



Journal of Learning
and Instructional Studies

Volume 2 Number 2, August (2022)

Efektivitas Penggunaan Metode Role Play Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas 11 SMAN 13 Depok Melalui Media Video Telepon Whatsapp Selama Pandemi Covid-19

Author(s): Wulan Nur Fizriani

Editor: Helda Jolanda Pentury

Publication details, including author guidelines

URL: <https://jlis.idcounselor.com/index.php/jlis/about/submissions>

Article History

Received: 8/5/2022

Revised: 8/16/2022

Accepted: 8/31/2022

How to cite this article (APA)

Angkarini, Tri. (2022) Utilizing Interactive Powerpoint To Develop Students' Speaking Skills In New Normal. Journal of Learning and Instructional Studies, 2(1), 38–45. <https://doi.org/10.46637/jlis.v2i2.25>

The readers can link to article via <https://doi.org/10.46637/jlis.v2i2.25>

SCROLL DOWN TO READ THIS ARTICLE

Southeast Asia Mental Health and Counseling Association (as publisher) makes every effort to ensure the accuracy of all the information (the "Content") contained in the publications. However, we make no representations or warranties whatsoever as to the accuracy, completeness, or suitability for any purpose of the Content. Any opinions and views expressed in this publication are the opinions and views of the authors and are not the views of or endorsed by Southeast Asia Mental Health and Counseling Association. The accuracy of the Content should not be relied upon and should be independently verified with primary sources of information. Southeast Asia Mental Health and Counseling Association shall not be liable for any losses, actions, claims, proceedings, demands, costs, expenses, damages, and other liabilities whatsoever or howsoever caused arising directly or indirectly in connection with, in relation to, or arising out of the use of the content.

Journal of Learning and Instructional Studies is published by Southeast Asia Mental Health and Counseling Association comply with the Principles of Transparency and Best Practice in Scholarly Publishing at all stages of the publication process. Journal of Learning and Instructional Studies also may contain links to web sites operated by other parties. These links are provided purely for educational purpose.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Copyright by Fizriani, Wulan Nur. (2022)

The author(s) whose names are listed in this manuscript declared that they have NO affiliations with or involvement in any organization or entity with any financial interest (such as honoraria; educational grants; participation in speakers' bureaus; membership, employment, consultancies, stock ownership, or other equity interest; and expert testimony or patent-licensing arrangements), or non-financial interest (such as personal or professional relationships, affiliations, knowledge or beliefs) in the subject matter or materials discussed in this manuscript. This statement is signed by all the authors to indicate agreement that the all information in this article is true and correct.



Efektivitas Penggunaan Metode Role Play Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas 11 Sman 13 Depok Melalui Media Video Telepon *Whatsapp* Selama Pandemi Covid-19

Wulan Nur Fizriani

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

Abstract: This study aims to determine the effectiveness of the role play method on the English speaking ability of class X1 students of SMAN 13 Depok through WhatsApp telephone video media during the covid-19 pandemic. The method used is descriptive qualitative analysis. The sample in this study was 30 students of class XI at SMAN 13 Depok. From the results of the study, it can be concluded that the use of the role play method on the English speaking ability of class XI students at SMAN 13 Depok through WhatsApp telephone video media is effective. This is supported by the results obtained that 60% of students' English speaking skills become more fluent and also the benefits obtained by students are that they become more confident and motivated to learn English.

Key Words: Role Play Method; Speaking Ability;

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode *role play* terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa kelas X1 SMAN 13 Depok melalui media video telepon *WhatsApp* selama pandemi covid-19. Metode yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif. Sample dalam penelitian ini adalah 30 siswa kelas XI di SMAN 13 Depok. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role play* terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa kelas XI di SMAN 13 Depok melalui media video telepon *WhatsApp* yaitu efektif. Hal ini didukung dari hasil yang didapat bahwa sebanyak 60% kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa menjadi lebih lancar dan juga manfaat yang diperoleh para siswa yaitu mereka menjadi lebih percaya diri dan termotivasi untuk belajar bahasa Inggris.

Kata Kunci: Metode *Role Play*; Kemampuan Berbicara; *WhatsApp*

INTRODUCTION

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang digunakan seluruh negara untuk berkomunikasi antar negara lain dalam bidang bisnis, pekerjaan, pendidikan, dll. Menurut Scrivener dalam (Sholeh & Muhaji, 2015: 699-700), yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa yang berkaitan dengan pengajaran bahasa adalah apa yang kita lakukan dengan bahasa tersebut. Oleh karena itu, pemahaman tentang keterampilan berbahasa diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar. Namun Tarigan dalam (Bunga Susilawati, 2017:1) memiliki pandangan yang berbeda tentang keterampilan berbahasa, menurutnya keterampilan berbahasa yang baik dibagi menjadi empat jenis keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*). Dari penafsiran dua pendapat, Scrivener dan Tarigan, dapat disimpulkan bahwa untuk menentukan kemampuan berbahasa seseorang perlu diperhatikan keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis.

Semua keterampilan sangat penting, namun ada satu keterampilan yang cukup sulit untuk dipraktikkan bagi siswa, yaitu keterampilan berbicara, kegiatan percakapan meliputi: berbicara, bercerita dan percakapan. Sering terjadi siswa cenderung tidak menyukai pelajaran bahasa Inggris karena merasa kurang percaya diri dan pelajaran bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang menakutkan.

Untuk itu diperlukan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat dan keinginan siswa untuk belajar berbicara dalam bahasa Inggris, yaitu dengan penggunaan metode *role play* atau bermain peran. Metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing dengan tokoh yang dilakoni, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka. (Rosidah, 2013:3). Jill Hadfield (Anggraeni, 2018) menyatakan bahwa Role Playing adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang.

Saat ini dunia sedang dilanda virus yang baru diketahui sejak akhir tahun 2019 yang dikenal dengan nama *Corona Virus Disease 2019* (COVID-19). Wabah penyakit ini sangat berbahaya dan mempengaruhi kondisi dunia saat ini mulai dari pendidikan, ekonomi, lingkungan hingga kesehatan. Terutama, dalam pendidikan hal ini mengakibatkan pembelajaran di semua jenjang pendidikan, menjadi proses belajar dari rumah melalui sistem pembelajaran *online*. Oleh karena itu, metode pembelajaran dalam dunia pendidikan juga harus mengikuti situasi dan kondisi pengajaran. (Ayuni et al., 2020: 6).

Pembelajaran online memiliki sifat fleksibel yang lebih mudah diakses. Namun, di sisi lain, pembelajaran online atau jarak jauh mengurangi interaksi antara guru, siswa dan antar siswa (Safaruddin et al., dalam Nofiandri et al., 2020:126). Situasi ini menuntut guru untuk lebih inovatif dan kreatif dalam memilih metode pembelajaran dan menyediakan bahan ajar, sehingga siswa tidak cepat bosan menerima bahan ajar dan mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan guru (Nurdin & Anhusadar, 2020: 5). Pembelajaran daring (online) dapat berjalan dengan baik, efektif dan menyenangkan diperlukan motivasi dalam kegiatan pembelajaran tersebut (Pentury et al., 2021).

Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mengirimkan informasi dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat membangkitkan pikiran, perasaan, dan minat peserta didik untuk menggerakkan belajar peserta didik (Pentury et al., 2020). Dalam kegiatan belajar online ini media *WhatsApp* merupakan media yang banyak digunakan oleh guru dalam memberikan materi dan berinteraksi kepada siswa. Dalam aplikasi *WhatsApp* tidak hanya fitur chat grup yang bisa digunakan untuk kegiatan belajar tetapi fitur video telepon pun bisa

dimanfaatkan. Hal ini guru bisa memanfaatkan nya sebagai media dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran. Seperti kegiatan pembelajaran yang dilakukan para siswa kelas 11 SMAN 13 Depok yang memanfaatkan media video telepon *WhatsApp* dalam kegiatan belajar bahasa Inggris dengan menggunakan metode *role play*.

Oleh karena itu, penelitian ini ingin memfokuskan dalam meneliti efektivitas penggunaan metode *role play* terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa kelas 11 SMAN Negeri 13 Depok melalui media video telepon *WhatsApp* selama pandemi Covid-19.

METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini dirancang untuk mendapatkan informasi yang rinci dan komprehensif tentang efektivitas metode *role play* terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa kelas 11 melalui media video telepon *WhatsApp*. Selain itu, diharapkan dengan pendekatan kualitatif ini, dapat mengidentifikasi situasi dan masalah yang dihadapi para siswa kelas 11 dalam kegiatan tersebut.

Participants

Pada penelitian ini ada 30 siswa yang terlibat. Mereka adalah siswa kelas XI SMAN 13 Depok. Para siswa ini melakukan kegiatan bermain peran melalui media video telepon *WhatsApp*.

Sampling Procedures

Penelitian ini menggunakan purposive sampling, hal ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan metode *role play*. Adapun, sampel yang digunakan adalah siswa yang menggunakan metode *role play* melalui media video telepon *WhatsApp*.

Materials and Apparatus

Suharsimi Arikunto (2002: 136) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau perangkat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data untuk mempermudah pekerjaannya dan hasilnya menjadi lebih baik, dalam arti lebih tepat, lebih lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diproses.

Instumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa kuesioner terbuka yang membahas pendapat siswa dalam kegiatan bermain peran melalui video telepon *whatsapp*. Kuesioner yang diberikan sebanyak 15 pertanyaan. Kuesioner yang diberikan melalui Google Form untuk memudahkan pengambilan data.

Procedures

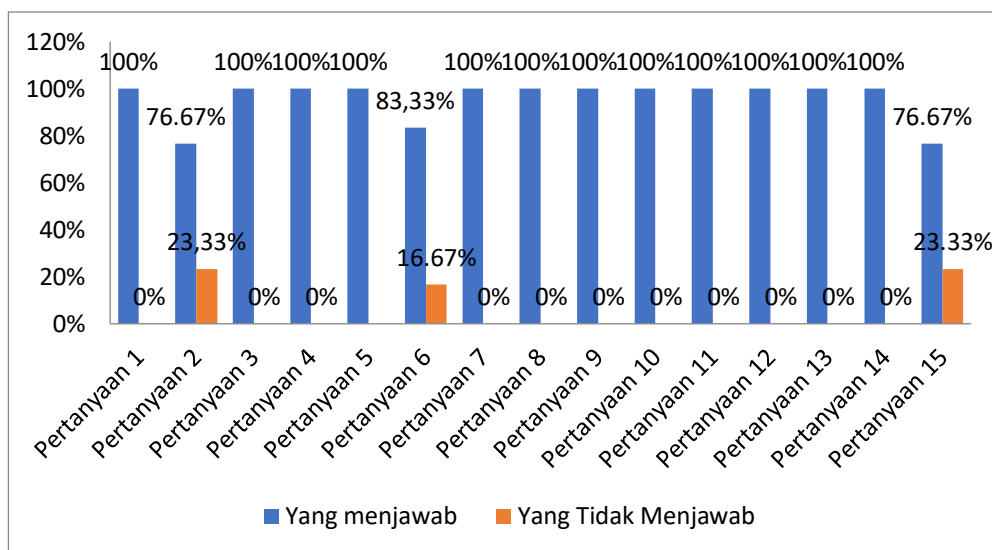
Prosedur atau teknik pelaksanaan dalam penelitian ini yaitu peneliti membuat kuesioner terkait kegiatan bermain peran yang dilakukan para siswa. Peneliti menggunakan Google form dalam mengambil data atau jawaban siswa. Kemudian data hasil dari kuesioner tersebut yang akan dianalisis dan ditafsirkan.

Data Analysis

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu kuisioner terbuka. Peneliti memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa. Hasil data penelitian akan diuraikan dibawah ini :

Table 1. Hasil Kuesioner Terbuka

No.	Pertanyaan	Yang menjawab	Presentase (%)	Tidak menjawab	Presentase (%)
1.	Bagaimana kelancaran berbicara bahasa Inggris anda dalam kegiatan bermain peran ?	30	100%	0	0%
2.	Dalam kegiatan bermain peran, grammar (tata bahasa) apa yang perlu diperhatikan?	23	76.67%	7	23.33%
3.	Apa saja kesulitan anda dalam melafalkan/pengucapan dalam kegiatan bermain peran ?	30	100%	0	0%
4.	Menurut anda, apa pengaruh metode <i>role play</i> /bermain peran terhadap kosa kata anda ?	30	100%	0	0%
5.	Menurut anda intonasi seperti apa yang baik dalam melakukan kegiatan bermain peran?	30	100%	0	0%
6.	Apa kesulitan yang anda hadapi dalam melakukan kegiatan bermain peran melalui media telepon <i>WhatsApp</i> ?	30	100%	0	0%
7.	Apa saja hal yang anda persipkan sebelum melakukan kegiatan bermain peran ?	25	83.33%	5	16.67%
8.	Apa saja yang anda lakukan sebelum melakukan kegiatan bermain peran mealui media video telepon <i>WhatsApp</i> ?	30	100%	0	0%
9.	Apa saja yang anda lakukan saat melakukan kegiatan bermain peran melalui video telepon <i>WhatsApp</i> ?	30	100%	0	0%
10	Jelaskan pendapat anda tentang kegiatan bermain peran melalui video telepon <i>WhatsApp</i> ?	30	100%	0	0%
11	Pada saat melakukan kegiatan bermain peran, apakah sudah sesuai dengan prosedur yang diberikan guru ?	30	100%	0	0%
12	Bagaimanakah kemampuan berbicara bahasa Inggris anda setelah melakukan kegiatan bermain peran melalui video telepon <i>WhatsApp</i> ?	30	100%	0	0%
13	Bagaimana pendapat anda tentang kegiatan bermain peran melalui video telepon <i>WhatsApp</i> terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris anda ?	30	100%	0	0%
14	Bagaimana menurut anda kegiatan bermain peran melalui video telepon <i>WhatsApp</i> terhadap motivasi anda dalam belajar bahasa Inggris ?	30	100%	0	0%
15	Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk mempersiapkan kegiatan bermain peran ?	23	76.67%	7	0%



Gambar 1. Grafik Hasil Kuesioner terbuka

Grafik di atas menunjukkan jumlah persen dari siswa yang menjawab pertanyaan yang telah diberikan melalui kuesioner terbuka. Dari jumlah 30 siswa yang diberikan kuesioner tidak semua siswa menjawab pertanyaan yang diajukan sesuai dengan kriteria penulis. Seperti pada pertanyaan ke-2 ada 23,33% siswa yang tidak menjawab pertanyaan sesuai harapan penulis. Pada pertanyaan ke-6 hanya 83,33% siswa menjawab pertanyaan sesuai dengan kriteria penulis, sedangkan 16,67% nya tidak sesuai dengan apa yang diharapkan penulis. Begitupula dengan pertanyaan ke-15 ada 23,33% atau sebanyak 7 siswa yang tidak menjawab pertanyaan. Selain itu, semua siswa menjawab pertanyaan dengan baik, yang mana data tersebut yang akan dijadikan bahan untuk di analisis.

DISCUSSION

Dari hasil data analisis pada pertanyaan pertama mengenai bagaimana kemampuan berbicara bahasa Inggris menurut pendapat siswa masing masing, diketahui bahwa 40% siswa merasa kemampuan berbicara bahasa Inggrisnya masih belum lancar. Namun sebesar 57% siswa merasa kemampuan berbicara bahasa Inggris mereka sudah cukup baik. Sedangkan 3,33% merasa kemampuan berbicaranya sudah lancar.

Pada pertanyaan ke 2 peneliti memberikan pertanyaan mengenai grammar apa yang harus diperhatikan saat bermain peran. Sebanyak 53.33% siswa menjawab bahwa hal yang harus diperhatikan yaitu susunan kalimat. Namun, yang menjawab *simple present* sebanyak 13.33% siswa, dan ada 10% siswa yang menjawab grammar yang harus di perhatikan yaitu *imperative sentence*. Dalam hal ini dapat dilihat bahwa masih banyak siswa yang kurang paham terkait grammar apa yang harus diperhatikan, sebanyak 53,33% siswa atau sebanyak 16 siswa menjawab bahwa yang harus diperhatikan adalah susunan kalimat namun mereka tidak mengetahui lebih jelas susunan atau *grammar* apa yang harus diperhatikan saat bermain peran pada materi *procedure text*.

Peneliti menanyakan terkait kesulitan yang dihadapi siswa dalam pelafalan/pengucapan saat bermain peran. peneliti mendapati sebanyak 30% siswa menjawab bahwa mereka

kesulitan ketika melafalkan kata kata asing yang baru mereka ketahui. Hal ini bisa disebabkan kurangnya *vocabulary* para siswa. Sedangkan ada sebanyak 46,67% siswa menjawab kesulitannya yaitu tidak tahu cara pelafalan yang benar. Kemudian ada sebesar 13,33% siswa menjawab kesulitannya ketika mengucapkan kata-kata yang pelafalannya hampir mirip. Selanjutnya ada sebesar 3,33% siswa yang menjawab kesulitannya dikarenakan kurangnya percaya diri sehingga saat mengucapkan ragu. Sedangkan sebanyak 2 orang atau sebesar 6,67% siswa mengatakan mereka tidak memiliki kesulitan ketika melafalkan/pengucapan saat bermain peran.

Pada pertanyaan mengenai pengaruh kegiatan bermain peran terhadap kosa kata para siswa, peneliti mendapati beberapa jawaban. Sebanyak 18 siswa atau sebesar 60% siswa mengatakan bahwa pengaruh kegiatan bermain peran yaitu penguasaan kosa kata mereka menjadi bertambah dengan adanya kata kata yang baru mereka temui. Kemudian ada sebesar 36,67% siswa menjawab mereka dapat memepelajari dan mengetahui pelafalan kosa kata baru yang dengan benar. Sedangkan, sebesar 3,33% siswa menjawab bahwa tidak ada pengaruh yang didapat terhadap kosa katanya.

Pada pertanyaan ke 5, peneliti menanyakan pendapat siswa mengenai intonasi yang baik dalam kegiatan bermain peran. Peneliti mendapati berbagai jawaban. Ada sebanayak 26,67% siswa menjawab intonasi yang baik yaitu tidak terlalu tinggi dan tidak terlalu rendah, yang mana maksud dari siswa yaitu intonasi yang sedang namun hal yang disampaikan bisa didengar dan dipahami dengan jelas. Kemudian, sebanyak 10 siswa atau sebesar 33,33% menjawab bahwa intonasi yang baik digunakan yaitu intonasi yang lembut. Sedangkan 40% lainnya menjawab bahwa intonasi yang baik digunakan yaitu dengan lugas.

Peneliti meminta siswa untuk menuliskan kesulitan yang dihadapi para siswa saat melakukan kegiatan bermain peran. Kesulitan yang dihadapi 36,67% siswa yaitu pada saat menghafal teks untuk kegiatan bermain peran karena mereka melakukannya dengan tidak membaca teks. Kemudian, setengahnya atau sebanyak 53,33% siswa merasa kesulitan yang dihadapi yaitu ketika melafalkan kata-kata yang sulit sehingga saat melakukan kegiatan bermain peran tidak terlalu lancar karena terkendala kesulitan dalam melafalkan. Sedangkan 10% siswa merasa kesulitan atau terkendala dikarenakan rasa kurang percaya diri dan gugup saat bermain peran.

Peneliti menanyakan persiapan apa saja yang dilakukan siswa sebelum melakukan kegiatan bermain peran melalui video telepon *WhatsApp*. Sebanyak 8 siswa atau sebesar 32% menjawab hal yang mereka siapkan yaitu tempat yang akan mereka gunakan untuk bermain peran melalui video telepon *WhatsApp* karena hal tersebut mendukung keberlangsungan kegiatan bermain peran. Sedangkan sebanyak 48% siswa menjawab yang mereka siapkan adalah *handphone*. Hal ini menjadi persiapan yang paling penting dikarenakan mereka akan melakukan kegiatan bermain peran melalui video telepon *WhatsApp* yang mana harus menggunakan *handphone*. Namun sebanyak 20% siswa menjawab hal yang mereka siapkan yaitu berlatih sebelum kegiatan dimulai.

Pada pertanyaan selanjutnya peneliti meminta siswa untuk menuliskan hal apa saja yang mereka lakukan saat diberikan tugas utnuk melakukan kegiatan bermain peran. Sebanyak 26,67% siswa mencari ide yang akan mereka lakukan saat bermain peran. Kemudian, 40% atau sebanyak 12 siswa menjawab bahwa mereka menghafalkan teks yang telah mereka buat. Sedangkann 7 orang atau sebesar 23,33% menjawab mereka menyiapkan materi dan membuat teksnya terlebih dahulu. Untuk 10% lainnya mereka mempersiapkan diri dengan cara berlatih agar kegiatan bisa berjalan dengan baik.

Selanjutnya, siswa yang menjawab kegiatan bermain peran yang mereka lakukan yaitu menjelaskan dengan bahasa yang baik ada sebanyak 13,33%. Kemudian ada sebesar 23,33%

siswa menjawab yang mereka lakukan yaitu pertama dengan pembukaan kemudian melakukan kegiatan bermain peran dengan menjelaskan tutorial pembuatan sesuatu kemudian diakhiri dengan penutupan. Sedangkan hampir setengahnya atau sebanyak 45,67% siswa menjawab yang mereka lakukan melakukan *step by step* kegiatan bermain peran cara membuat atau melakukan sesuatu. Namun sebanyak 16,67% siswa mereka melakukan kegiatan bermain peran dengan memperhatikan gestur tubuh dan mimik wajah. Dengan ini bisa dilihat bahwa sebagian besar siswa sudah paham bagaimana yang harus mereka lakukan saat bermain peran.

Peneliti meminta pendapat siswa mengenai kegiatan bermain peran melalui video telepon *WhatsApp*. Setengah dari sampel siswa atau sebanyak 50% siswa menjawab bahwa kegiatan bermain peran bermanfaat bagi mereka untuk melatih kelancaran pelafalan bahasa Inggris mereka. 10% siswa berpendapat bahwa kegiatan bermain peran cukup menarik sehingga mereka senang melakukannya. Kemudian sebanyak 13,33% siswa merasa bahwa kegiatan ini cukup sulit. Dan 26,67% lainnya menjawab bahwa kegiatan bermain peran ini membuat mereka menjadi lebih percaya diri. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran ini sangat bermanfaat untuk melatih pelafalan/pengucapan dalam bahasa Inggris.

Pada pertanyaan 11 peneliti menanyakan apakah kegiatan bermain peran yang mereka lakukan sudah sesuai dengan prosedur yang diberikan guru. Sebanyak 1 orang atau 3,33% merasa belum sesuai karena hal yang ia lakukan tidak lengkap. Sebagian besar sebanyak 76,67% siswa menjawab bahwa mereka sudah melakukan sesuai langkah dan prosedur yang diberikan oleh guru. Kemudian 13,33% merasa belum sesuai karena mereka ragu dengan pelafalan yang mereka ucapkan. Dan 6,67% lain juga merasa belum sesuai karena mereka tidak terlalu paham. Hal ini dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa sudah paham dan mengerti langkah-langkah dan prosedur yang diberikan guru, sehingga kegiatan yang mereka bisa berjalan dengan lancar.

Pada pertanyaan selanjutnya mengenai kemampuan berbicara bahasa Inggris setelah melakukan kegiatan bermain peran melalui media video telepon *WhatsApp*. Lebih dari setengahnya atau sebanyak 60% siswa menjawab pelafalan atau berbiara bahasa Inggris mereka menjadi lebih lancar setelah melakukan kegiatan bermain peran. Kemudian 30% siswa kemampuan berbicara bahasa Inggrisnya masih kurang dan perlu dilatih lagi. Namun, sebanyak 10% siswa merasa kemampuan berbicara bahasa Inggris mereka belum meningkat setelah kegiatan bermain peran.

Selanjutnya pada pertanyaan 13 siswa diminta untuk menuliskan pendapatnya tentang kegiatan bermain peran terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris mereka. Sebanyak 70% siswa berpendapat bahwa kegiatan bermain peran melalui video telepon *WhatsApp* ini bermanfaat untuk melatih pelafalan/kemampuan berbicara bahasa Inggris mereka. Selanjutnya 13,33% siswa menjawab kegiatan bermain peran dapat melatih kepercayaan diri mereka. Kemudian 6,67% siswa menjawab bahwa kegiatan ini dapat menambah kosa kata baru yang dalam kegiatan ini. Sedangkan 10% sisanya menjawab bahwa kemampuan berbicara bahasa Inggris mereka tidak mengalami perubahan atau masih belum lancar.

Pada pertanyaan 14 pendapat siswa mengenai kegiatan bermain terhadap motivasi mereka dalam belajar bahasa Inggris 73,33% siswa berpendapat bahwa kegiatan ini memotivasi mereka untuk lebih lancar berbicara bahasa Inggris. Sedangkan 13,33% menjawab bahwa setelah melakukan kegiatan bermain peran lebih tertarik belajar bahasa Inggris. Namun, sisanya 10% merasa tidak ada pengaruh atau tidak termotivasi belajar bahasa Inggris.

Pertanyaan 15 mengenai waktu yang dibutuhkan dalam mempersiapkan kegiatan bermain peran. 40% siswa mempersiapkan selama 1-2 hari dan 33.33% siswa mempersiapkan kegiatan selama 3-5 hari. Kemudian 3,33% membutuhkan waktu selama 1 minggu. Sedangkan sisanya atau sebanyak 23,33% tidak menjawab pertanyaan tersebut.

Dengan demikian, dapat dijelaskan bahwa kegiatan bermain peran melalui video telepon *WhatsApp* dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris dan dapat memotivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris. Dalam kegiatan tersebut juga, para siswa dapat melatih kepercayaan diri mereka. Kurangnya pengetahuan kosa kata menjadi penghambat dalam melakukan kegiatan bermain peran, sehingga siswa kurang percaya diri dan kurang termotivasi menggunakan Bahasa Inggris dalam percakapan bermain peran ini.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas penggunaan metode *roleplay* terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa kelas XI di SMAN 13 Depok melalui media telepon *WhatsApp*, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa setelah melakukan kegiatan bermain peran menjadi lebih lancar. Hal ini didukung oleh banyaknya siswa yang menjawab hal tersebut sebanyak 60%.
2. Dalam kegiatan bermain peran melalui video telepon *WhatsApp*, kesulitan yang dihadapi para siswa yaitu menghafal teks yang akan mereka gunakan untuk bermain peran. 53.33% siswa terkendala dalam pengucapan kata-kata sulit dan baru mereka temui. Hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan *vocabulary* para siswa.
3. Manfaat yang diperoleh para siswa dalam kegiatan bermain peran melalui video telepon *WhatsApp* ini yaitu dengan adanya kegiatan bermain peran yang bervariasi sehingga 70% para siswa dapat melatih pelafalan/pengucapan bahasa Inggris dengan baik. Selain itu, siswa dapat melatih dan sekaligus meningkatkan kepercayaan diri.
4. Kegiatan bermain peran melalui video *WhatsApp* ini tidak hanya dapat meningkatkan kelancaran berbicara bahasa Inggris siswa saja, namun dengan adanya kegiatan ini diketahui sebanyak 73% siswa menjadi termotivasi untuk memperlancar berbicara bahasa Inggris mereka dan juga lebih termotivasi untuk belajar bahasa Inggris.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role play* terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa kelas XI di SMAN 13 Depok yaitu efektif. Hal ini didukung dari hasil yang didapat bahwa sebanyak 60% kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa menjadi lebih lancar dan juga manfaat yang diperoleh para siswa yaitu mereka menjadi lebih percaya diri dan termotivasi untuk belajar bahasa Inggris.

References

- Anggraeni, A. D. (2018). Metode Role Playing dalam Pembelajaran Profesi Kependidikan. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 8(1), 29–35. <https://doi.org/10.23960/jpp.v8.i1.201804>
- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ayuni, D., Marini, T., Fauzid (Elvis Willas Tamu Ama, 2021)din, M., & Pahrul, Y. (2020). Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

- Bunga Susilawati, Ariani (2017) *Pengaruh Model Pembelajaran Show Not Tell terhadap Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Makassar*. Diploma thesis, FBS.
- Nofiandri Eko Sucipto Dwijo, Al-Qudus; Sri, Indarwati; Citra Amaliyah Saraswita, Suwandini; Siti, M. (n.d.). *Penerapan Metode Pembelajaran Melalui Media WhatsApp Selama Pandemi COVID-19 di RA Al-Qodir*. 2, 124–131.
- Pentury, H. J., Anggraeni, A. D., & Pratama, D. (2020). Improving Student' 21st Century Skills Through Creative Writing as a Creative Media. *Deiksis*, 12(02), 164–178. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v12i02.5184>
- Pentury, H. J., Rangka, I. B., & Anggraeni, A. D. (2021). Peningkatan Kemampuan Pedagogik Guru dalam Pembelajaran Daring melalui Penerapan Kuis Interaktif Daring. *Jurnal Surya Masyarakat*, 3(2), 109–114.
- Sholeh, A., & Muhaji, U. (2015). Pronunciation Difficulties Encountered By EFL Students in Indonesia. *Jurnal Inspiraasi Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang*, 5(2), 698–707.
- Rosidah, C. (2013). *Efektivitas Penggunaan metode Role Playing Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Tuk Kecamatan Kedawung Kabupaten Cirebon*.
- Nurdin, N., & Anhusadar, L. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Online Pendidik PAUD di Tengah Pandemi Covid 19*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 686. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.699>