



Penerapan *Role Play* Sebagai Strategi Meningkatkan Kemampuan *Speaking* Peserta Didik Kelas VII Merdeka SMP Negeri 6 Palu

Priskila Dwi Anggraini Sukarto¹, Nur Sehang², Dewi wati³

^{1,2}Universitas Tadulako

³SMP Negeri 6 Palu

E-mail : priskiladwianggraini79@gmail.com¹, nursehangthamrin@untad.ac.id²
dewiwati61@guru.smp.belajar.id³

Article Info

Article history:

Received September 20, 2025
Revised September 27, 2025
Accepted September 29, 2025

Keywords:

Role play, speaking skill,
English learning, Merdeka
Curriculum, classroom action
research

ABSTRACT

This study aims to improve the speaking skills of seventh-grade students in the Merdeka class at SMP Negeri 6 Palu through the implementation of the role play method. The research was motivated by students' low speaking performance, characterized by a lack of confidence, fluency, and limited vocabulary. This study employed a quantitative approach using Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, acting, observing, and reflecting stages. The participants were 36 students of class VII Merdeka. The findings revealed a significant improvement in students' speaking skills. The average score increased from 70.25 (40% mastery) in the pre-cycle to 74.25 (50%) in cycle I, and 82.25 (88.9%) in cycle II — showing an overall improvement of 12 points or 17.1%. These results indicate that role play effectively enhances students' fluency, pronunciation, and self-confidence in English speaking. In conclusion, the role play method serves as an effective and relevant strategy to improve students' speaking ability in English learning under the Merdeka Curriculum.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received September 20, 2025
Revised September 27, 2025
Accepted September 29, 2025

Kata Kunci:

Role Play, Kemampuan
Berbicara, Bahasa Inggris,
Kurikulum Merdeka, PTK

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara (speaking skill) peserta didik kelas VII Merdeka SMP Negeri 6 Palu melalui penerapan metode role play. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya kemampuan berbicara siswa yang ditandai dengan kurangnya keberanian, kelancaran, dan penguasaan kosakata. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 36 peserta didik kelas VII Merdeka. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada keterampilan berbicara siswa. Rata-rata nilai pra-siklus sebesar 70,25 dengan ketuntasan 40%, meningkat menjadi 74,25 (50%) pada siklus I, dan 82,25 (88,9%) pada siklus II. Peningkatan total sebesar 12 poin atau 17,1%. Hasil ini membuktikan bahwa role play efektif meningkatkan kelancaran, pengucapan, serta kepercayaan diri peserta didik dalam berbicara bahasa Inggris. Dengan demikian, metode role play dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dan relevan



untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Priskila Dwi Anggraini Sukarto

Universitas Tadulako

E-mail: priskiladwianggraini79@gmail.com

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di semua jenjang pendidikan di Indonesia, termasuk di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Sebagai bahasa internasional, penguasaan Bahasa Inggris diharapkan mampu membantu peserta didik berkomunikasi secara global serta mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaboratif, komunikatif, dan kreatif (4C). Dalam kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Inggris berfokus pada pengembangan kemampuan komunikasi nyata, salah satunya keterampilan *speaking* atau berbicara.

Kemampuan berbicara (*speaking skill*) merupakan aspek produktif yang menuntut peserta didik untuk menggunakan bahasa Inggris secara aktif dan komunikatif. Namun, berdasarkan hasil observasi awal di kelas VII Merdeka SMP Negeri 6 Palu, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide secara lisan. Peserta didik cenderung pasif saat diminta berbicara dalam Bahasa Inggris, kurang percaya diri, serta sering melakukan kesalahan dalam pelafalan dan pemilihan kosakata. Selain itu, proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode ceramah dan latihan terstruktur yang kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara bermakna menggunakan bahasa Inggris.

Masalah tersebut sejalan dengan temuan penelitian oleh Harefa et al. (2023) yang

menyatakan bahwa rendahnya kemampuan berbicara siswa disebabkan oleh minimnya kesempatan untuk menggunakan bahasa Inggris dalam konteks komunikasi nyata di kelas. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang bersifat aktif, komunikatif, dan kontekstual agar siswa terlibat langsung dalam proses berbicara.

Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode *role play*. Menurut Damayanti, Suwanti, dan Wahyuni (2022), *role play* merupakan metode yang mendorong peserta didik memainkan peran tertentu dalam situasi nyata sehingga dapat meningkatkan kelancaran (*fluency*) dan keberanian berbicara. Melalui *role play*, siswa tidak hanya berlatih menggunakan struktur bahasa yang benar, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial dan emosional melalui kerja sama serta interaksi dengan teman sebaya. Penelitian oleh Novitasari (2024) juga membuktikan bahwa penerapan *role play* secara signifikan meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VII, terutama dalam aspek pengucapan, kelancaran, dan penggunaan kosakata yang sesuai konteks.

Selain itu, penelitian oleh Wandira & Efendi (2023) menunjukkan bahwa penerapan *role play* dalam dua siklus pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa karena mereka merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, *role play* merupakan strategi yang efektif dan sesuai

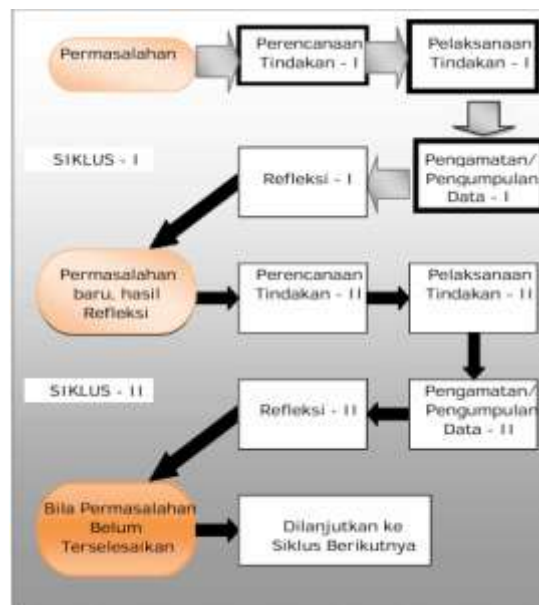


untuk diterapkan dalam pembelajaran *speaking* pada kurikulum Merdeka, khususnya di SMP Negeri 6 Palu.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk menerapkan *role play* sebagai strategi pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VII Merdeka SMP Negeri 6 Palu. Kegiatan penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tiga pertemuan yang melibatkan kegiatan praktik berbicara menggunakan skenario situasi sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilaksanakan menggunakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Kemmis (1988), penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi-situasi social (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri. Tujuan utama penelitian Tindakan kelas adalah untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat di dalam kelas sekaligus mencari jawaban ilmiah mengapa permasalahan tersebut dapat diselesaikan melalui tindakan yang akan dilakukan (Salim et al., 2020).



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Salim et al., 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi hasil belajar peserta didik yang dilakukan pada pembelajaran terbimbing, peneliti menemukan hasil belajar peserta didik yang belum

memenuhi standar ketuntasan yaitu 75. Dengan demikian diperoleh data hasil belajar peserta didik sebelum diberikan Tindakan dapat dilihat pada table berikut ini.

Table 1
Data hasil belajar keterampilan *speaking*

Nilai	Ketuntasan	Sebelum pemberian Tindakan	
		Jumlah siswa	Persentase%



Kurang dari 75	Tidak tuntas	24	60%
Lebih dari 75	Tuntas	12	40%
		36	100%

Berdasarkan table diatas terlihat jumlah peserta didik yang memiliki hasil belajar yang mencapai ketuntasan belajar adalah sebanyak 11 peserta didik (40%), sedangkan peserta didik yang memiliki hasil belajar yang tidak mencapai ketuntasan sebanyak 24 peserta didik (60%) dengan nilai tertinggi adalah 80,5 dan nilai terendah 65 dengan rata-rata nilai 70,25. Dengan diperolehnya hasil belajar yang belum memenuhi kriteria ketuntasan pada materi *making request* pada kelas 7 merdeka peneliti dan guru pamong menyusun strategi penerapan metode *role play*. Peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dalam dua siklus

dengan empat kali pertemuan dalam pembelajaran.

Tindakan Siklus I

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I dengan menerapkan metode pembelajaran melalui metode *role play* berjalan cukup lancar dengan beberapa kendala dan pada hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan namun belum cukup signifikan. Rata-rata nilai kelas 7 merdeka dalam melakukan dialog sederhana adalah 74,25 untuk nilai proses pembelajaran peserta didik kelas 7 merdeka dapat dilihat pada table 2 dibawah ini:

Table 2
Hasil tes proses pembelajaran *speaking* peserta didik kelas 7 Merdeka SMPN 6 Palu pada siklus I

Kriteria skor	Nilai
Skor tertinggi	80,5
Skor terendah	68
Rata-rata kelas	74,25
Jumlah siswa yang mencapai KKM	50%
Jumlah siswa yang belum mencapai KKM	50%

Sumber data : Hasil tes pada siklus I, Jumat, 14 Maret 2025

Dari table diatas dapat di jelaskan bahwa nilai terendah yang di peroleh peserta didik adalah 68 dan nilai tertinggi adalah 80,5 dengan rata-rata 74,25 untuk peserta didik yang hasil belajarnya memenuhi standar ketuntasan

sebanyak 18 orang dan peserta didik yang hasil belajarnya belum memenuhi standar ketuntasan sebanyak 18 orang, untuk hasil dari proses pembelajaran dapat dilihat dari table di bawah ini.

Table 3
Nilai proses pembelajaran *speaking* pada siklus I peserta didik kelas 7 Merdeka SMPN 6 PALU

No	Interval nilai	Jumlah peserta didik	Persentase %
1	65 – 70	4	11,1%
2	71 – 74	5	14%
3	75 – 80	8	22,2%
4	80 – 85	10	27,8%
5	85 – 100	8	22,2%
Jumlah			100%

Dalam pelaksanaan siklus I dengan menggunakan metode pembelajaran tutor sebaya dalam hal ini dapat ditemukan peningkatan dalam hasil belajar peserta didik

untuk memahami materi *making request* dan melakukan dialog sederhana dengan cukup baik. Dengan demikian, berdasarkan evaluasi yang telah terlaksana, terlihat peningkatan dari



hasil belajar peserta didik dari pembelajaran terbimbing sebesar 70,25 menjadi 74,25 pada pembelajaran siklus I. Pada siklus ini

keterampilan peserta didik mengalami peningkatan, dapat dilihat pada table di bawah ini.

Table 4
Perbandingan nilai pra siklus dengan siklus I

Tes	Rata-rata	Peningkatan	Keterangan
Pra siklus	70,25	5,6%	Terjadi peningkatan
Siklus I	74,25		

Dapat dilihat dari table diatas untuk menegetahui perubahan hasil Tindakan dengan jenis data yang bersifat kuantitatif dapat di Analisa dengan menggunakan rumus Zainal A, (2008:53) sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{post rate} - \text{base rate}}{\text{base rate}} \times 100$$

$$P = \frac{74,25 - 70,25}{70,25} \times 100$$

$$P = \frac{4}{70,25} \times 100$$

$$P = 5,6 \%$$

Namun pada siklus I ini, peserta didik belum maksimal dalam peningkatan proses keterampilan belajar *speaking*. Dari jumlah 36 peserta didik yang mendapat nilai baik sekali 8 peserta didik, baik 10 peserta didik, cukup baik 8 peserta didik, cukup 5 peserta didik dan kurang 4 peserta didik. Berdasarkan data tersebut jumlah peserta didik yang dapat

memenuhi kriteria ketuntasan baru sebesar 50% nilai ini belum mencapai 75% dari jumlah peserta didik keseluruhan. Oleh karena itu, masih perlu perbaikan untuk mendapatkan keterampilan *speaking* yang lebih baik, akan dilakukan pada siklus II agar mendapatkan nilai yang maksimal.

Tindakan Siklus II

Siklus II merupakan tindak lanjut dari hasil analisis dan refleksi yang dilakukan pada siklus I, dimana dalam pelaksanaan tindakan siklus I, rata-rata peserta didik menunjukkan hasil belajar yang msih kurang maksimal dan belum sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan. Pelaksanaan siklus II mengacu pada pelaksanaan siklus I, karena merupakan perbaikan dari siklus I. Pelaksanaan kegiatan

pembelajaran siklus II dengan menerapkan metode *role play* berjalan lancar dan mengalami peningkatan dalam aktivitas proses pembelajaran *speaking* pada peserta didik. Rata-rata nilai kelas 7 merdeka dalam melakukan *speaking* dialog sederhana depan adalah 82,25 untuk nilai proses pembelajaran peserta didik kelas 7 merdeka juga akan ditunjukan pada tabel 5 di bawah ini:

Table 5
Hasil tes proses pembelajaran *speaking* peserta didik kelas 7 Merdeka SMPN 6 Palu pada siklus II

Kriteria skor	Nilai
Skor tertinggi	90,5
Skor terendah	74
Rata-rata kelas	82,25
Jumlah siswa yang mencapai KKM	88,9%
Jumlah siswa yang belum mencapai KKM	11,1%

Sumber data: Hasil tes pada siklus II, Jumat, 11 April 2025



Dari table diatas dapat di jelaskan bahwa nilai terendah yang di peroleh peserta didik adalah 74 dan nilia tertinggi adalah 90,5 dengan rata-rata 82,25 untuk peserta didik yang hasil belajarnya memenuhi standar ketuntasan

sebanyak 32 orang dan peserta didik yang hasil belajarnya belum memenuhi standar ketuntasan sebanyak 4 orang, untuk hasil dari proses pembelajaran dapat dilihat dari table di bawah ini.

Table 6

Nilai proses pembelajaran *speaking* pada siklus II peserta didik kelas 7 Merdeka SMPN 6 PALU

No	Nilai	Jumlah peserta didik	Persentase %
1	74	4	11,1%
2	79	5	14%
3	83	8	22,2%
4	88	8	22,2%
5	90,5	10	27,8%
Jumlah			100%

Dalam pelaksanaan siklus II dengan menggunakan metode pembelajaran tutor sebaya dalam hal ini dapat ditemukan peningkatan dalam hasil belajar peserta didik untuk memahami materi roll depan dan melakukan Gerakan mempraktikkan Gerakan roll depan dengan sangat baik. Dengan demikian, berdasarkan evaluasi yang telah

terlaksana, terlihat peningkatan dari hasil belajar peserta didik dari pembelajaran terbimbing sebesar 70,25 menjadi 74,25 pada pembelajaran siklus I. Pada siklus ini keterampilan peserta didik mengalami peningkatan, dapat dilihat pada table di bawah ini.

Table 7

Perbandingan nilai Siklus I dengan siklus II

Tes	Rata-rata	Peningkatan	Keterangan
Siklus I	74, 25	10,7%	Terjadi peningkatan
Siklus II	82,25		

Dapat dilihat dari table diatas untuk menegtahui perubahan hasil Tindakan dengan jenis data yang bersifat kuantitatif dapat di Analisa dengan menggunakan rumus Zainal A, (2008:53) sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{post rate} - \text{base rate}}{\text{base rate}} \times 100$$

$$P = \frac{82,25 - 74,25}{74,25} \times 100$$

$$P = \frac{8}{74,25} \times 100$$

$$P = 10,7 \%$$

Pada siklus II ini pembelajaran *speaking* dengan menggunakan penerapan metode pembelajaran *role play* dinyatakan

berhasil. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes siklus II, dimana jumlah siswa yang mendapatkan nilai 90, 5 atau sebesar 27,8%, untuk siswa yang mendapatkan nilai 88 sebesar 22,2% dan 79 atau sebesar 14%, sisanya yang mendapatkan nilai 74 atau sebesar 10,5%. jadi jumlah peserta didik yang mendapatkan ketuntasan dengan nilai KKM yaitu sebesar 88,9% , dari jumlah 36 peserta didik pada kelas 7 merdeka. Peningkatan keterampilan *speaking* peserta didik dari siklus I dan siklus II ditandai dengan tidak adanya penurunan nilai peserta didik. Hal ini menunjukan bahwa peserta didik bisa memahami pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran metode *role play* sebagai dengan demikian efektivitas dari model pembelajaran menggunakan metode *role play* telah terbukti dapat meningkatkan



semangat belajar, melibatkan peserta didik secara aktif dalam pelaksanaan pembelajaran dan meningkatkan keterampilan peserta didik

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap peserta didik kelas 7 merdeka di SMP Negeri 6 Palu, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role play* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar keterampilan *speaking*. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang sebelumnya belum memenuhi standar ketuntasan. Sebelum penerapan tindakan, hasil observasi menunjukkan bahwa hanya 40% peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai di atas 75, sedangkan 60% peserta didik masih berada di bawah standar tersebut. Rata-rata nilai yang diperoleh adalah 70,25, dengan nilai tertinggi 80,5 dan terendah 65. Data ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan mendesak untuk meningkatkan metode pembelajaran yang digunakan. Pada siklus I, penerapan metode *role play* menunjukkan adanya peningkatan, meskipun belum signifikan. Rata-rata nilai peserta didik meningkat menjadi 74,25, dengan 50% peserta didik mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Meskipun ada peningkatan, hasil ini masih jauh dari target yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa metode *role play* mulai memberikan dampak, tetapi

untuk pembelajaran *speaking* pada peserta didik kelas 7 merdeka SMP NEGERI 6 PALU.

masih perlu perbaikan lebih lanjut untuk mencapai hasil yang optimal. Analisis data menunjukkan bahwa meskipun ada peningkatan rata-rata nilai sebesar 5,6%, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan masih 50%. Oleh karena itu, diperlukan tindakan lebih lanjut untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam melakukan *speaking*.

Siklus II dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari analisis dan refleksi siklus I. Dalam siklus ini, penerapan metode *role play* berjalan lebih lancar dan menunjukkan hasil yang lebih baik. Rata-rata nilai peserta didik meningkat menjadi 82,25, dengan 88,9% peserta didik mencapai KKM. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 90,5, dan nilai terendah 74. Peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta didik semakin memahami materi dan mampu melakukan *speaking* dalam dialog sederhana dengan baik. Dari analisis data, terlihat bahwa peningkatan rata-rata nilai dari siklus I ke siklus II mencapai 10,7%. Hal ini menunjukkan bahwa metode *role play* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tidak ada penurunan nilai yang signifikan pada peserta didik, yang menandakan bahwa semua peserta didik dapat mempertahankan atau meningkatkan keterampilan mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas 7 merdeka di SMP Negeri 6 Palu, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role play* secara signifikan meningkatkan hasil belajar keterampilan *speaking*. Sebelum penerapan metode ini,

hanya 40% peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar, dengan rata-rata nilai 70,25. Setelah menerapkan metode *role play* dalam dua siklus, rata-rata nilai peserta didik meningkat menjadi 82,25, dan jumlah peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat



menjadi 88,9%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode tutor sebaya efektif dalam meningkatkan pemahaman

SARAN

1. Penerapan Metode Lanjutan: Disarankan agar metode *role play* terus diterapkan dalam pembelajaran keterampilan fisik lainnya, mengingat efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar.
2. Pelatihan untuk Guru: Guru perlu diberikan pelatihan lebih lanjut mengenai penerapan metode tutor sebaya agar dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan mengatasi kendala yang mungkin muncul.

dan keterampilan peserta didik dalam melakukan gerakan roll depan.

3. Evaluasi Berkala: Melakukan evaluasi berkala terhadap hasil belajar peserta didik untuk memantau perkembangan dan efektivitas metode yang digunakan. Hal ini penting untuk melakukan penyesuaian yang diperlukan dalam proses pembelajaran.
4. Pengembangan Materi: Pengembangan materi ajar yang lebih variatif dan menarik dapat membantu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, sehingga hasil belajar dapat lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

FAJAR, M. (2017). Peranan Intelegensi Terhadap Perkembangan Keterampilan Fisik Motorik Peserta Didik Dalam Pendidikan Jasmani. Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga, 16(1), 58–66.

<https://doi.org/10.20527/multilatera.l.v16i1.3664>

Kemmis, S. and McTaggart, R.(1988). The Action Research Reader. Victoria, Deakin University Press.

Ningati, D. A., Aprilia, N., Nurhidayati, A., Prakoso, B. B., & Sugianto. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Materi Kebugaran Jasmani Melalui Permainan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Andongsari 04.

Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran, 7(2), 5762–5770.

Pipit Muliyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). 濟無No Title No Title No Title. Journal GEEJ, 7(2), 6438–6448.

Salim, Rasyid, I., & Haidir. (2020). Penelitian Tindakan Kelas. Indonesia Performance Journal 4, 5.

Siregar, I., & Alinur, A. (2022). Implementasi Metode Peer Teaching untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bola Voli. All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society, 2(4), 88–92.



<https://doi.org/10.58939/afosj-las.v2i4.479>