

Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas X Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura SMKN 2 Batu Menggunakan Teknik Role Play

Erlis Kurniawati

SMK Negeri 2 Batu, Kota Batu, Jawa Timur

E-mail: kurniawatierlis91@gmail.com

<i>Info Artikel</i>	<i>Abstrak</i>
Article History: Received: Revised: Accepted:	<i>Dalam dunia yang semakin terhubung, kemampuan bahasa Inggris menjadi kunci penting bagi siswa di sekolah menengah kejuruan yang ingin sukses di masa depan. Guru perlu lebih kreatif dalam pengajaran bahasa Inggris dan memanfaatkan media lingkungan untuk meningkatkan minat siswa. Penggunaan teknik Role Play dalam pembelajaran bahasa Inggris di luar kelas, bertujuan untuk menghindari kebosanan siswa dan memotivasi mereka, sambil memanfaatkan obyek nyata seperti tanaman, buah-buahan, dan alat pertanian. Siswa juga diberi kebebasan menggunakan aplikasi dan sosial media untuk mengunggah video percakapan bahasa Inggris hasil kegiatan bermain peran.</i> <i>Kesimpulan uraian ini adalah teknik role play dalam pembelajaran Bahasa Inggris sangat efektif dan menarik minat siswa dalam belajar; penyusunan modul yang sistematis dan cermat tidak hanya berorientasi HOTS, namun juga mengintegrasikan literasi dan kecakapan abad 21, mempersiapkan generasi emas 2045; dan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang menarik dan juga menyenangkan.</i>
Keywords: 3-6 word	

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Di dunia yang saling terhubung saat ini, kecakapan bahasa Inggris telah menjadi keterampilan penting bagi peserta didik di sekolah menengah kejuruan yang ingin berhasil dalam karier dan masa depan mereka. Guru sebaiknya lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris kepada peserta didiknya. Selain itu guru harus bisa memanfaatkan media pembelajaran yang ada di lingkungan sekitarnya yang menarik minat peserta didik dalam belajar bahasa Inggris.

Tidak hanya guru, peserta didik juga perlu menguasai empat keterampilan dalam menghadapi persaingan globalisasi, diantaranya 4C (Critical thinking, creativity, collaboratif, dan communicatif). Sebagai bagian dari masyarakat dunia, siswa perlu dibekali kemampuan yang bisa membuat mereka siap bersaing di semua bidang, dan di semua level baik level nasional maupun internasional.

Pembelajaran bahasa Inggris akan lebih menarik apabila guru menggunakan berbagai teknik. Role Play (bermain peran) adalah teknik pembelajaran bahasa yang meminta siswa memainkan peran tertentu dalam situasi yang ditentukan, dengan menggunakan bahasa target, yaitu bahasa yang sedang dipelajari (seperti bahasa Inggris, misalnya).

Oleh karena itu pada kegiatan praktek berbicara (Speaking) menggunakan teknik role play dilakukan di luar kelas yaitu di green house, lahan pertanian, laboratorium dan lingkungan sekitar sekolah. Hal ini dilakukan agar siswa tidak cepat bosan dan termotivasi dalam belajar. Siswa bisa dengan leluasa memanfaatkan real objects yang ada di sekitarnya seperti tanaman, buah-buahan, sayuran dan alat pertanian. Untuk kegiatan kali ini siswa diperbolehkan menggunakan aplikasi Tiktok, Youtube, IG untuk mengunggah video hasil kegiatan percakapan bahasa Inggris dalam bermain peran.

Permasalahan

1. Bagaimana membuat siswa berani berbicara, kreatif dan termotivasi berbicara bahasa Inggris menggunakan teknik role play ?
2. Apakah teknik role play dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris bagi siswa jurusan pertanian di SMKN 2 Batu ?

Tujuan

1. Secara umum untuk meningkatkan profesionalisme guru.
2. Secara khusus untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris
3. Meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara melalui teknik role play dan real objects
4. Meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara individual maupun secara kelompok, serta meningkatkan kedisiplinan siswa.

Manfaat Kegiatan

Manfaat yang diharapkan dari penulisan *Best Practice* ini, diantaranya:

1. Bagi Siswa
 - a. Siswa tidak bosan karena mendapat kegiatan pembelajaran yang berbeda yaitu percakapan di luar kelas dengan memanfaatkan lingkungan sekolah, *handphone*, *internet* dan berbagai peran untuk kegiatan pembelajaran bahasa Inggris
 - b. Adanya peningkatan interaksi pembelajaran antar siswa. Siswa bisa bertanya kepada siswa lain sehingga terjadi diskusi tentang bagaimana membuat percakapan dengan teknik *role play*.
 - c. Siswa menjadi semangat dan termotivasi dalam belajar Bahasa Inggris khususnya dalam membuat percakapan pada materi *procedure text (Simple Present Tense)*.
 - d. Muncul semangat kerja sama (*collaboratif*) karena dalam kelompok, setiap siswa saling memberikan kontribusi baik kosa kata, ide, ataupun pendapatnya.
 - e. Siswa dituntut untuk percaya diri dalam berbicara dan bermain peran
 - f. Siswa mampu merespons pertanyaan dari lawan bicaranya
 - g. Siswa mampu merespons pertanyaan dengan baik walaupun masih ada kesalahan pengucapan
 - h. Siswa dengan percaya diri mengirimkan hasil videonya menggunakan *handphone* melalui link yang dibuat oleh guru.
2. Bagi Guru
 - a. Penulisan laporan ini menjadi bahan evaluasi untuk mengukur sejauh mana keberhasilan dalam menerapkan teknik Role Play metode pembelajaran
 - b. Guru mendapatkan sisi positif dan negatif dari teknik yang diterapkan sehingga dapat dijadikan perbaikan untuk kegiatan pembelajaran di masa yang akan datang
 - c. Guru menjadi termotivasi untuk menggunakan inovasi lain dalam pembelajaran sehingga nilai yang diperoleh siswa semakin baik.
 - d. Laporan ini juga bermanfaat bagi guru sebagai dokumentasi karya ilmiah.
3. Bagi Sekolah
 - a. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah
 - b. Dapat meningkatkan prestasi sekolah melalui peningkatan prestasi siswa dan guru
 - c. Dapat memotivasi dan menginspirasi guru lain untuk mencoba teknik role play

Pembatasan Masalah

Pada makalah kali ini penulis ingin fokus pada teknik role play. Kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris kali ini, penulis memfokuskan kegiatan percakapan bermain peran dengan memanfaatkan lahan pertanian tanaman, alat pertanian dan laboratorium yang ada di SMKN 2 Batu.

Penulis, dalam hal ini adalah guru sebagai fasilitator dan motivator menanyakan apakah semua siswa senang dengan kegiatan percakapan bahasa Inggris dengan bermain peran (role play) di luar kelas ?

Ternyata semua peserta didik menyetujui, sehingga penulis memutuskan supaya mereka mempraktikkan percakapan yang sudah dibuat dengan lingkup materi *procedure*, *simple present tense* dan *imperative sentence* pada kurikulum merdeka fase E kelas X program keahlian Agribisnis Tanaman Hias dan Hortikultura.

Rumusan Masalah

Mengapa kami memilih kegiatan percakapan di luar kelas dengan teknik *Role Play*? Karena guru menyesuaikan dengan elemen menyimak dan berbicara dan mengacu pada tujuan pembelajaran yaitu membuat dan merespons percakapan pada kurikulum merdeka.

Pada makalah ini penulis dalam hal ini guru, akan membahas pembelajaran inovatif, interaktif dan responsif yang menarik dengan menggunakan teknik *Role Play* sebagai salah satu upaya pengembangan kualitas pembelajaran untuk tercapainya tujuan pendidikan komprehensif bagi peserta didik khususnya pada lingkup materi *procedure*, *simple present tense* dan *imperative sentence*.

2. LANDASAN TEORI

Role Play

Role Play adalah teknik pengajaran dalam bahasa Inggris yang memberikan peran dua orang siswa atau lebih untuk melakukan percakapan sesuai dengan peran masing-masing. Untuk melakukan *role play* ini dibutuhkan kerja sama pasangan maupun kerja sama kelompok. Karena untuk melakukan peran masing-masing dalam *role play*, keseimbangan antara setiap peran dalam kelompok sangatlah penting.

Kerja kelompok itu sendiri adalah istilah generik yang mencakup sejumlah teknik yang memungkinkan siswa ditugasi untuk menyelesaikan tugas yang mencakup kolaborasi (kerjasama) dan bahasa yang diucapkan berdasarkan inisiatif sendiri. Sedangkan untuk kerja berpasangan tidak lain adalah kerja kelompok dalam kelompok yang beranggotakan dua orang.

Untuk melakukan sebuah *role play* yang baik di dalam sebuah kelas, jumlah siswa dalam satu kelompok maksimum enam orang. Seperti yang diutarakan oleh Brown (2001:172) bahwa jika kelompok terlalu besar, maka tujuan utama mengajar menggunakan kelompok, yaitu agar lebih banyak kesempatan diberikan kepada siswa untuk berbicara menjadi tidak berhasil. Selain itu Brown (2001: 178-179) juga menguraikan empat manfaat kerja kelompok yaitu: "Pertama, kerja kelompok menghasilkan bahasa interaktif. Kedua, kerja kelompok menawarkan iklim efektif yang ramah. Ketiga, kerja kelompok meningkatkan tanggung jawab dan otonomi siswa. Keempat, kerja kelompok adalah selangkah menuju individualisasi pengajaran."

Pada kegiatan ini kita juga mengetahui bahwa untuk melakukan *Role Play* bahwa paling sedikit dua hal yang penting yaitu pemberian peran kepada seseorang atau lebih dalam kelompok dan penugasan untuk penyelesaian tujuan atau maksud yang harus diselesaikan oleh peserta (Brown : 2001:183). Kegiatan Role Play melibatkan siswa dalam peran yang berbeda (bahkan mungkin identitas yang berbeda). Dalam hal ini pembelajar akan berperan sebagai orang lain. Kegiatan Role Play ini akan memberikan banyak latihan pada penggunaan bahasa Inggris sebagai bahasa asing.

Dalam *role play* ini siswa diajak untuk merasa positif terhadap bahasa yang dipelajari teman sekelas, dan guru. Kolaborasi yang ditekankan dalam kegiatan ini menghasilkan komunikasi antar siswa dimana mereka saling bertukar informasi dan pandangan guna menapaki tujuan yang telah ditetapkan. (Jacobs: 1988:99) Mereka juga dapat menghindari sesaat dari guru yang menguasai kelas (*teacher class center*). Jika kita dapat mengatur kegiatan secara efektif dengan harapan dapat mengatasi masalah introversi (memusatkan perhatian pada dirinya sendiri) dan ketidaklancaran siswa dengan membantu membuat tugas

yang dapat diikuti oleh semua siswa.

Role Play dapat digunakan dalam membantu kegiatan komunikasi untuk membantu siswa belajar dengan cara yang lebih interaktif. *Role Play* memungkinkan mereka untuk memahami perspektif orang lain, mengembangkan keterampilan berbicara dan mendengar, serta mempraktikkan situasi komunikasi dalam konteksnya. Hal ini juga dapat meningkatkan pemahaman tentang budaya, emosi, dan konteks sosial yang berbeda.

Ada beberapa alasan *Role Play* digunakan dalam pembelajaran yaitu: (1) *Role Play* boleh menggunakan berbagai macam bahasa dan fungsi bahasa yang tidak biasa digunakan di kelas. Contohnya bahasa yang digunakan dalam situasi formal, seperti bersikap hormat, pembuatan makalah dalam rapat atau pada saat interview; (2) *Role Play* boleh memakai cara untuk berperilaku sesuai dengan adat kebiasaan seperti apabila ditawarkan makanan atau minuman. Ketika mengatakan tidak untuk suatu tawaran atau ketika menerima atau memberikan hadiah; (3) *Role Play* adalah kegiatan yang menarik dengan berbagai peran; dan (4) *Role Play* dapat menghasilkan repeatation (pengulangan) dalam kegiatan speaking dengan bergantian peran.

Menurut Long dan Porter (1985), kegiatan komunikasi melibatkan kerja kelompok sebagai sumber bahasa yang dapat dimengerti oleh siswa. Pada penelitian itu mereka membandingkan guru yang mendominasi kelas dengan kelompok kelas kecil dimana kelas itu berisi antara kelompok *native speaker* dan kelompok *non-native speaker*. Mereka menyimpulkan bahwa kegiatan komunikasi dalam kelompok kecil akan memberikan suasana yang baik untuk mempelajari bahasa. Bekerja kelompok meminimalkan kesalahan bahasa. Siswa melakukan sedikit kesalahan pada bahasa yang diucapkan dibandingkan dengan berbicara kepada seorang guru. Demikian juga, siswa yang bekerja kelompok atau berpasangan akan melakukan sedikit kesalahan apabila mereka berbicara dengan “native speaker”.

Hubungan Teknik *Role Play* dengan Motivasi Belajar

Salah satu alasan penggunaan teknik *Role Play* adalah terkait dengan motivasi belajar bahasa Inggris dan untuk keberhasilan belajar mengajar di kelas. Salah satu aspek yang menentukan keberhasilan dalam belajar mengajar adalah pemilihan teknik yang tepat. Harapannya teknik *Role play* ini akan memberikan motivasi dalam belajar bahasa Inggris di luar kelas secara berkelompok. Oleh karena itu penulis juga memanfaatkan media *real objects* yang tersedia di lingkungan SMKN 2 Batu.

Dalam mengajarkan bahasa Inggris, guru perlu merubah kegiatan yang biasanya hanya di dalam kelas menjadi kegiatan di luar kelas. Lebih baik lagi apabila kegiatan praktek percakapan bahasa Inggris ini berkolaborasi dengan mata pelajaran produktif. Sehingga peserta didik dapat langsung mempraktikkan kegiatan di lahan pertanian bersama guru bahasa Inggris dan guru produktif secara berkelompok.

Motivasi dan penggunaan *role play* dalam kelas memiliki keterkaitan yang erat. *Role Play* sebagai teknik pembelajaran yang melibatkan simulasi peran, dapat memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Berikut adalah beberapa cara hubungan tersebut dapat terbentuk:

1. **Keterlibatan aktif:** *Role play* mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Dengan berperan sebagai karakter atau dalam situasi tertentu, siswa akan merasa lebih tertantang. Hal ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan minat mereka terhadap materi pelajaran.
2. **Konteks Nyata:** *Role play* memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi nyata atau mendekati kehidupan nyata. Ini dapat membantu mereka melihat relevansi materi pelajaran dan mengapa mereka perlu belajar.
3. **Kreativitas:** Siswa memiliki kesempatan untuk berkreasi saat bermain peran. Ini dapat memotivasi mereka untuk berpikir kreatif dan mengeksplorasi solusi yang berbeda dalam situasi yang diberikan.
4. **Rasa Kepemilikan:** Dalam *role play*, siswa merasa memiliki peran dan tanggung jawab karakter atau situasi yang mereka mainkan. Ini bisa meningkatkan rasa memiliki terhadap pembelajaran, yang dapat memotivasi mereka untuk berinvestasi lebih dalam proses belajar.
5. **Keterampilan Komunikasi:** *Role play* membangun keterampilan komunikasi verbal dan non-verbal. Keberhasilan dalam bermain peran bisa menjadi dorongan motivasi karena siswa melihat perkembangan keterampilan sosial mereka.

6. **Kolaborasi:** Role play sering melibatkan kerja kelompok. Kerja sama dan interaksi dengan teman sekelas dapat meningkatkan rasa keterlibatan dan membantu dalam membangun hubungan sosial, yang bisa menjadi faktor motivasi.

Namun, perlu diingat bahwa efektivitas penggunaan role play tergantung pada desain dan implementasinya. Guru perlu memastikan bahwa role play sesuai dengan tujuan pembelajaran dan menyediakan panduan yang jelas kepada siswa. Motivasi yang dihasilkan dari role play dapat memengaruhi tingkat keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam jangka panjang

3. METODOLOGI PENELITIAN

Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Ada 5 pertemuan pada komponen procedure text pada fase E kelas X. Setiap pertemuan terdiri dari 4 jam pelajaran.

Pertemuan I proses belajar mengajar dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 9 Mei 2023 di ruang kelas X Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura SMK Negeri 2 Batu dengan melibatkan siswa yang berjumlah 25 orang. Namun kegiatan pembelajaran dengan teknik *Role Play* diselenggarakan pada pertemuan IV dan V. Proses *editing* dan pengumpulan hasil kerja kelompok melalui link.

Instrumen yang Digunakan

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan ini adalah modul, *real objects* seperti tanaman, buah-buahan, sayuran, alat pertanian, *handphone* untuk merekam percakapan, fasilitas internet (untuk mencari data dan informasi kaitannya dengan materi yang sedang dipelajari) di ruang kelas dan di lingkungan sekolah, rekaman video, teks visual, LCD Projector, komputer/laptop, Platform LMS Google form, Canva, PosterMywall.

Adapun instrumen penilaian yang digunakan dalam *best practice* ini ada 2 macam yaitu :

- a. Instrumen untuk mengamati proses pembelajaran berupa lembar observasi
- b. Instrumen untuk menilai hasil percakapan siswa setiap kelompok berupa video.

Langkah Kerja

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan teknik Role Play pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pada pertemuan IV hari Selasa tanggal 9 Mei 2023, guru dan siswa membahas materi tentang *procedure text*.

1. Guru menayangkan video percakapan antara petani dan siswa yaitu tentang prosedur menanam anggrek
2. Peserta didik mendengarkan penjelasan materi tentang procedure text (PPT) dari guru.
3. Peserta didik memperhatikan makna *procedure text*, ciri-ciri *procedure text*, tujuan, langkah-langkah dan *generic structure*
4. Peserta didik menulis teks prosedur dan dikonsultasikan kepada gurunya
5. Guru menunjukkan cara mengaplikasikan teks melalui Canva atau PosterMywall.
6. Siswa mempraktikkan dengan dan mengirimkan tugasnya
7. Setelah siswa memahami materi, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 3 atau 4 siswa.
8. Guru meminta setiap kelompok untuk menyusun teks percakapan pendek dan bermain peran pada materi *procedure text*. Siswa diberi waktu untuk berdiskusi dan menulis draft percakapan selama 60 menit.
9. Guru mengawasi siswa saat berdiskusi dan sesekali membetulkan struktur bahasa, ucapan maupun penulisan yang kurang benar.
10. Guru memberikan penilaian pada saat kegiatan berlangsung

Pada pertemuan ke V hari Selasa, 16 Mei 2023 kegiatan dilanjutkan di luar kelas Peserta didik dipilih secara acak oleh guru untuk berkelompok. Masing-masing kelompok berdiskusi untuk menyusun teks percakapan tentang *procedure text* dengan bermain peran.

1. Peserta didik memilih peran dan melakukan observasi di luar kelas bersama kelompoknya
2. Setiap kelompok menyesuaikan media dan menentukan lokasi percakapan
3. Peserta didik mempraktikkan peran masing-masing berbicara secara berulang-ulang dengan intonasi dan ekspresi yang baik
4. Guru mendatangi setiap kelompok dan memberikan authentic assesment, motivasi, dan koreksi terkait pengucapan dan ekspresi saat berbicara
5. Peserta didik membetulkan pengucapan
6. Salah satu peserta didik merekam percakapan mereka menggunakan handphone
7. Hasil rekaman diedit dan dikumpulkan melalui link

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang Diperoleh

Hasil yang dapat dilaporkan dari *Best Practice* ini adalah:

1. Selama proses kegiatan dengan teknik role play, peserta didik terlihat antusias dan semangat dalam belajar
2. Semua siswa di kelompoknya terlihat aktif berdiskusi, beberapa siswa *browsing* mencari kosa kata di *internet* dan siswa yang lainnya berusaha menyusun kalimat-kalimat dengan teman dalam satu kelompok
3. Membuat video percakapan pendek dalam pembelajaran kali ini membuat siswa kreatif, antusias dan termotivasi belajar berbicara dalam bahasa Inggris
4. Terjalin kerja sama yang baik pada tiap-tiap kelompok
5. Siswa juga terlihat lebih fokus dalam belajar dan mendengarkan setiap instruksi guru tentang langkah-langkah kegiatan tersebut

Selain itu terdapat dua hasil utama yang dicapai, yaitu pada aspek keterampilan dan pengetahuan. Kedua hasil tersebut adalah : Pertama, capaian hasil dalam aspek keterampilan. Hasil yang dicapai adalah terpenuhinya tuntutan capaian pembelajaran bahasa Inggris pada fase E Kurikulum merdeka, yaitu aktivitas C1-C6 menyimak dan berbicara, membaca dan memirsa, menulis dan presentasi. Dalam hal menyusun teks, peserta didik menunjukkan kemampuan menggunakan struktur teks dan fitur kebahasaan pada teks percakapan.

Ciri kebahasaan yang digunakan oleh siswa pada teks percakapan *Role Play* antara petani dan siswa adalah sebagai berikut :

Prana (siswa) : *Hello, Sir. I'm Prana from SMKN 2 Batu.*

I want to talk with you about your occupation.

Farmer (Zidan) : *Hi, Prana. Yes, please.*

Prana (siswa) : *Thanks. I see many kinds of orchid you plant. How long have you been an orchid farmer?*

Farmer (Zidan) : *Since about 10 years ago. I really love orchid.*

Prana (siswa): *Wow! Would you like to show me how to plant orchid in the pot?*

Farmer (Zidan) : *Sure. Come here !*

Prana (siswa): *OK.*

Farmer (Zidan): *First, prepare the materials such as orchid, pot, foam peanuts, wood chips, water, cocopeat*

Then, pick a cattleya, moth orchid, or Venus slipper orchid if you're a beginner. Choose a small plastic or clay pot for the orchid

Next, Choose the right growing medium for your type of orchid, fill the bottom of the pot with 1 in (2.5 cm) of foam peanuts

Remove the orchid from the original container. Hold the orchid in the pot. Fill the pot with the media

Last, water the orchid approximately once per week.

Prana (siswa) : I actually still have many questions, but it's getting late. I should go home now. Thanks so much, Sir. Bye...bye

Farmer (Zidan): OK. Bye

Kedua, capaian hasil dalam aspek pengetahuan. Mengacu pada teks percakapan antara siswa dan petani terlihat bahwa dia memiliki pengetahuan menulis teks percakapan pendek, dari unsur fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaannya. Dari kalimat diatas dapat diketahui bahwa peserta didik sudah memahami penggunaan struktur bahasa dan pemilihan kosa kata yang tepat (diction) pada teks tersebut. Penggunaan conjunction seperti first, next last, etc. Penggunaan action verbs dan imperative sentence nampak pada kalimat : show..., prepare ..., pick ..., choose ..., remove ..., water ..., etc.

Dari unsur fungsi sosial, siswa (Prana) berperan sebagai siswa menunjukkan rasa hormat dan kepeduliannya kepada (Petani) yaitu dengan bertegur sapa "Hello, Sir. I'm Prana from SMKN 2 Batu". "I want to talk with you about your occupation". Serta bertanya "How long have you been an orchid farmer?". Petani menunjukkan prosedur bagaimana cara menanam bunga anggrek di dalam pot kalimat "I'll show you how to plant orchid in the pot". Dalam hal ini petani akan menunjukkan prosedur cara menanam anggrek dalam pot.

Siswa dengan semangat berekspresi dengan berperan sebagai petani yang bangga dengan profesinya. Hal ini ditunjukkan dalam kalimat "Since about 10 years ago". "I really love orchid".

5. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Teknik *role play* dalam pembelajaran bahasa Inggris sangat efektif dan menarik minat siswa dalam belajar. Proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) akan lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Sebenarnya dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari siswa sudah belajar percakapan dalam bahasa Inggris. Namun kegiatan tersebut biasanya hanya dilakukan di dalam kelas seperti membaca percakapan. Siswa mudah bosan karena merasa kegiatan tersebut tidak nyata (real). Oleh karena itu, dengan teknik *role play* yang dilakukan di lingkungan sekolah, para siswa dapat berbicara dengan bebas dan berekspresi. Mereka merasa senang ketidak mampuan memahami isi pelajaran dengan baik dan lebih menyenangkan.
2. Dengan penyusunan Modul secara sistematis dan cermat, pembelajaran bahasa Inggris dengan teknik *role play* yang dilaksanakan tidak sekadar berorientasi HOTS, tetapi juga mengintegrasikan literasi, dan kecakapan abad 21.
3. Mempraktikkan sendiri percakapan yang mereka susun membuat suasana kelas lebih aktif dan menarik. Siswa nampak sangat termotivasi. Mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan namun juga memperoleh keterampilan dalam bermain peran, sehingga mereka mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Dari pemaparan tahap-tahap penggunaan teknik *role play* di atas dapat dilihat beberapa kelebihan teknik *role play* sebagai berikut:

1. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, di samping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak,
2. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias

Rekomendasi

Berdasarkan hasil *best practice* pembelajaran bahasa Inggris meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris menggunakan teknik *Role Play*, berikut disampaikan rekomendasi yang relevan :

1. Posisi duduk siswa dalam kegiatan pembelajaran ini perlu diubah. Dari bangku berjejer menjadi berkelompok sehingga memudahkan peserta didik untuk berdiskusi tentang materi yang diperoleh.

2. Perlu kolaborasi dengan guru produktif apabila kegiatan tersebut dilakukan di luar kelas saat jam pelajaran praktek produktif.
3. Kemampuan penguasaan kosa-kata perlu ditingkatkan sehingga siswa tidak kesulitan ketika harus menyusun kalimat pada teks percakapan bahasa Inggris.
4. Guru harus lebih inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran sehingga suasana belajar di kelas dan di luar kelas lebih menarik. Model Pembelajaran dengan metode yang bervariasi akan menstimulus siswa sehingga dengan mudah memahami pelajaran yang diajarkan. Pada akhirnya keberanian untuk berbicara bahasa Inggris semakin baik dan meningkat.
5. Kegiatan pembelajaran menggunakan teknik Role Play ini bisa juga digunakan untuk mata pelajaran lain seperti bahasa Indonesia maupun mulok bahasa Jawa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Brown, H.D. (2001), Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy. Person Education
- [2] Jacobs, G.M. (1988). Function, Not Form: The Content-Based Approach to Language Teaching. ESL Methods Query, 12 (3). 98 - 101.
- [3] Kemdikbud. 2023. Platform Merdeka: Laman Web Kurikulum Merdeka. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/>
- [4] Long, M.H., & Porter, P.A. (1985). Group Work, Interlanguage Talk, and Second Language Acquisition. TESOL Quarterly, 19 (2), 207 – 227