

Discovering EFL Learners' Perspectives In Unscripted Role-Play [Menemukan Perspektif Pembelajar EFL dalam Permainan Peran Tanpa Naskah]

Nada Salsabila¹⁾, Fika Negawati²⁾

¹⁾Program Studi Psikologi dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Psikologi dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

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

Abstract. This research emphasized the value of interactive activities, especially unscripted role-play, in improving Indonesian EFL learners' spontaneous English speaking skills in their learning. By exploring learners' experiences in script-free role-playing, the study contributes valuable insights into the importance of active language practice in language learning, emphasizing practical communication skills over theoretical knowledge. The purpose of this study is to give an overview of effective language teaching approaches that enhance the fluency and spontaneous English expression of Indonesian as English Foreign Language Learners (EFL). Through qualitative methods, including observation notes, reflective surveys, and interviews, the research aimed to provide a comprehensive perspective on how EFL learners perceive spontaneity in unscripted role-play activities. The findings are expected to broaden the understanding of EFL learners' experiences in engaging in script-free role-playing. By addressing the challenges learners face in mastering spontaneous English conversations and the importance of active language practice, the study contributes to the discourse on effective language teaching strategies..

Keywords - unscripted bermain peran; speaking ability; EFL learners

Abstrak. Penelitian ini menekankan pentingnya aktivitas interaktif, khususnya permainan peran tanpa naskah, dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris spontan pembelajar EFL Indonesia dalam pembelajaran mereka. Dengan mengeksplorasi pengalaman pembelajar dalam permainan peran tanpa naskah, penelitian ini memberikan wawasan berharga tentang pentingnya praktik bahasa aktif dalam pembelajaran bahasa, dengan menekankan keterampilan komunikasi praktis daripada pengetahuan teoritis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran umum tentang pendekatan pengajaran bahasa yang efektif yang meningkatkan kelancaran dan ekspresi bahasa Inggris spontan pembelajar Bahasa Asing (EFL). Melalui metode kualitatif, termasuk catatan observasi, survei reflektif, dan wawancara, penelitian ini bertujuan untuk memberikan perspektif komprehensif tentang bagaimana pembelajar EFL memandang spontanitas dalam aktivitas permainan peran tanpa naskah. Temuan ini diharapkan dapat memperluas pemahaman tentang pengalaman pembelajar EFL dalam terlibat dalam permainan peran tanpa naskah. Dengan membahas tantangan yang dihadapi peserta didik dalam menguasai percakapan bahasa Inggris spontan dan pentingnya praktik bahasa aktif, penelitian ini berkontribusi pada wacana tentang strategi pengajaran bahasa yang efektif

Kata Kunci - permainan peran tanpa naskah; kemampuan berbicara; pelajar EFL

I. PENDAHULUAN

Pembelajar memerlukan input yang efektif, mencakup keterampilan pasif, interaksi, dan output yang berkaitan dengan keterampilan aktif untuk mendorong perkembangan keterampilan berbahasa [1]. Kenyataan bahwa input merupakan bagian yang krusial, namun, pembelajar juga harus berlatih dan memproses pengetahuan melalui interaksi untuk meningkatkan perkembangan linguistik secara penuh [2]. Namun, penelitian menunjukkan bahwa banyak sekolah lebih fokus pada pengajaran bahasa Inggris yang menekankan teori dan keterampilan pasif, sehingga mengabaikan praktik keterampilan aktif. Akibatnya, di antara keempat keterampilan bahasa, banyak penutur non-asli menganggap keterampilan berbicara sebagai yang paling sulit untuk dikuasai [3]. strategi pengajaran yang efektif diperlukan untuk membantu pembelajar berkomunikasi dengan lancar dan alami dalam bahasa target [4].

Pembelajaran interaktif, dibandingkan dengan metode tradisional, lebih unggul dalam hal inklusivitas, keterlibatan, pemikiran kritis, retensi, dan pemecahan masalah [5]. Temuan ini sejalan dengan hasil pra-observasi di Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Melalui interaksi dengan guru bahasa Inggris, peneliti mencatat penggunaan pendekatan interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sepanjang kariernya, ia sebagian besar menggunakan sesi diskusi untuk mengeksplorasi topik materi baru. Dan baru-baru ini, beliau memiliki kesempatan untuk menggunakan permainan peran tanpa naskah untuk latihan. Permainan peran menjadi fokus utama para peneliti karena merupakan kegiatan umum yang masih digunakan saat ini. Peneliti merasa hal itu familiar karena peneliti memiliki banyak pengalaman berlatih permainan peran untuk tugas atau bahkan ujian praktik Bahasa Inggris di masa lalu.

Aktivitas bermain peran diakui sebagai salah satu aktivitas menarik yang merangsang peserta didik untuk menerapkan bahasa target dengan nyaman yang didasarkan pada pendekatan komunikatif terhadap pembelajaran bahasa [6]. Dalam pendidikan, aktivitas bermain peran dikenal karena melibatkan peserta didik yang memerlukan peran tertentu, umumnya peran yang tidak mereka kenal, dalam konteks berbasis kasus atau skenario. Aktivitas ini cukup sering digunakan karena memberikan kesempatan yang sama bagi semua siswa untuk menunjukkan keterampilan berbicara mereka, yang secara efektif mencegah mereka menjadi pasif [7]. Seiring dengan penelitian sebelumnya hingga yang terbaru, para peneliti percaya bahwa aktivitas ini dapat diadaptasi bahkan di era modern 2023. Sebagai bukti, para peneliti menemukan sekolah-sekolah lokal masih menerapkan aktivitas ini.

Banyak penelitian juga telah menunjukkan efektivitas permainan peran dalam meningkatkan keterampilan komunikasi lisan. Boakye menemukan bahwa permainan peran membantu peserta didik terbiasa menggunakan berbagai kosakata dan kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan multibahasa [8]. Peningkatan tersebut juga memengaruhi pemahaman yang lebih baik dalam interaksi sosial di kehidupan nyata [9]. Karena permainan peran juga merupakan bentuk tugas kinerja, yang mengharuskan mereka berbicara di depan teman sekelasnya, aktivitas ini meningkatkan kepercayaan diri peserta didik secara efektif [10]. Selain itu, aktivitas ini cukup fleksibel untuk digunakan dalam berbagai konteks, tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan aktif tetapi juga untuk memastikan bahwa aktivitas ini dapat meningkatkan keterampilan pasif.

Menggunakan aktivitas bermain peran tanpa naskah di antara semua jenis level struktur dan kontrol bermain peran adalah cara yang paling halus dan alami untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Bermain peran tanpa naskah dikenal sebagai aktivitas pertunjukan yang menyenangkan yang melibatkan peserta didik yang melakukan suatu adegan tanpa menyiapkan teks yang telah ditulis, yang bergantung pada dialog yang diimprovisasi. Gagasan tentang bagian improvisasi menunjukkan bahwa bagian penting dari kemampuan komunikasi berada di luar batasan dialog tertulis[11]. Arslan mengklaim bahwa peserta didik dapat memperoleh pemahaman dan kemahiran bahasa yang lebih baik karena spontanitas bermain peran tanpa naskah meminimalkan kecemasan dan stres [12]. Selain itu, Zenk menyatakan melalui penanganan ketidakpastian, siswa EFL dirancang untuk mengambil risiko dan meningkatkan keterampilan otomatis mereka untuk interaksi kehidupan nyata [13].

Banyak penelitian sebelumnya telah membahas topik ini dan menunjukkan hasil positif dalam penerapan kegiatan ini. Mengikuti temuan penelitian dari Toding [14] dan Tiana [15], permainan peran tanpa naskah berhasil menciptakan perubahan perilaku positif sedangkan siswa merasa hal itu memperoleh minat dan motivasi sebelum melakukan permainan peran tanpa naskah. Eshghdoost juga menyatakan bahwa hal itu memfasilitasi pengembangan semua aspek keterampilan berbicara seperti peningkatan kepercayaan diri, memungkinkan eksplorasi batas-batas linguistik dan kreatif, juga pengucapan dan kefasihan yang lebih baik [16]. Sebagaimana dengan Romadhona, tergantung pada keadaan, pelajar diizinkan untuk menggunakan kata-kata mereka sendiri yang hanya dimungkinkan oleh spontanitas untuk berbicara dengan cara yang lebih lancar dan organik, untuk meningkatkan kompetensi berbicara dalam pengembangan kosa kata, kepercayaan diri, kreativitas, dan keterampilan pengucapan [17].

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan peran tanpa naskah adalah metode yang efektif dan berkelanjutan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Namun, perlunya eksplorasi yang lebih mendalam terhadap pandangan siswa mengenai penerapan jangka panjang dan perbandingan kegiatan ini dengan kegiatan interaktif lain masih menjadi perhatian dalam literatur yang ada. Penelitian ini bertujuan mengisi kesenjangan tersebut untuk memahami pandangan mereka tentang penerapannya secara berkelanjutan. Mengacu pada studi Tiana dari Indonesia, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam tentang keterlibatan, tantangan, dan persepsi siswa terhadap aktivitas ini dibandingkan dengan metode lain. Hasil penelitian diharapkan dapat membantu pendidik dalam mengoptimalkan pengembangan keterampilan berbicara siswa EFL. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pertanyaan penelitian berikut:

1. Apa sudut pandang siswa tentang permainan peran tanpa naskah?

II. METODOLOGI

Mengadaptasi teori kerangka kerja Creswell [18], pendekatan penelitian ini menggunakan studi kasus yang didasarkan pada pedoman yang komprehensif dan analitis. Studi kasus dalam penelitian ilmu sosial adalah penyelidikan terperinci tentang suatu peristiwa tertentu dalam latar alamiahnya. Melalui penggunaan perspektif ini, penelitian ini bertujuan untuk memahami interaksi variabel kontekstual yang memengaruhi kemanjuran permainan peran tanpa naskah, daripada mengukur hasil. Esensi penggunaan refleksi sebagai penyortiran data material akan memperoleh dan memperluas pengetahuan profesional dan praktis. Pembahasan diinformasikan oleh hasil wawancara dengan pelaku tertentu ($n=3$) serta tulisan sudut pandang yang disampaikan oleh seluruh peserta ($n=30$).

Partisipan

Guru bahasa Inggris tersebut menyatakan bahwa ia telah mengajarkan improvisasi melalui kegiatan bermain peran. Oleh karena itu, pemilihan SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo sebagai tempat penelitian ini merupakan keputusan yang tepat. Selain itu, sesuai dengan tujuan penelitian untuk memberikan tambahan yang signifikan terhadap sudut pandang

siswa, SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo dapat mewakili latar belakang kontekstual, karena tergolong dalam kategori yang sama dengan penelitian Tiana, yaitu sekolah swasta. Meminimalisir perbedaan regional dalam latar belakang bahasa siswa dapat menjadi alasan yang valid untuk memperluas pemahaman tentang permainan peran tanpa naskah dalam perspektif siswa dari penelitian sebelumnya. Peserta yang merupakan siswa kelas sebelas, bersedia untuk terlibat sebagai perwakilan sampel dari sekolah lokal Sidoarjo dalam konteks tingkat SMA.

Instrumen

Menyoroti bukti kualitatif dari sudut pandang siswa, artikel ini menggunakan kuesioner terbuka, wawancara, dan catatan lapangan berdasarkan pengamatan yang terinspirasi dan didukung oleh penelitian sebelumnya.

Kuesioner Terbuka

Pemanfaatan kuisioner terbuka memungkinkan responden untuk mengekspresikan ide dan emosi mereka dengan kata-kata mereka sendiri, yang membantu peneliti yang mencoba mencari tahu "mengapa" di balik respons responden. Hal ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang sudut pandang responden dan menunjukkan area yang perlu ditingkatkan atau diselidiki [19]. Referensi pertanyaan didasarkan pada studi Zondag [20] dan Tiana [15], karena pertanyaan tersebut disusun dengan benar dan dikaitkan dengan preferensi peneliti, item pertanyaan dimodifikasi dan diadaptasi dari penelitian mereka. Pertanyaan tersebut akan mengeksplorasi perubahan perilaku peserta didik dengan meminta respons mereka sebelum dan selama pertunjukan permainan peran tanpa naskah, serta mensurvei dampak positifnya. Pencapaian standar penggunaan permainan peran tanpa naskah diukur dengan pertumbuhan lima komponen keterampilan berbicara, termasuk kefasihan, kosakata, pemahaman, dan pengucapan [21]. Survei tersebut juga melibatkan evaluasi implementasi berkelanjutan yang terinspirasi dari studi Zondag. Selain itu, survei terakhir mengidentifikasi perbandingan efektivitasnya dengan pengalaman mereka dalam aktivitas lain berdasarkan preferensi peneliti.

Wawancara

Wawancara semi-terstruktur dipilih untuk menambah dimensi penelitian, yang memungkinkan peneliti memperoleh lebih banyak detail dari survei mahasiswa sebagai pernyataan pendukung. Fleksibilitas dan kemampuan beradaptasi yang disediakan oleh wawancara semi-terstruktur, memungkinkan peneliti menyesuaikan pertanyaan penelitian untuk mencapai temuan penelitian yang kuat sambil mempertahankan arah [22]. Tiga perwakilan siswa dipilih untuk mengambil bagian dalam wawancara ini berdasarkan jawaban mereka terhadap kuesioner. Mahasiswa A mewakili siswa yang percaya diri yang tidak merasa khawatir sejak awal dan tidak merasakan kesulitan dalam berpartisipasi. Siswa B mewakili siswa yang cemas yang menunjukkan mengalami kekhawatiran dan kemudian berhasil mengatasi perasaan tersebut, dan juga menerima efek positif dari kegiatan ini. Siswa C mewakili siswa yang khawatir yang merasa sangat khawatir dan mengakui bahwa mereka tidak secara eksplisit mendapatkan perubahan perilaku positif dalam kuesioner mereka.

Catatan Lapangan

Karena catatan lapangan merupakan refleksi dari posisi metodologis, epistemologis, ontologis, dan etika peneliti, maka catatan lapangan sangat penting untuk menangkap dan mengekspresikan kompleksitas pengalaman penelitian [23]. Catatan lapangan ini akan didasarkan pada pengamatan peneliti terhadap perilaku, interaksi, dan respons siswa yang menyoroti pola atau tema utama. Dengan menyajikan temuan ini, peneliti memverifikasi bagaimana data dari catatan lapangan berkontribusi pada pemahaman menyeluruh tentang kinerja berbicara siswa dan efektivitas permainan peran tanpa naskah.

Pengumpulan Data

Peneliti melakukan catatan lapangan selama observasi saat guru memimpin kelas untuk mengajarkan materi baru dan kemudian menginstruksikan permainan peran tanpa naskah. Sementara ingatan mereka masih segar, para peserta segera mengisi kuesioner terbuka tepat setelah sesi pertunjukan permainan peran tanpa naskah berakhir. Survei dikumpulkan menggunakan *google form*. Item pertanyaan dibuat berdasarkan indikator kemanjuran permainan peran tanpa naskah. Beberapa pemain juga didorong untuk memberikan lebih banyak detail tentang pengalaman mereka secara lebih mendalam, refleksi dialogis melalui wawancara daring semi-terstruktur. Untuk menganalisis 30 teks reflektif secara manual, Atlas.ti digunakan untuk membuat kode, yang membantu peneliti mengkategorikan data dengan menandai item untuk mengatur atau mendefinisikannya sebagai tujuan utama.

Tabel Teknik Pengumpulan Data

| Teknik | Target | Tujuan | Data |
|-------------|-------------------------|---|---------------------------|
| Observasi | Aktivitas belajar siswa | Untuk menonton dan merekam aksinya | Catatan Lapangan Peneliti |
| Kuisisioner | Murid | Untuk mendapatkan respon dalam interaksi non-tatap muka | Jawaban kuisisioner |

| | | | |
|-----------|-------|---|------------------|
| Wawancara | Murid | Untuk mendapatkan informasi tentang penilaian dan situasi terkini dan mendukung pernyataan mereka melalui kuesioner | Naskah wawancara |
|-----------|-------|---|------------------|

Analisis Data

Proses penelitian ini dilakukan dengan metode studi kasus yang paling sesuai dengan karakteristik Crowe [24], yaitu melalui beberapa tahapan:

1. Mendefinisikan kasus

Setelah menentukan topik secara spesifik, para peneliti melakukan proses penelitian dengan menguraikan apa yang ingin dipelajari atau dipecahkan oleh para peneliti. Refleksi tentang kesenjangan dalam literatur dan metode kualitatif yang digunakan dipertimbangkan saat mengembangkan isu penelitian. Dengan demikian, para peneliti dapat merumuskan 5 item pertanyaan berdasarkan satu pertanyaan penelitian yang berfokus pada respons peserta didik, dampak praktik, implementasi berkelanjutan, dan efektivitas komparatif. Untuk memahami kemajuan dan penemuan terbaru dalam bidang tertentu, para peneliti secara bersamaan mengeksplorasi penelitian sebelumnya. Tujuannya adalah untuk memberikan landasan yang kuat bagi kontribusi para peneliti terhadap literatur penelitian. Langkah selanjutnya adalah merancang apa yang diperlukan untuk mengumpulkan data.

2. Menentukan kasus

Untuk memilih kelompok atau kelas pembelajar EFL secara strategis untuk diteliti, penting untuk mempertimbangkan variasi dalam pengelompokan usia, tingkat keterampilan, dan latar belakang budaya. Para peneliti memutuskan untuk meneliti aktivitas tersebut pada tingkat yang sama dengan penelitian sebelumnya, yaitu Tiana, untuk mengisi kesenjangan yang mengacu pada eksplorasi terbatas perspektif siswa. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya berfokus pada perubahan perilaku yang diamati pada siswa dan bagaimana permainan peran tanpa naskah memengaruhi kemampuan berbicara mereka, penelitian ini juga akan mengeksplorasi persepsi mereka tentang penerapan berkelanjutan permainan peran tanpa naskah dan membandingkan efektivitasnya dengan aktivitas lain. SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo merupakan pilihan strategis untuk menghindari kesenjangan populasi karena penelitian ini bertujuan untuk memberikan tambahan yang berharga bagi penelitian yang ada dengan mengisi kesenjangan tersebut. Oleh karena itu, SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo lebih disukai untuk diteliti.

3. Pengumpulan dan Analisis Data

Selama observasi, peneliti, sebagai pengamat, merekam video dan membuat catatan lapangan untuk mengidentifikasi perilaku, interaksi, dan faktor lingkungan siswa selama proses penelitian. Analisis catatan lapangan akan dilakukan secara manual. Setelah melakukan aktivitas bermain peran tanpa naskah, siswa diminta untuk mengisi kuesioner. Untuk mengatur dan menyalin hasil kuesioner dan wawancara, artikel ini bertujuan untuk memberikan analisis objektif dengan menyajikan detail dari kedua belah pihak yang merasa puas dan yang sebaliknya. Atlas.ti, sebagai alat yang mendukung pengkodean dan anotasi pada kuesioner data tidak terstruktur, digunakan untuk membantu peneliti memberi label kata kunci dalam jawaban siswa yang memungkinkan peneliti untuk secara bersamaan membungkai dan mengonseptualisasikannya. Wawancara semi-terstruktur dilakukan setelah observasi selesai, dengan menggunakan Google Meet untuk memudahkan peneliti mencatat data dan menganalisis secara manual dengan membuat naskah.

4. Interpretasi Data dan Pelaporan Hasil Temuan

Temuan harus disajikan dengan cara yang memberikan pemahaman yang mudah dipahami tentang perspektif pembelajar EFL tentang permainan peran tanpa naskah untuk memberikan pandangan yang komprehensif dan terperinci tentang pengalaman mereka. Dengan menggunakan deskripsi terperinci untuk secara akurat menggambarkan interaksi, masalah, dan manfaat pembelajar di seluruh sesi permainan peran tanpa naskah. Teknik ini tidak hanya memperdalam temuan tetapi juga memungkinkan hubungan yang lebih luas dengan pembaca.

III. HASIL

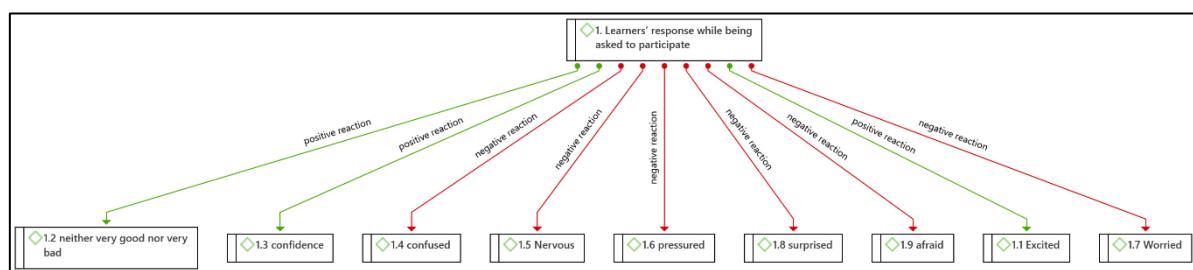
Menjawab pertanyaan penelitian, peneliti akan menyajikan hasil lembar observasi, yang kemudian dilanjutkan dengan menyajikan efikasi permainan peran tanpa naskah berdasarkan perspektif siswa. Efikasi ditulis sesuai dengan indikator penelitian, yaitu respons peserta didik, dampak praktik, implementasi berkelanjutan, dan efektivitas

komparatif. Hasil dari pengalaman 30 peserta disajikan melalui tema per item pertanyaan, karena juga memberikan gambaran analisis pengkodean.

Lembar Observasi

Ketika kelas dimulai, ditemukan bahwa kelas tersebut terkendali dengan tenang karena guru menciptakan interaksi. Para peneliti memperhatikan bahwa peserta didik sudah mahir berbicara karena mereka menjawab pertanyaan guru dalam bahasa Inggris tanpa diminta. Kelas tersebut cukup aktif karena guru banyak menekankan komunikasi dengan siswa. Gaya mengajar guru sangat sesuai dengan prinsip pembelajaran interaktif, yang mendorong keterlibatan aktif dengan berdiskusi dengan siswa. Materi baru yang dibahas adalah berita. Pertemuan tersebut tidak hanya difokuskan pada satu keterampilan, sedangkan peneliti melihat bahwa guru menggunakan proyeksi tampilan dan pembicara untuk memfasilitasi siswa berlatih berbicara, mendengarkan, menulis, dan juga membaca. Meskipun latihan berbicara telah ditunjukkan melalui diskusi, mengevaluasinya menjadi skor mungkin menjadi tantangan bagi guru. Oleh karena itu, permainan peran tanpa naskah dilakukan sebagai tugas berbicara. Permainan peran tanpa naskah dilakukan dalam dua pertemuan karena durasi satu pertemuan tidak cukup untuk mendorong mereka melatih semua keterampilan bahasa Inggris mereka.

Tingkat Kenyamanan Sebelum Aksi

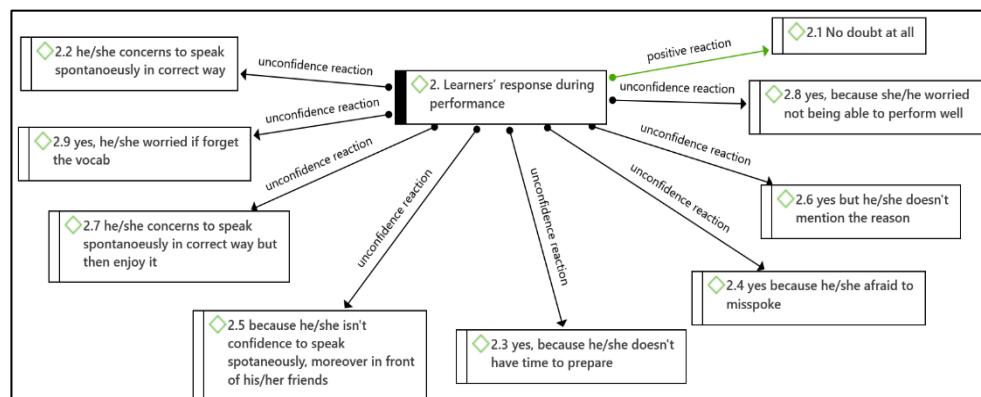


Picture 1. Gambar analisis coding tingkat kenyamanan sebelum melakukan aksi

Bertujuan untuk mengenali perubahan perilaku peserta didik, peneliti secara khusus memeriksa perasaan emosional mereka sebelum dan selama pertunjukan bermain peran tanpa naskah. Peserta didik diminta untuk memainkan peran sebagai pembawa berita dan presenter untuk mengadaptasi materi pembelajaran. Dalam sebagian besar teks, peserta didik menunjukkan perasaan gugup sebagai yang dominan daripada kegembiraan ketika mereka diminta untuk melakukan bermain peran tanpa naskah. Ketika guru meminta mereka untuk melakukan bermain peran tanpa naskah, para peneliti menunjukkan penolakan dari peserta didik untuk melakukannya secara sukarela. Menurut data, mayoritas dari mereka, 15 dari 30 peserta didik, merasa gugup untuk tampil. Yang lain mengungkapkan kecemasan mereka dengan berbagai kata kunci seperti takut, khawatir, tertekan, dan masih banyak lagi. Misalnya, “Tentu saja, pada awalnya saya akan menolak jika saya diminta untuk tampil, terutama tanpa persiapan, saya takut membuat kesalahan dan gugup bahwa apa yang saya katakan ketika tampil akan berakhir buruk.” #responden 20 “Saya merasa gugup, saya khawatir akan membuat kesalahan dalam berbicara atau gagap secara tiba-tiba.” #responden 22

Ekspresi yang sebaliknya hanya ditunjukkan pada beberapa siswa, yaitu reaksi netral yang ditemukan pada dua siswa, dan reaksi positif, yaitu gembira, ditemukan pada empat siswa.

Tingkat Kenyamanan Selama Aksi



Gambar 2. Gambar analisis coding tingkat kenyamanan saat melakukan aksi

Pada dasarnya untuk memantau setiap perubahan tingkat kenyamanan selama pertunjukan dan untuk menentukan kemampuan mereka beradaptasi dengan peran tersebut, siswa diminta untuk mengisi teks tertulis segera setelah pertunjukan. Hasil survei menunjukkan kekhawatiran sebagai hal yang dominan karena berbagai alasan. Terjadi peningkatan jumlah siswa yang menunjukkan perubahan perilaku positif. Kemajuan ini ditandai dengan peningkatan reaksi positif terhadap 14 dari 30 siswa, dengan hampir setengah dari mereka memiliki reaksi positif saat berpartisipasi dalam pertunjukan permainan peran tanpa naskah. Beberapa kutipannya adalah, “pada pertunjukan pertama-kedua, saya khawatir karena saya jarang melakukannya secara spontan dalam permainan peran tanpa naskah, tetapi pada akhirnya, saya tidak khawatir lagi dan hanya menikmati kegiatan tersebut.” #responden 18

Seorang responden juga menyadari bahwa ia memiliki reaksi yang berbeda sebelum dan selama pertunjukan. Ketika responden ini diminta untuk berpartisipasi dalam permainan peran tanpa naskah, ia menggambarkan perasaannya,

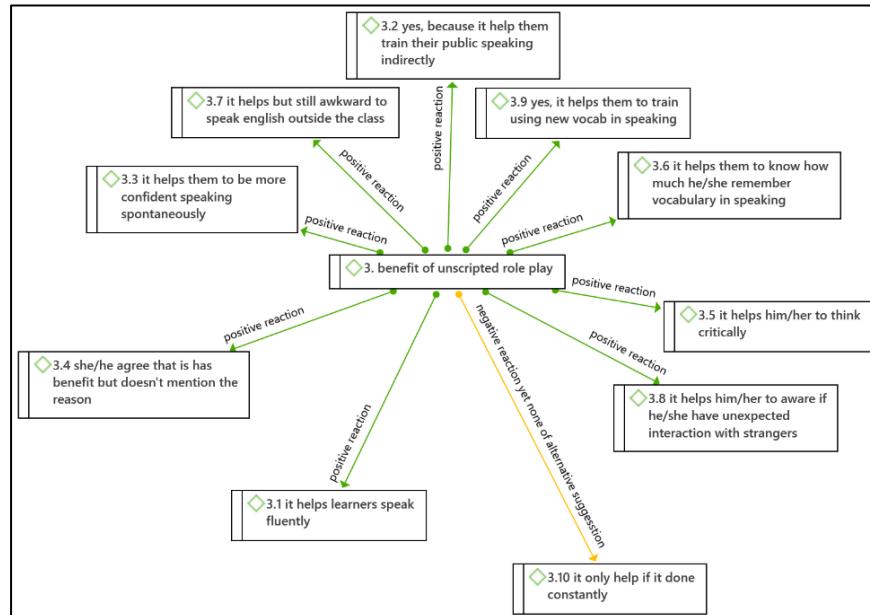
“Saya benar-benar terkejut dan berkeringat dingin, terutama karena tidak ada persiapan.” #responden 16

Namun kemudian selama pertunjukan, responden 16 menunjukkan tanda yang berlawanan dalam teks dengan kutipan,

“tidak khawatir sama sekali.” #responden 16

Untuk mendukung potensi perubahan perilaku positif, data wawancara mengungkapkan bahwa siswa A, B, dan C menyatakan minat untuk berpartisipasi dalam permainan peran tanpa naskah. Meskipun faktanya, siswa A tidak memiliki perasaan baik atau buruk dalam teksnya, siswa A menyatakan minat secara implisit dalam wawancaranya. Siswa A menyebutkan bahwa ia memang merasa. Tidak seperti siswa A, Siswa B menyatakan minat, tetapi ia lebih takut daripada bersemangat, itulah sebabnya ia hanya menggambarkan perasaan gugup dalam teksnya. Sama seperti siswa B juga, siswa C menyatakan juga merasa takut atas kegembiraannya. Namun, melihat teman sekelasnya tampil menarik perhatian B dan C dan mengilhami mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan ini. Meskipun C hanya menulis perasaan gugupnya dalam kuesionernya, para peneliti dapat menemukan lebih banyak tentang perasaannya melalui wawancara. Secara keseluruhan, wawasan ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat kekhawatiran atau ketidakpastian pada awalnya, minat dan motivasi siswa terhadap permainan peran tanpa naskah dapat mengarah pada perubahan perilaku positif, seperti kemauan untuk terlibat dalam permainan peran tanpa naskah dan inspirasi yang diperoleh dari penampilan teman sekelas.

Efek pada Spontanitas dalam Bermain Peran



Gambar 3. Gambar analisis coding perspektif siswa terhadap efek spontanitas dalam bermain peran

Melalui analisis tekstual, siswa telah menyoroti manfaat berpartisipasi dalam aktivitas bermain peran tanpa naskah. Pertama, terlibat dalam bermain peran tanpa naskah melatih siswa untuk mengingat kosakata secara efektif. Dengan melibatkan diri mereka dalam dialog spontan, siswa didorong untuk mengingat dan menerapkan berbagai bahasa dalam situasi waktunya nyata.

Interaksi aktif ini tidak hanya meningkatkan daya ingat tetapi juga meningkatkan kemahiran berbahasa.

“Saya pikir sangat membantu dalam mengasah otak saya untuk mengetahui seberapa banyak kosakata saya.” #Responden 13

Melalui interaksi improvisasi, siswa juga mempelajari kata-kata dan frasa baru secara alami. Dengan memberi mereka kesempatan untuk memilih topik yang menarik yang dapat menjadi berita, ide ini akan membuat siswa mempelajari bahasa baru secara alami dari topik yang mungkin tidak dikenal. Lingkungan belajar yang dinamis ini mendorong eksperimen dengan penggunaan bahasa dengan cara yang bermakna.

“ya, karena melatih saya untuk berbicara secara spontan, dan saya belajar menggunakan kata-kata baru karena saya berperan sebagai pembawa berita.” #Responden 21

Penggabungan permainan peran tanpa naskah dalam pembelajaran bahasa juga berfungsi sebagai alat yang berharga dalam melatih siswa dalam berbicara di depan umum. Paparan berbicara di depan umum ini membantu siswa mengembangkan kepercayaan diri dalam menyampaikan ide-ide mereka, mengartikulasikan pikiran dengan jelas, dan mempertahankan keterlibatan audiens.

“Saya setuju bahwa kegiatan ini memberi saya dampak positif karena secara tidak langsung kita berbicara di depan umum.” #Responden 5

“Saya pikir benar bahwa kegiatan ini dapat memberikan dampak positif karena kita dapat melatih kepercayaan diri kita dalam bahasa Inggris di depan semua orang” #Responden 14

Selain itu, praktik permainan peran tanpa naskah dapat meningkatkan keterampilan pemahaman. Siswa diminta untuk berpikir cepat, menganalisis situasi, dan menanggapi dengan penuh pertimbangan, yang mendorong keterlibatan kognitif. Seperti yang disebutkan siswa C sebelumnya, dia tertarik dengan pertunjukan permainan peran yang hebat dari teman-teman sekelasnya, yang menunjukkan bahwa para pemain dapat mengungkapkan pendapat, pikiran, dan ide mereka dengan percaya diri. Kemampuan ini berguna untuk memproses informasi dengan cepat dan membuat keputusan yang tepat selama interaksi spontan.

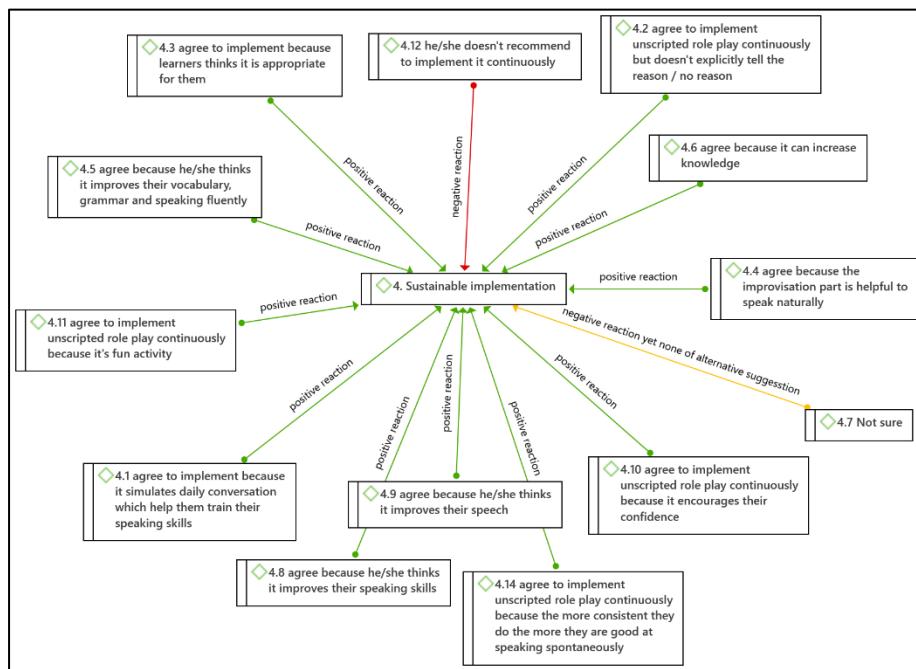
“Saya belajar bahwa dalam permainan peran ini, spontanitas mengharuskan saya untuk berbicara tanpa bergantung pada naskah, hal itu melibatkan saya untuk mengasah spontanitas saya dalam menyusun dan mengeja kata-kata.” #Responden 9

Selain itu, peningkatan kesadaran dan kemampuan beradaptasi dalam permainan peran tanpa naskah berkontribusi pada keterampilan komunikasi antarbudaya siswa dan kemampuan mereka untuk terlibat secara efektif dengan individu dari berbagai latar belakang. Hal ini membantu siswa menjadi lebih sadar akan interaksi yang tidak terduga dengan orang asing dengan mensimulasikan skenario komunikasi kehidupan nyata.

“Saya pikir ini bermanfaat, terutama jika praktiknya melibatkan orang asing, jadi saya dapat berbicara langsung dengan penutur asli, terlebih lagi untuk mencari pekerjaan yang membutuhkan keterampilan bahasa Inggris.” #Responden 26

Melengkapi dampak yang bermanfaat dengan tanggapan representatif dari tiga siswa, melalui wawancara, para peneliti menanyakan apakah ada peningkatan dalam semua aspek keterampilan berbicara, termasuk peningkatan kosakata, tata bahasa dan pengucapan yang benar, kelancaran yang lebih baik, dan kepercayaan diri. Ketiga siswa memberikan respon yang sama, mereka percaya bahwa kegiatan ini dapat meningkatkan semua aspek keterampilan berbicara.

Dampak Jangka Panjang yang Dirasakan



Gambar 4. Gambar analisis coding perspektif siswa tentang dampak jangka panjang yang dirasakan

Memahami bagaimana siswa memahami dampak aktivitas bermain peran tanpa naskah pada praktik berbicara tidak hanya dapat memberikan informasi mengenai keputusan instruksional tetapi juga mendorong kolaborasi di antara para pendidik untuk memaksimalkan manfaat dari gaya belajar interaktif ini. Menilai rekomendasi siswa tentang bermain peran tanpa naskah kepada orang lain sangat penting untuk mengukur efektivitas berkelanjutan dan potensi pengaruh positif dari pendekatan ini pada hasil pembelajaran bahasa dan keterampilan komunikasi interpersonal dalam jangka panjang. Survei menunjukkan 27 dari 30 siswa setuju untuk merekomendasikan aktivitas ini sebagai berbicara praktis, yang berarti mereka cenderung merekomendasikan bermain peran tanpa naskah sebagai aktivitas berbicara praktis. Secara keseluruhan, pendapat pribadi mereka menyoroti beberapa alasan, termasuk efektivitas bermain peran tanpa naskah dalam menyempurnakan keterampilan berbicara, mengakomodasi preferensi individu, meningkatkan kosakata dan tata bahasa, memberikan kesenangan, dan membangun kepercayaan diri.

“Saya setuju untuk merekomendasikan aktivitas ini karena terbukti bahwa aktivitas ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris.” #Responden 9

“Saya setuju untuk merekomendasikan aktivitas ini karena menurut saya metode aktivitas ini sesuai untuk saya.” #Responden 3

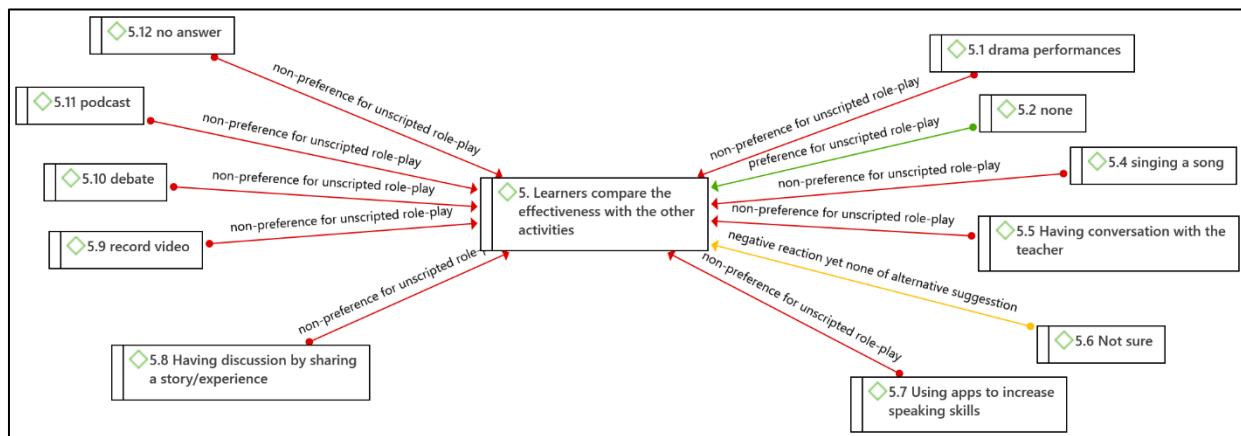
“Saya setuju untuk merekomendasikannya karena berhasil meningkatkan kosakata dan tata bahasa saya, dan juga membantu kita berbicara lebih lancar.” #Responden 5

“Saya akan merekomendasikan kegiatan ini karena menyenangkan!” #Responden 12 dan 14

“Saya ingin merekomendasikan metode ini karena bagus untuk meningkatkan rasa percaya diri dan berbicara bahasa Inggris dengan lancar.” #Responden 20

Meskipun hanya ada tiga siswa yang menunjukkan reaksi negatif. Satu siswa menyatakan tidak yakin untuk menerapkan kegiatan ini untuk latihan berbicara jangka panjang, dua siswa lainnya secara khusus menolak untuk menggunakan kegiatan ini. Salah satu dari mereka percaya kegiatan lain lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara.

Perbandingan dengan Kegiatan Lainnya



Gambar 5. Gambar analisis coding perspektif siswa perbandingan dengan aktivitas lain

Peneliti percaya, dibandingkan dengan kegiatan lain, kemanjuran bermain peran tanpa naskah tidak dapat dijelaskan secara akurat hanya dengan mendapatkan wawasan tentang kepuasan berdasarkan rekomendasi preferensi siswa. Oleh karena itu, untuk memberikan evaluasi yang lebih komprehensif tentang pengajaran bahasa, membandingkan kemanjuran bermain peran tanpa naskah dengan kegiatan lain diperlukan. Melalui kuesioner, data mengungkapkan bahwa 13 dari 30 siswa sangat menyukai bermain peran tanpa naskah daripada kegiatan lain karena efektivitasnya, menjadikannya kegiatan yang paling disukai. Mereka menyatakan tidak ada kegiatan yang lebih cocok dengan kegiatan bermain peran tanpa naskah berdasarkan pengalaman mereka sejauh ini, yang diberi kode "5,2 tidak ada" dalam gambar. 3 siswa tidak yakin apakah ada kegiatan yang lebih baik daripada bermain peran tanpa naskah, sedangkan 1 siswa tidak memberikan jawaban dan siswa yang tersisa memilih berbagai kegiatan lain. Berdiskusi dengan guru menjadi pilihan kedua setelah bermain peran tanpa naskah, berdasarkan enam tanggapan siswa dalam kuesioner, sementara itu, siswa lainnya lebih menyukai berbagai kegiatan seperti podcast, drama, debat, merekam video, menyanyikan lagu, menggunakan aplikasi, dan berbagi cerita. Lebih lanjut dalam wawancara, siswa B dan siswa C mengungkapkan preferensi, lebih menyukai kegiatan lain daripada bermain peran tanpa naskah, dan memberikan alasan atas pilihan mereka. Siswa B memilih berdiskusi sebagai sarana melatih keterampilan berbicara karena lebih dekat dengan kebutuhan percakapan di dunia nyata daripada bermain peran tanpa naskah. Selain itu, siswa C, yang memilih podcast daripada bermain peran tanpa naskah, menambahkan fakta bahwa bermain peran tanpa naskah agak membatasi dirinya dalam peran karakter, sementara dalam podcast ia merasa lebih bebas dalam membahas topik tersebut. Berbeda dengan siswa A, bermain peran tanpa naskah telah secara efektif memenuhi persyaratan untuk meningkatkan semua aspek kemampuan berbicaranya tanpa menemui kesulitan apa pun dalam melakukan kegiatan ini. Secara umum, dominasi preferensi siswa terhadap pendekatan yang interaktif dan menarik ini menekankan pengaruh jangka panjangnya yang diproyeksikan dalam meningkatkan kemampuan berbicara. Preferensi dan umpan balik dari siswa ini menunjukkan potensi permainan peran tanpa naskah dan strategi yang berdampak untuk peningkatan kemampuan berbicara jangka panjang.

IV. DISKUSI PEMBAHASAN

Temuan penelitian menunjukkan hasil positif berdasarkan sudut pandang siswa dan menjelaskan dengan baik esensi praktik reflektif. Praktik reflektif diperlukan untuk pengembangan siswa karena kemampuannya untuk meningkatkan kesadaran diri, peningkatan berkelanjutan, dan pertumbuhan profesional [25]. Dengan mengintegrasikan praktik reflektif untuk permainan peran tanpa naskah ke dalam pengalaman belajar mereka, penelitian ini memperoleh wawasan berharga tentang kekuatan dan area yang perlu ditingkatkan, yang memungkinkan pendidik untuk menetapkan tujuan yang bermakna dan melacak kemajuan secara efektif. Untuk memvalidasi hasil penyelidikan, hasilnya akan dihubungkan dengan referensi sebelumnya. Hasil penyelidikan menyoroti dampak positif yang ditimbulkan oleh improvisasi dalam permainan peran tanpa naskah dalam menumbuhkan pemikiran kritis, meningkatkan pemahaman, dan mendorong peningkatan kesadaran dan kemampuan beradaptasi. Hasil ini sejalan dengan Arslan [12] bahwa peserta didik dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan berbahasa mereka dengan menggunakan improvisasi. Lebih jauh lagi, temuan tersebut juga sejalan dengan Zenk [13] bahwa dengan menavigasi improvisasi, siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk mengambil risiko dan meningkatkan keterampilan otomatis mereka untuk interaksi kehidupan nyata. Bukti ini menekankan improvisasi yang berharga dalam permainan peran tanpa naskah dalam mempromosikan pembelajaran bahasa dan pengembangan komunikasi.

Didukung dengan studi Toding [14] dan Tiana [15], Permainan peran tanpa naskah dapat menghasilkan perubahan perilaku positif dalam partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis, setelah permainan peran tanpa naskah diterapkan, siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan dan motivasi, lebih bersemangat mengikuti instruksi, memperoleh beberapa kosakata baru yang terkait dengan topik, dan percaya diri saat memerankan peran. Keterlibatan aktif dan keterlibatan dalam kegiatan permainan peran tanpa naskah tidak hanya meningkatkan kemampuan berbicara mereka tetapi juga menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif.

Dampak dari aktivitas bermain peran tanpa naskah selaras dengan klaim yang dibuat oleh Eshghdoost [16] dan Romadhona [17], menyoroti peran pentingnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Dengan melibatkan peserta didik dalam skenario yang menuntut pemikiran cepat, adaptasi spontan, dan ekspresi kreatif, permainan peran tanpa naskah menyediakan platform dinamis bagi peserta didik untuk melatih dan menyempurnakan kemampuan bahasa mereka dalam situasi nyata. Pengalaman mendalam ini tidak hanya memperdalam pemahaman mereka tentang nuansa linguistik tetapi juga mendorong mereka untuk mendorong batasan penggunaan bahasa, menumbuhkan rasa spontanitas dan kepercayaan diri dalam keterampilan komunikasi mereka.

Referensi penelitian tidak secara khusus menyarankan penggunaan permainan peran tanpa naskah sebagai keterampilan berbicara praktik jangka panjang. Namun, berdasarkan hasil positif yang diamati dalam penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa menggabungkan permainan peran tanpa naskah sebagai praktik rutin berpotensi berkontribusi pada peningkatan jangka panjang dalam keterampilan berbicara peserta didik, yang dapat mendukung pernyataan penelitian ini.

V. KESIMPULAN

Setelah mengamati permainan peran tanpa naskah sebagai latihan keterampilan berbicara di SMA Muhammadiyah Sidoarjo dalam dua kali pertemuan dan menganalisis hasilnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan peran tanpa naskah tidak hanya bermanfaat bagi keterampilan berbicara siswa, tetapi juga telah dibuktikan oleh siswa bahwa itu menarik dan efektif dibandingkan dengan kegiatan lain. Pencapaian tersebut diukur dalam kategori berikut: (1) peningkatan dalam hal kemahiran kosakata dan tata bahasa. (2) peningkatan kefasihan. (3) tingkat kepercayaan diri yang lebih tinggi dalam mengekspresikan diri dalam percakapan. (4) peningkatan pemahaman. Perlu digarisbawahi bahwa kegiatan ini berjalan dengan baik karena siswa telah mahir berbicara, seperti yang telah disebutkan sebelumnya bahwa mereka secara aktif berdiskusi dengan guru tentang materi tersebut. Meskipun mereka merasa tertarik selama pertunjukan, mereka masih merasa tidak nyaman pada awalnya dan menolak untuk melakukannya secara sukarela. Dapat diasumsikan bahwa itu mungkin kurang efektif untuk diterapkan pada siswa yang kurang berbicara. Untuk mengatasi kemungkinan tersebut, kegiatan ini dapat dimodifikasi dengan menggunakan bermain peran yang sudah dituliskan skenarionya dengan improvisasi di tengah-tengah pementasan atau melibatkan guru sebagai narasumber yang dapat mengurangi kecemasan siswa.

REFERENSI

- [1] Z. Ming, “The Effects of Input and Output on Second Language Acquisition,” 2019.
- [2] N. S. Alahmadi, “The Role of Input in Second Language Acquisition: An Overview of Four Theories,” *Bulletin of Advanced English Studies*, vol. 3, no. 2, 2019, doi: 10.31559/baes2019.3.2.1.
- [3] Irwan, D. Asrida, and N. Fadli, “CONTRIBUTING FACTORS TO THE STUDENTS’ SPEAKING ABILITY,” 2017.
- [4] S. N. Kadomovna, “THE IMPORTANCE OF SPEAKING SKILLS FOR EFL LEARNERS,” *Website: ijiert.org VOLUME*, vol. 8, 2021.
- [5] M. Shete, “How interactive learning surpasses traditional education?,” Lead School: education blog. Accessed: Jan. 03, 2024. [Online]. Available: <https://leadschool.in/blog/how-interactive-learning-surpasses-traditional-education/>
- [6] K. Rahmatillah, “Communicative Language Teaching (CLT) through Role Play and Task-Based Instruction,” *Script Journal: Journal of Linguistic and English Teaching*, vol. 4, no. 2, p. 161, Oct. 2019, doi: 10.24903/sj.v4i2.339.
- [7] I. M. Negara, “LITERATURE REVIEW: WHY USE BERMAIN PERAN METHOD IN TEACHING SPEAKING?,” 2021.
- [8] N. A. Y. Boakye, “Using role play and explicit strategy instruction to improve first-year students’ academic reading proficiency,” *Reading and Writing (South Africa)*, vol. 12, no. 1, 2021, doi: 10.4102/RW.V12I1.285.
- [9] A. Khamouja, K. Abdessallam, M. Ben Mohamed, and A. El Ghouati, “The Importance of Role-Playing Activities in Developing Students’ Speaking Competence,” 2023. [Online]. Available: <http://www.ijisr.issr-journals.org/>

- [10] I. Khasbani and F. Y. Seli, "The Impact of Role-play on Students' Speaking Performance," *Linguists : Journal Of Linguistics and Language Teaching*, vol. 7, no. 2, p. 1, Dec. 2021, doi: 10.29300/ling.v7i2.5216.
- [11] A. Coste, B. G. Bardy, and L. Marin, "Towards an Embodied Signature of Improvisation Skills," *Front Psychol*, vol. 10, Nov. 2019, doi: 10.3389/fpsyg.2019.02441.
- [12] İ. Arslan, "Beyond Role-Play Activities to Creative Drama/ Non-Script Role Play," 2022.
- [13] L. Zenk, N. Hynek, G. Schreder, and G. Bottaro, "Toward a system model of improvisation," *Think Skills Creat*, vol. 43, Mar. 2022, doi: 10.1016/j.tsc.2021.100993.
- [14] R. W. Toding, M. Yahrim, and S. Sirajuddin, "USING UNSCRIPTED ROLE-PLAY TEACHING ACTIVITY TO IMPROVE STUDENTS' SPEAKING ABILITY," 2021.
- [15] D. M. Tiana and R. Apriani, "IMPROVING STUDENTS' SPEAKING SKILL THROUGH UNSCRIPTED ROLE PLAY TECHNIQUE (A Classroom Action Research at Tenth Grade Students of Islamic Senior High School in Bogor)," 2021.
- [16] S. M. Eshghdoost and B. M. Amiri, "The Comparative Effect of Scripted and Unscripted Role-Play on EFL Learners' Speaking Complexity, Accuracy and Fluency," 2019, [Online]. Available: www.ijee.org
- [17] G. Romadhona, Ahmad Munir, and A. Rizqiyah, "Students' Experiences toward Scripted and Unscripted Role Playing in Junior High School," *Inspiring: English Education Journal*, vol. 6, no. 2, pp. 133–150, Sep. 2023, doi: 10.35905/inspiring.v6i2.5736.
- [18] J. W. Creswell, "The Selection of a Research Approach," 2014.
- [19] M. Rosala, "Open-Ended vs. Closed Questions in User Research," World Leaders in Research-Based User Experience.
- [20] A. Zondag, "Student teachers' experience with improvisation activities for spontaneous speech practice in English," *Language Teaching Research*, 2021, doi: 10.1177/13621688211044725.
- [21] J. Lund and P. M. Winke, "Book review: Brown, H. Douglas (2004). Language assessment: Principles and classroom practices. White Plains, NY: Pearson Education. 324 pp. \$48.00 paper. ISBN 0—13—098834—0; Brown, James Dean (2005). Testing in language programs: A comprehensive guide to English language assessment. New York: McGraw-Hill. 307 pp. \$32.85 paper. ISBN 0—07—294836—1," *Language Testing*, vol. 25, no. 2, pp. 273–282, Apr. 2008, doi: 10.1177/0265532207086784.
- [22] Ruslin, S. Mashuri, M. Sarib, A. Rasak, and F. Alhabisyi, "Semi-structured Interview: A Methodological Reflection on the Development of a Qualitative Research Instrument in Educational Studies Ruslin," vol. 12, no. 1, pp. 22–29, 2022, doi: 10.9790/7388-1201052229.
- [23] F. Hernández-Hernández and J. M. Sancho-Gil, "Writing and Managing Multimodal Field Notes," in *Oxford Research Encyclopedia of Education*, Oxford University Press, 2018. doi: 10.1093/acrefore/9780190264093.013.319.
- [24] S. Crowe, K. Cresswell, A. Robertson, G. Huby, A. Avery, and A. Sheikh, "The case study approach," *BMC Med Res Methodol*, vol. 11, 2011, doi: 10.1186/1471-2288-11-100.
- [25] F. Megawati, N. Mukminatien, M. Anugerahwati, N. Indrayani, and F. Unsiah, "Critical incidents: Exploring EFL prospective teachers' teaching experiences," *European Journal of Educational Research*, vol. 9, no. 3, pp. 943–954, 2020, doi: 10.12973/EU-JER.9.3.943.

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.