan mengapa menggunakan persepsi siswa? Karena dengan mengetahui materi yang baik dan benar yang dapat menjadikan siswa mampu memahami materi pelajaran sehingga dapat mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti menetapkan pertanyaan penelitian sebagai berikut: How do students' perception the use of role play technique in speaking skills? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan teknik roleplay dalam keterampilan berbicara dan untuk menentukan apakah siswa tertarik dengan menggunakan teknik role play dalam keterampilan berbicara.

II. METODE

Penelitian membutuhkan suatu metode yang melakukan perlakuan dalam pengumpulan data. Oleh karena itu peneliti menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan metode survei. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII di SMP Muhammadiyah 2 Taman pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Karena berdasarkan hasil observasi pada tanggal 21 Oktober 2022, ditemukan bahwa pada saat guru memberikan materi berbicara kepada siswa, mereka sering berlatih menggunakan teknik roleplay untuk melatih kemampuan berbicara mereka. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui atau mengukur minat siswa dalam menggunakan teknik roleplay dalam keterampilan berbicara melalui persepsi siswa. Guru Bahasa Inggris di sekolah tersebut menyarankan atau merekomendasikan untuk menggunakan kelas VIII A dan VIII B, dengan jumlah sample 50 siswa (dari 100 siswa) dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data. Yang diadaptasi dari buku John W Creswell, kuesioner adalah

daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang mana bersedia memberikan respons (responden) sesuai dengan permintaan pengguna [26]. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa siswa tertarik, berminat dan merasa senang atau tidak ketika melakukan Teknik role play saat pembelajaran speaking skill.

a. Populasi dan sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Taman, yang berjumlah lebih dari 100 siswa dari 6 kelas. Sample untuk penelitian ini adalah seluruh siswa kelas delapan, yang terdiri dari seluruh siswa kelas VIII A dan VIII B yang berjumlah 50 siswa. Menurut Arikunto, sampling jenis ini adalah proses pemilihan sampel dengan mengambil subjek yang tidak tergantung pada tingkatan wilayah, melainkan pada tujuan tertentu [27]. Peneliti akan mengadakan survey dengan membagikan kuesioner kepada siswa. Dengan tujuan untuk mengetahui bahwa siswa tertarik, berminat dan merasa senang atau tidak ketika melakukan role play saat pembelajaran speaking skill.

b. Instrument penelitian

Instrument adalah alat yang akan digunakan peneliti untuk memperoleh data mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan teknik role play dalam kemampuan berbicara. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan angket. Angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang mana bersedia memberikan respons (responden) sesuai dengan permintaan pengguna [26]. Angket merupakan instrument penelitian utama peneliti untuk memperoleh data mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan Teknik role play dalam kemampuan berbicara. Peneliti mengadopsi kuesioner dari penelitian sebelumnya [28], karena kuesioner tersebut mampu menjawab penelitian ini. Angket ini berupa 26 butir daftar pernyataan untuk mengetahui atau mengukur ketertarikan siswa terhadap penggunaan Teknik role play dalam keterampilan berbicara. Peneliti menggunakan *skala likert*. Berikut 26 daftar pernyataan kuesioner:

Table 1. Kuesioner

No	Interpretasi Pernyataan atau Rangsangan yang Diterima oleh Individu (X1)	Opsional				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya dengan senang hati membantu teman-teman yang belum bisa menguasai materi yang diberikan oleh guru.					
2.	Saya mengerti ketika belajar bahasa Inggris karena pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru.					
3.	Saya merasa cukup percaya diri dengan menggunakan teknik bermain peran yang diberikan oleh guru.					
4.	Saya menjadi lebih kreatif dalam berbicara dengan menggunakan teknik bermain peran yang diberikan oleh guru.					
5.	Guru berkeliling kelas untuk memeriksa dan membantu siswa yang mengalami kesulitan selama proses pembelajaran.					

6.	Guru memberikan waktu yang cukup untuk menghafal dan mempraktekkan dialog sebelum tampil di depan kelas.					
7.	Saya sering terlibat (berpartisipasi) dalam percakapan selama proses pembelajaran.					
8.	Saya sangat antusias saat mempraktekkan dan menghafal naskah dialog yang diberikan.					
9.	Saya sangat antusias saat bermain peran dan tampil di depan kelas.					
10.	Saya merasa senang saat bermain peran karena teman dan guru saya memberikan umpan balik atas penampilan saya.					
11.	Saya menjadi lebih percaya diri dalam berbicara bahasa Inggris ketika belajar menggunakan teknik role-play.					
12.	Saya bertanya kepada guru apakah ada materi yang tidak saya mengerti.					

No	Pernyataan Penerimaan atau Minat (X2)	SS	S	N	TS	STS
13.	Pelajaran bahasa Inggris yang saya terima selama ini cukup untuk memberikan latihan berbicara atau keterampilan berbicara.					
14.	Saya senang dengan pelajaran bahasa Inggris.					
15.	Saya suka pelajaran bahasa Inggris, terutama berbicara.					
16.	Saya suka berbicara bahasa Inggris.					
17.	Saya suka mempelajari pelajaran bahasa Inggris lebih dalam.					
18.	Ketertarikan saya untuk berbicara bahasa Inggris meningkat ketika pembelajaran menggunakan teknik role-play.					
19.	Materi yang disampaikan guru menarik perhatian saya.					
20.	Saya merasa tertarik untuk belajar berbicara dengan menggunakan teknik bermain peran.					

No	Pernyataan Penilaian atau Evaluasi (X3)	SS	S	N	TS	STS
21.	Saya mudah memahami materi bahasa Inggris yang disampaikan oleh guru karena teknik pengajarannya menyenangkan.					

22.	Guru dengan jelas menjelaskan cara bermain peran menggunakan teknik bermain peran.					
23.	Saya mendapat umpan balik yang cukup dari guru untuk mengetahui tingkat keberhasilan penampilan saya.					
24.	Guru memberikan kesimpulan materi pada setiap akhir pembelajaran.					
25.	Penggunaan teknik role-play baik digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran berbicara.					
26.	Dalam belajar bahasa Inggris banyak hal yang membangkitkan rasa ingin tahu saya.					

Pernyataan setiap item instrument dihitung dengan menggunakan skala likert, dapat dilihat pada table berikut:

Table 2. Skala Likert

No.	Bobot	Skor pilihan
1.	Sangat setuju	5
2.	Setuju	4
5.	Netral	3
3.	Tidak setuju	2
4.	Sangat tidak setuju	1

c. Metode pengumpulan data

Peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan instrument kuesioner. Peneliti membagikan kuesioner yang dilakukan di kelas VIII A dan VIII B SMP Muhammadiyah 2 Taman. Yang akan berupaya untuk mengetahui atau mengukur ketertarikan siswa terhadap penggunaan Teknik role play dalam kemampuan berbicara. Dengan demikian, hasil penelitian ini akan diperoleh dari jawaban 50 siswa melalui angket yang telah peneliti berikan.

d. Langkah-langkah pengumpulan data

- a) Peneliti meminta izin untuk melakukan penelitian di SMP Muhammadiyah 2 Taman.
- b) Peneliti menyiapkan instrument yang akan digunakan.
- c) Peneliti memasuki kelas yang akan diambil datanya.
- d) Peneliti memberikan petunjuk kepada siswa bagaimana cara mengisi kuesioner.
- e) Peneliti membagikan kuesioner kepada siswa.
- f) Setelah selesai mengambil data, peneliti akan menghitung data yang sudah didapatkan.

e. Teknis analisis data

Setelah data dikumpulkan maka langkah selanjutnya adalah data dikumpulkan dan dihitung. Peneliti menggunakan *skala likert* untuk menghitung data tersebut. Adapun Langkah-langkah menghitung data sebagai berikut:

1. Editing, pertama kali yang peneliti lakukan adalah mengedit atau memeriksa daftar pernyataan para responden. Bertujuan untuk mengurangi kesalahan atau kekeliruan.
2. Scoring, setelah melalui tahap edit peneliti memberi skor terhadap pernyataan yang ada pada angket. Pernyataan positif diberi nilai 5, 4, 3, 2, 1. Sedangkan pernyataan negative sebaliknya.
3. Tabulating, selanjutnya adalah perhitungan terhadap hasil skor yang telah ada. Dalam hal ini peneliti akan menggunakan rumus sebagai berikut:
 - Rumus perhitungan pertama= $T \times P_n$
 - T = Total responden
 - P_n = Pilihan angka skor Likert
 - Rumus perhitungan kedua (interpretasi):
 - Y = skor tertinggi likert x jumlah responden, maka $5 \times 100 = 500$
 - X = skor terendah likert x jumlah responden, maka $1 \times 100 = 100$
 - Rumus Index % = $\text{Total Skor} / Y \times 100$
 - Rumus terakhir (interval)= $I / \text{Total Skor (Likert)}$
 - $I = 100 / \text{Total Skor (Likert)}$
 - Maka = $100 / 5 = 20$
 - Hasil (I) = 20, merupakan interval jarak 0% sampai 100%

Table 3. Interval

No	Percentage (%)	Criteria
1.	0-20	Sangat tidak setuju
2.	21-40	Tidak setuju
3.	41-60	Netral
4.	61-80	Setuju
5.	81-100	Sangat setuju

Penyelesaian akhirnya menjadi $\text{Total skor} / Y \times 100$

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini untuk mengumpulkan persepsi siswa atau mengukur ketertarikan siswa terhadap penggunaan teknik role play dalam keterampilan berbicara, peneliti melakukan pembagian kuesioner di dua kelas. Maka dari itu pada bagian ini, peneliti akan menjelaskan lebih detail tentang temuan.

Hasil

Kuesioner diberikan kepada 50 siswa kelas VIII A dan VIII B untuk mengetahui persepsi mereka tentang penggunaan teknik role-play dalam keterampilan berbicara mereka. Kuesioner terdiri dari 26 pernyataan. Para siswa menerima skor total 4939 setelah menyelesaikan kuesioner. Berikut adalah hasil jawaban Kuesioner siswa:

A. Hasil jawaban kuesioner siswa:

**Table 4. Hasil Pernyataan Kuesioner
Penginterpretasian atau Rangsangan Yang Diterima Oleh Individu (X1)**

No	Pernyataan	Total skor	Persen	Kriteria
1	Pernyataan 1	184	74%	Setuju
2	Pernyataan 2	186	74%	Setuju
3	Pernyataan 3	160	64%	Setuju
4	Pernyataan 4	179	72%	Setuju
5	Pernyataan 5	181	72%	Setuju
6	Pernyataan 6	182	73%	Setuju
7	Pernyataan 7	173	69%	Setuju
8	Pernyataan 8	152	61%	Setuju
9	Pernyataan 9	156	62%	Setuju
10	Pernyataan 10	161	64%	Setuju
11	Pernyataan 11	166	66%	Setuju
12	Pernyataan 12	188	75%	Setuju

Menurut hasil jawaban kuesioner siswa tentang Penginterpretasian atau Rangsangan Yang Diterima Oleh Individu adalah bahwa teknik ini tidak hanya menjadikan siswa lebih kreatif dan aktif dalam bermain peran, tetapi juga membuat mereka lebih percaya diri.

**Table 5. Hasil Pernyataan Kuesioner
Penerimaan atau Ketertarikan (X2)**

No	Pernyataan	Total Skor	Persen	Kriteria
1	Pernyataan 13	233	93%	Sangat Setuju
2	Pernyataan 14	208	83%	Sangat Setuju
3	Pernyataan 15	217	87%	Sangat Setuju
4	Pernyataan 16	233	93%	Sangat Setuju
5	Pernyataan 17	226	90%	Sangat Setuju
6	Pernyataan 18	222	89%	Sangat Setuju
7	Pernyataan 19	223	89%	Sangat Setuju
8	Pernyataan 20	232	92%	Sangat Setuju

Menurut hasil jawaban kuesioner siswa tentang Penerimaan atau Ketertarikan adalah bahwa dengan menggunakan teknik bermain peran, ditemukan bahwa siswa tertarik terhadap penggunaan teknik roleplay dalam keterampilan berbicara ini.

**Table 6. Hasil Pernyataan Kuesioner
Penilaian atau Evaluasi (X3)**

No	Pernyataan	Total Skor	Persen	Kriteria
1	Pernyataan 21	184	74%	Setuju
2	Pernyataan 22	172	69%	Setuju
3	Pernyataan 23	179	72%	Setuju

4	Pernyataan 24	178	71%	Setuju
5	Pernyataan 25	173	69%	Setuju
6	Pernyataan 26	191	76%	Setuju

Menurut hasil jawaban kuesioner siswa tentang Penilaian atau Evaluasi adalah bahwa teknik roleplay ini sering digunakan guru bahasa Inggris untuk memberikan umpan balik langsung pada keterampilan berbicara siswa, yang dapat membantu mereka meningkatkan kreatifitas setelah permainan peran dilakukan.

B. Analisis data:

Untuk mengetahui hasil ketertarikan siswa terhadap penggunaan Teknik role play dalam keterampilan berbicara, peneliti menghitung kuesioner hasil jawaban responden menggunakan rumus skala likert. Berikut adalah hasil perhitungan dan rumus skala likert yang peneliti gunakan untuk menghitung:

a. Hasil dari setiap variabel

Setelah mendapatkan data dari persepsi siswa melalui kuesioner, peneliti menghitung skor dari setiap variabel.

Table 7. Hasil dari setiap variabel

		Statistics		
		Total_X1	Total_X2	Total_X3
N	Valid	50	50	50
	Missing	0	0	0
Sum		2068	1794	1077

b. Hasil dari keseluruhan variabel

Lalu setelah mengetahui hasil dari skor setiap variable, peneliti menghitung keseluruhan skor semua variable.

Table 8. Hasil dari keseluruhan variabel

		Statistics	
		Total_X1_X2_X3	
N	Valid		3
	Missing		0
Sum			4939

c. Hasil akhir dari persepsi siswa

Setelah mengetahui hasil skor semua variabel, peneliti menghitung hasil skor keseluruhan variabel dengan menggunakan rumus skala Likert, yang bertujuan untuk mengetahui berapa persen minat siswa menggunakan teknik roleplay dalam keterampilan berbicara.

$$P = \frac{\text{Total Skor}}{Y} \times 100$$

$$P = \frac{4939}{500} \times 100$$

$$P = 98,78$$

Menurut hasil, tanggapan siswa terhadap angket mencapai 98,78% dari total. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki sikap positif terhadap penggunaan teknik bermain peran dalam keterampilan berbicara mereka. Hal

ini juga dapat diamati pada klasifikasi hasil survei, yang berkisar antara 81 sampai 100 dan diberi tanda “Sangat Setuju”.

Berdasarkan hasil data diatas, bahwa banyak siswa yang tertarik pada penggunaan teknik role play dalam keterampilan berbicara mereka dan penggunaan teknik role play dapat memengaruhi kinerja siswa dalam keterampilan berbicara bahasa inggris mereka. Yakni siswa lebih mudah memahami materi, penggunaan teknik role play dapat membantu membangun rasa percaya diri, teknik role play memberikan banyak pengalaman dan juga membuat suasana kelas menjadi nyaman. Hal ini dapat menjadi referensi bagi guru bahasa Inggris di sekolah lain untuk menggunakan teknik roleplay dalam melatih keterampilan berbicara siswa.

Pembahasan

Berbicara merupakan salah satu dari empat keterampilan dasar yang harus dikembangkan oleh siswa. Siswa harus dapat berkomunikasi dengan lancar. Pendekatan atau teknik tersebut diperlukan untuk mendukung tujuan proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran berbicara karena meningkatkan efisiensi proses belajar mengajar. Bermain peran adalah salah satu teknik yang dapat digunakan untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan berbicara mereka. Pentingnya beberapa jenis umpan balik antara guru dan siswa setelah teknik selesai sangat penting. Dengan kata lain, guru membutuhkan persepsi siswa setelah menggunakan teknik bermain peran untuk mendidik lebih baik.

Penelitian ini menggunakan angket untuk mengetahui persepsi siswa dalam menggunakan teknik bermain peran terhadap keterampilan berbicara. Siswa diberikan angket setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan teknik bermain peran dan mereka menyelesaikannya. Menurut hasil jawaban kuesioner siswa menjelaskan (1) Tentang penginterpretasian atau rangsangan yang diterima oleh individu adalah bahwa teknik ini tidak hanya menjadikan siswa lebih kreatif dan aktif dalam bermain peran, tetapi juga membuat mereka lebih percaya diri. (2) Hasil jawaban kuesioner siswa tentang Penerimaan atau Ketertarikan menjelaskan bahwa dengan menggunakan teknik bermain peran, ditemukan bahwa siswa tertarik terhadap penggunaan teknik roleplay dalam keterampilan berbicara ini. (3) Menurut hasil jawaban kuesioner siswa tentang Penilaian atau Evaluasi menjelaskan bahwa teknik roleplay ini sering digunakan guru bahasa Inggris untuk memberikan umpan balik langsung pada keterampilan berbicara siswa, yang dapat membantu mereka meningkatkan kreatifitas setelah permainan peran dilakukan.

Jadi hasil dari persepsi siswa terhadap penggunaan teknik role-play dalam pembelajaran keterampilan berbicara mencapai 98,78% berdasarkan respon siswa, mengungkapkan bahwa persepsi penggunaan teknik role-play dalam keterampilan berbicara adalah positif atau bisa disebut juga banyak siswa yang tertarik pada penggunaan teknik role play dalam keterampilan berbicara mereka. Hal ini mengatakan bahwa hasil dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya [18], [20], and [21] adalah hasilnya sama, yaitu menggunakan Teknik role play begitu efektif dalam keterampilan berbicara siswa. Maka dari itu menggunakan Teknik roleplay dalam keterampilan berbicara dapat dijadikan referensi untuk guru bahasa Inggris di sekolah lain untuk melatih keterampilan berbicara siswa.

IV. SIMPULAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui persepsi siswa tentang penggunaan teknik role play dalam keterampilan berbicara. Guru bahasa Inggris di sekolah tempat penelitian sering menggunakan role play dalam keterampilan berbicara mereka. Sebagian besar siswa lebih tertarik menggunakan role play daripada hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat. Selain itu, penelitian ini mengungkapkan bahwa siswa banyak yang

tertarik menggunakan teknik role play. Karena yang pertama, menggunakan teknik role play dapat membantu siswa untuk membangun rasa percaya diri mereka ketika berbicara bahasa Inggris. Yang kedua, menggunakan teknik role play dapat memberikan siswa berbagai pengalaman yang dapat diterapkan di dunia nyata. Kemudian, mendorong suasana positif di kelas, yang membuat siswa menikmati pelajaran. Yang terakhir, mendorong kreativitas siswa.

Belajar dari temuan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa: (1) Persepsi siswa terhadap penggunaan teknik bermain peran adalah positif, dibuktikan dengan tanggapan mereka terhadap angket dan teknik ini tidak hanya menjadikan siswa lebih kreatif dan aktif dalam bermain peran, tetapi juga membuat mereka lebih percaya diri. (2) Selanjutnya, dengan menggunakan teknik bermain peran, ditemukan bahwa siswa tertarik terhadap penggunaan teknik roleplay dalam keterampilan berbicara ini. (3) Teknik ini memungkinkan guru bahasa Inggris untuk memberikan umpan balik langsung pada keterampilan berbicara siswa, yang dapat membantu mereka meningkatkan kreatifitas setelah permainan peran dilakukan, dan menyiratkan bahwa permainan peran adalah teknik yang tepat untuk keterampilan berbicara siswa.

REFERENSI

- [1] W. Taufiq, "A case study of an ESL Student learning English in an English Speaking Country," *Pedagog. J. Pendidik.*, vol. 5, no. 2, pp. 287–296, 2016, doi: 10.21070/pedagogia.v5i2.262.
- [2] S. Alawiah and S. Suwarsito, "The Effects of Student'S Perception on Role Play Technique and Students' Learning Motivation on Speaking Skills," *Wanastra J. Bhs. dan Sastra*, vol. 10, no. 1, pp. 101–109, 2018, doi: 10.31294/w.v10i1.3041.
- [3] Nurpadilah, *Student's Perception On The Use Role Play Technique In Speaking Class At Sma N 5 Sarolangun*, vol. 33, no. 1. 2022.
- [4] A. T. Wulandari, B. W. Pratolo, and R. Junianti, "Students' perception on the use of role-play to improve students' communicative competence," *UAD TEFL Int. Conf.*, vol. 2, p. 137, 2021, doi: 10.12928/utic.v2.5748.2019.
- [5] S. Crisianita and B. Mandasari, "The Use of Small-Group Discussion to Improve Students' Speaking Skill," *J. Res. Lang. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 61–66, 2022, [Online]. Available: <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JoRLE/index>
- [6] A. Derakhshan, A. N. Khalili, and F. Beheshti, "Developing EFL Learner's Speaking Ability, Accuracy and Fluency," *English Lang. Lit. Stud.*, vol. 6, no. 2, p. 177, 2016, doi: 10.5539/ells.v6n2p177.
- [7] R. Rahimy and S. Safarpour, "The Effect Of Using Role-Play On Iranian EFL Learners' Speaking Ability," *Asian J. Soc. Sci. Humanit.*, vol. 1, no. 3, pp. 50–59, 2012.
- [8] et al 2018 Santoso, "Implementing Organize Your Speech Posted in Social Media To Improve the Students ' Ability in Public Speaking," *Int. Semin. English Lang. Teach. Res. 2018*, pp. 1015–1027, 2018.
- [9] N. A. Sanjaya, "Teknik Role Play dalam Bimbingan dan Konseling Pendahuluan Metode Penelitian Hasil dan Pembahasan Penelitian," *Al-Kamilah J. Bimbing. dan Konseling Pendidik. Islam*, pp. 1–15, 2020.
- [10] A. Choiril, "ROLE PLAY AND SHOW," *Use Form. Gap Techiques to Improv. Speak. Ski.*, vol. I, no. 1, pp. 76–102, 2016.
- [11] A. Hakim Yassi and B. Arafah, "The Use of Role Play to Improve Teaching Speaking," *Int. J. Sci. Res. Publ.*, vol. 6, no. 3, p. 239, 2016, [Online]. Available: www.ijsrp.org

- [12] A. H. Mohd Adnan, N. Ilias, and U. Mohd Ali, "Employing Role Play to Meet The Specific English Language Needs of Malaysian Students With Reference To Speaking," *Int. Conf. Act. Learn. (ICAL 2012)*, no. September, pp. 314–320, 2012.
- [13] P. Rahayu, "Role Play Strategy in Teaching Speaking," *Edu Res.*, vol. 4, no. 1, pp. 61–70, 2015.
- [14] T. Korenman, *A Review of "Teaching Social Studies to English Language Learners,"* vol. 101, no. 2. 2010. doi: 10.1080/00377990903285515.
- [15] N. Yusof and Y. Alas, "Benefits and Students' Perception on Role-Play Teaching Technique: Progressive & Fun Learning Experiences in Brunei," *Indones. J. Learn. Adv. Educ.*, vol. 3, no. 3, pp. 225–234, 2021, doi: 10.23917/ijolae.v3i3.12364.
- [16] A. Kuśnierek, "Developing students' speaking skills through role-play," *World Sci. News*, vol. 1, pp. 73–111, 2015, [Online]. Available: www.worldscientificnews.com
- [17] B. Alzoun, O. M. Smad, and A. Baniabdelrahman, "The Effect of Role Play Strategy on Jordanian EFL Tenth Grade Students' Speaking Skill," *Arab World English J.*, vol. 8, no. 4, pp. 121–136, 2017, doi: 10.24093/awej/vol8no4.8.
- [18] M. S. Bharathy, "Effectiveness of Roleplay in Enhancing Speaking Skills of Tertiary Level Learners," *IOSR J. Humanit. Soc. Sci.*, vol. 13, no. 1, pp. 17–19, 2013, doi: 10.9790/0837-1311719.
- [19] D. M. Krebt, "The effectiveness of role play techniques in teaching speaking for efl college students," *J. Lang. Teach. Res.*, vol. 8, no. 5, pp. 863–870, 2017, doi: 10.17507/jltr.0805.04.
- [20] B. Neupane, "Effectiveness of Role Play in Improving Speaking Skill," *J. NELTA Gandaki*, vol. 1, no. 1992, pp. 11–18, 2019, doi: 10.3126/jong.v1i0.24454.
- [21] S. Y. Idham, I. Subramaniam, A. B. B. M. A. Khan, and S. K. Mugair, "The Effect of Role-Playing Techniques on the Speaking Skills of Students at University," *Theory Pract. Lang. Stud.*, vol. 12, no. 8, pp. 1622–1629, 2022, doi: 10.17507/tpls.1208.19.
- [22] Ninla, "penerapan teknik role playing pada mata pelajaran aqidah akhlak di Mi Darul Huda Purwodadi Kras Kediri," pp. 12–36, 2019.
- [23] L. Madarina, S. Sahuddin, and A. Amrullah, "Students' Perception of Using Role-Play Technique in Learning Speaking," *JEEF (Journal English Educ. Forum)*, vol. 1, no. 2, pp. 7–14, 2021.
- [24] W. Bimo, "Pengantar Psikologi Umum," *Pengantar Psikol. Umum*, 2010.
- [25] N. A. Gani, R. E. Utama, Jaharuddin, and P. Andry, *Perilaku Organisasi Pdf*, no. May. 2021. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/351880570>
- [26] J. W. Creswell, *EDUCATIONAL RESEARCH (planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research)*, Fourth edi. America, 2018.
- [27] S. Arikunto, "Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka cipta.," 2019.
- [28] S. Irianti, "USING ROLEPLAY IN IMPROVING STUDENTS' SPEAKING ABILITY," p. 101, 2011.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.