Doi : 10.55266/pkmradisi.v5i1.522
Hal : 14 s/d 19

JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT RADISI
E-ISSN : 2798-9887
Tersedia Secara Online Pada Website : https://jurnal.radisi.or.id/index.php/PKMRADISI

Membangun Kepercayaan Diri dan Kemampuan Berbahasa Inggris Melalui Program Role Play dalam English Talent Show di SMPN 4 Kuningan

NURUL AFLA [1], LIZA ANGGY MZ[2], MITA SALIHAH [3], MUHAMMAD HUSEIN [4], MUHAMMAD APRIANTO BUDIE NUGROHO [5]

[1,2,3,4]Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Kuningan
shanashine3@gmail.com[1], liza909a@gmail.com[2], ccntchocolate@gmail.com[3], muhhusein17@gmail.com[4], muh.apriantobn@uniku.ac.id[5]

KATA KUNCI

Drama dalam ELT, Role Play, Pembelajaran Bahasa Inggris, Experiential Learning, Pembelajaran Afektif

RIWAYAT ARTIKEL

Diterima : 26/04/2025
Revisi : -
Disetujui : 29/04/2025
Dipublish : 29/04/2025

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan berbahasa Inggris siswa melalui program Role Play dalam English Talent Show di SMPN 4 Kuningan. Program berbasis pengalaman ini mendorong siswa menggunakan Bahasa Inggris dalam konteks dramatis dan kolaboratif. Tahapan kegiatan mencakup pemilihan cerita, penugasan peran, penyusunan skenario, pelatihan, pementasan, dan diskusi reflektif, dengan bimbingan mahasiswa PPG Prajabatan dan guru pembina. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru dan manajemen sekolah, serta dokumentasi visual. Hasilnya menunjukkan peningkatan kelancaran berbicara, pemahaman struktur dialog, serta ekspresi emosional dalam bahasa Inggris. Siswa juga berkembang dalam aspek sosial seperti kolaborasi dan kepemimpinan. Berdasarkan analisis teori Vygotsky, Kolb, Krashen, dan Maley & Duff, program ini membuktikan efektivitas drama sebagai strategi pembelajaran integratif yang menggabungkan aspek linguistik, afektif, dan sosial, dan direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa di pendidikan menengah.

KEYWORD

Drama in ELT, Role Play, English Learning, Experiential Learning Affective Learning,

ARTICLE HISTORY

Accepted : 26/04/2025
Revision : -
Approved : 29/04/2025
Published : 29/04/2025

ABSTRACT

This community service activity aims to improve students' self-confidence and English language skills through the Role Play program in the English Talent Show at SMPN 4 Kuningan. This experience-based program encourages students to use English in a dramatic and collaborative context. The stages of the activity include story selection, role assignment, scenario preparation, training, staging, and reflective discussion, with guidance from PPG Pre-Service students and supervising teachers. Data were collected through observation, interviews with teachers and school management, and visual documentation. The results showed an increase in speaking fluency, understanding of dialogue structures, and emotional expression in English. Students also developed in social aspects such as collaboration and leadership. Based on the analysis of Vygotsky, Kolb, Krashen, and Maley & Duff theories, this program proves the effectiveness of drama as an integrative learning strategy that combines linguistic, affective, and social aspects, and is recommended for application in language learning in secondary education.

* Penulis Korespondensi : shanashine3@gmail.com (Nurul Afla)
Diterbitkan oleh : Yayasan Kajian Riset Dan Pengembangan Radisi

Ini adalah artikel akses terbuka dibawah lisensi CC BY-NC-SA 4.0

A. PENDAHULUAN

Penguasaan keterampilan berbicara dalam Bahasa Inggris di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) menjadi salah satu tantangan utama bagi banyak siswa. Salah satu kendala terbesar adalah rendahnya kepercayaan diri siswa untuk menggunakan Bahasa Inggris secara lisan, terutama dalam situasi formal seperti presentasi atau ujian. Ketakutan terhadap kesalahan, tekanan sosial, dan kurangnya pengalaman berkomunikasi dalam konteks nyata menjadi faktor yang memperbesar jarak antara penguasaan linguistik pasif dan kemampuan komunikasi aktif, (Agusliana et al., 2024). Fenomena ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara pengetahuan bahasa yang dimiliki siswa dan kemampuan mereka untuk menerapkannya dalam situasi sehari-hari yang lebih otentik.

Salah satu pendekatan yang menawarkan solusi terhadap tantangan tersebut adalah penggunaan *role play* (bermain peran) dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dalam kerangka teori Sociocultural Theory yang dikemukakan oleh Vygotsky, pembelajaran bahasa terjadi secara optimal dalam konteks interaksi sosial dan aktivitas yang bermakna secara budaya. Vygotsky menyatakan bahwa siswa akan berkembang paling efektif ketika terlibat dalam aktivitas yang menantang bersama orang lain yang lebih kompeten, yang dalam konteks pembelajaran ini, melibatkan interaksi antara siswa, guru, dan rekan sejawat, (Vygotsky, 1980). Dalam role play, siswa berpartisipasi dalam situasi yang mensyaratkan penggunaan bahasa secara langsung dan kolaboratif, yang mendorong mereka untuk belajar melalui proses sosial dan budaya yang relevan, (San Martín Galindo et al., 2015).

Lebih lanjut, drama techniques dalam pembelajaran bahasa yang dikemukakan oleh Maley dan Maley menekankan bahwa drama tidak hanya meningkatkan kelancaran berbicara, tetapi juga rasa percaya diri dan kreativitas ekspresif siswa, (Maley & Maley, 1985). Dengan menciptakan konteks otentik di mana siswa harus menggunakan Bahasa Inggris untuk berkomunikasi dan menyampaikan makna dalam situasi dramatis, mereka memperoleh kesempatan untuk mengatasi kecemasan dan takut akan kesalahan (Jenifer & Caroline, 2021). Role play memberikan pengalaman yang memungkinkan siswa menghidupkan karakter dan berinteraksi dalam konteks sosial yang bermakna, sehingga mendukung mereka dalam mengembangkan kemampuan berbicara dengan lebih natural dan percaya diri, (Khasbani & Seli, 2021).

Pendekatan ini juga selaras dengan Experiential Learning Theory yang dikemukakan oleh Kolb, yang menekankan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi melalui siklus pengalaman langsung, refleksi, konseptualisasi, dan penerapan Kembali, (Kolb, 1984). Dalam kegiatan role play, siswa tidak hanya berbicara dalam Bahasa Inggris, tetapi juga merasakan dan merefleksikan pengalaman tersebut dalam proses pembelajaran. Mereka terlibat langsung dalam penggunaan bahasa, yang memperkuat pemahaman linguistik dan memberi kesempatan bagi siswa untuk menghubungkan pengalaman pribadi mereka dengan konteks bahasa yang dipelajari, (Ishak & Abdul Aziz, 2022).

Selain itu, Affective Filter Hypothesis yang diajukan oleh Krashen menjelaskan bahwa faktor afektif seperti kecemasan, motivasi, dan rasa percaya diri dapat mempengaruhi efektivitas pemerolehan Bahasa, (Krashen, 1982). Dalam situasi yang mendukung, seperti yang tercipta dalam kegiatan role play, siswa merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk menggunakan Bahasa Inggris tanpa takut dihukum atau dinilai secara formal, (Lemana II et al., 2023). Dengan demikian, role play membantu menurunkan hambatan afektif, menciptakan lingkungan yang aman dan menyenangkan bagi siswa untuk berlatih berkomunikasi dalam Bahasa Inggris.

Program Role Play yang diadakan dalam kegiatan English Talent Show di SMPN 4 Kuningan dirancang untuk merespons tantangan ini. Program ini bertujuan untuk:

1) membangun kepercayaan diri siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris secara lisan melalui pendekatan dramatik;
2) memberikan pengalaman belajar berbasis kolaborasi dan ekspresi diri; serta
3) mengintegrasikan aspek afektif, sosial, dan linguistik dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui aktivitas kreatif.

Dengan berfokus pada siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran, kegiatan ini juga mendukung paradigma pendidikan yang humanistik dan partisipatif, di mana proses belajar tidak hanya berpusat pada materi, tetapi juga pada pengalaman, hubungan sosial, dan ekspresi diri siswa.

B. METODE PELAKSANAAN

Program Role Play merupakan bagian dari kegiatan English Talent Show yang diselenggarakan oleh mahasiswa PPG Prajabatan bersama English Club SMPN 4 Kuningan. Desain kegiatan ini berbasis pendekatan kolaboratif dan performatif, yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran bahasa melalui pengalaman bermain peran. Pendekatan ini memungkinkan integrasi dimensi kognitif (penggunaan bahasa), afektif (kepercayaan diri), dan sosial (kerja tim) secara utuh. Kegiatan dilaksanakan di SMPN 4 Kuningan, dengan peserta terdiri atas anggota aktif English Club yang memilih program Role Play sebagai bentuk partisipasi dalam Talent Show. Total peserta dalam kelompok drama adalah 10 orang, terdiri dari aktor dan narrator (dengan pendampingan mahasiswa PPG).

Kegiatan Role Play dilaksanakan melalui tahapan sistematis, yang mengintegrasikan elemen perencanaan, latihan terstruktur, pementasan, dan evaluasi reflektif. Tahapan tersebut meliputi:

1) Persiapan
   a) Pemilihan Topik Cerita
      Guru dan siswa berdiskusi bersama untuk menentukan tema cerita yang relevan dengan minat dan konteks siswa, sekaligus menyesuaikan dengan tingkat kemampuan Bahasa Inggris mereka. Topik yang dipilih mengacu pada situasi sehari-hari untuk memudahkan penghayatan dan ekspresi.
   b) Penentuan Peran
      Setiap siswa diberi peran yang berbeda dalam pementasan—baik sebagai aktor, narator, maupun tim teknis sederhana (koordinasi properti atau gerakan panggung). Pemilihan peran disesuaikan dengan karakter dan kenyamanan siswa.
   c) Penyusunan Skenario oleh Siswa
      Guru memberi tugas kepada siswa untuk menulis naskah drama (skenario) berdasarkan tema yang telah disepakati. Ini bertujuan melatih siswa dalam menyusun dialog, struktur naratif, serta memahami alur logis cerita.
   d) Evaluasi dan Revisi Skenario
      Guru merevisi dan menyempurnakan skenario yang dibuat oleh siswa. Proses ini dilakukan secara kolaboratif, dengan memberikan masukan tentang grammar, diksi, serta kesesuaian alur.
2) Pelatihan
   a) Pertemuan 1: Siswa mulai berlatih memerankan skenario. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberi arahan ekspresi, intonasi, dan penyesuaian gerakan. Siswa masih diperbolehkan melihat skrip untuk mendukung proses pengenalan teks.
   b) Pertemuan 2: Latihan dilanjutkan tanpa menggunakan skrip. Fokus latihan pada penghafalan dialog, spontanitas interaksi, dan pemantapan ekspresi. Guru memberi umpan balik formatif di sepanjang latihan.
   c) Pertemuan 3: Gladi bersih dilakukan dengan simulasi pementasan lengkap. Guru mengamati kesiapan teknis dan emosional siswa.
3) Pementasan

Pada hari pelaksanaan, siswa menampilkan drama di hadapan audiens sekolah. Setiap peserta memerankan tokohnya sesuai skenario yang telah dilatih. Penampilan berlangsung selama $\pm$20 menit.

4) Diskusi dan Evaluasi Reflektif

Setelah pementasan, dilaksanakan diskusi reflektif terbimbing antara guru, mahasiswa PPG, dan siswa. Refleksi mencakup:

- Kesulitan selama latihan dan tampil
- Pencapaian pribadi dan kelompok
- Hal-hal yang bisa ditingkatkan di masa depan

Diskusi ini dirancang untuk membangun kesadaran metakognitif dan rasa kepemilikan terhadap proses belajar *(student agency).*

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program Role Play dalam kegiatan English Talent Show di SMPN 4 Kuningan menunjukkan dinamika yang kompleks dan kaya makna, baik dari segi linguistik, afektif, maupun sosial. Kegiatan ini tidak hanya diimplementasikan sebagai sarana hiburan atau pertunjukan, melainkan sebagai intervensi pedagogis yang dirancang berbasis teori pembelajaran sosiokultural (Vygotsky, 1980), *Experiential Learning* (Kolb, 1984), dan prinsip *Affective Filter Hypothesis* (Krashen, 1982). Melalui pendekatan partisipatif dan kolaboratif, kegiatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengalami langsung proses belajar bahasa yang bersifat otentik, kontekstual, dan reflektif. Bagian ini akan memaparkan temuan-temuan lapangan yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta menganalisisnya secara kritis dengan mengaitkannya pada kerangka teoritik yang telah diuraikan sebelumnya

1) Proses Pelaksanaan dan Dinamika Latihan

Pelaksanaan program *Role Play* berlangsung melalui tahapan sistematis yang mencerminkan *experiential cycle* menurut Kolb (1984), yakni mengalami (melalui latihan dan pementasan), merefleksi (diskusi dan evaluasi), membentuk konsep (melalui revisi dan pengarahan), serta mengaplikasikan kembali (penguatan performa saat gladi dan pementasan). Siswa terlibat sebagai pelaku aktif yang bukan hanya menyerap materi, tetapi membentuk dan merepresentasikan pengetahuan melalui praktik sosial.

Gambar 1
Proses Latihan

Fase pemilihan cerita dan penyusunan skenario mencerminkan prinsip *Zone of Proximal Development,* (Vygotsky, 1980), di mana guru dan mahasiswa PPG berperan sebagai *more knowledgeable others* yang membimbing siswa untuk menghasilkan karya bahasa yang belum dapat mereka hasilkan secara mandiri. Dalam konteks ini, proses revisi naskah oleh guru tidak menyalahi otonomi siswa, melainkan menjadi *scaffolding* yang mendorong kemajuan mereka dalam berbahasa.
Selain itu, kegiatan ini juga mencerminkan prinsip *ownership of learning*, yang terbukti dalam antusiasme siswa untuk berlatih secara mandiri di luar jam pelajaran. Hal ini mengindikasikan munculnya *intrinsic motivation* (Krashen, 1982) yang mendukung penurunan *affective filter*, sehingga pembelajaran bahasa menjadi lebih optimal dan berdaya hasil.

2) Keterampilan Bahasa dan Representasi Sosial

Partisipasi siswa dalam drama mendorong perkembangan menyeluruh pada aspek linguistik. Observasi menunjukkan peningkatan dalam aspek prosodik (intonasi, penekanan, ritme) dan pragmatis (pemilihan ekspresi sesuai konteks sosial). Ini memperkuat argumentasi Maley & Maley (1985) bahwa drama dalam pembelajaran bahasa memberikan konteks otentik yang memungkinkan penggunaan bahasa secara ekspresif dan komunikatif.

Dalam praktiknya, siswa mengembangkan communicative competence, khususnya sociolinguistic competence kemampuan menyesuaikan bahasa sesuai konteks sosial. Hal ini sering kali tidak tercapai melalui metode konvensional berbasis teks tertulis, (Agusliana et al., 2024). Interaksi dalam latihan juga memberi ruang bagi penggunaan ekspresi idiomatik dan ungkapan spontan, yang menjadi indikator kemajuan dari *controlled output* ke *communicative output*, (Krashen, 1982).

Gambar 2
Pementasan

Penguatan aspek ekspresi juga mendukung pembentukan identitas bahasa *(language identity)*,

di mana siswa membangun kepercayaan diri untuk menampilkan persona mereka dalam bahasa asing. Ini selaras dengan temuan Ishak & Abdul Aziz (2022), yang menyatakan bahwa *role play* meningkatkan kemampuan komunikasi siswa tidak hanya secara verbal, tetapi juga secara afektif dan simbolik.

3) Dinamika Sosial dan Organisasi

Aspek kolaboratif dalam kegiatan ini menciptakan lingkungan belajar yang bersifat *socially mediated*, sesuai dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky. Pembagian peran, latihan bersama, dan pementasan membentuk jejaring interaksi sosial yang konstruktif. Siswa belajar untuk bernegosiasi, berkompromi, dan berkoordinasi keterampilan sosial yang tidak terfasilitasi secara eksplisit dalam pembelajaran individualistic.

Manajemen sekolah mencatat peningkatan motivasi siswa yang diwujudkan dalam latihan mandiri. Ini dapat dibaca sebagai manifestasi dari student agency, di mana siswa merasa bertanggung jawab dan memiliki terhadap proses pembelajaran mereka sendiri. Hal ini sesuai dengan pandangan San Martín Galindo et al. (2015) mengenai efektivitas *simulation-based learning* dalam membentuk keterampilan transversal seperti kepemimpinan dan kerja sama.

4) Analisis Pedagogis

Dari sudut pandang pedagogis, kegiatan ini memperlihatkan penerapan teori pembelajaran yang menyatu secara integratif: *Sociocultural Learning* (Vygotsky, 1980): Siswa belajar melalui interaksi bermakna, dengan guru sebagai fasilitator yang menyediakan scaffolding. Ini terlihat dalam pendampingan guru saat latihan, revisi naskah, dan diskusi reflektif.

a) *Experiential Learning* (Kolb, 1984): Pembelajaran melalui pengalaman langsung dari menulis naskah hingga tampil di panggung memungkinkan siswa merefleksikan pengalaman, memperdalam makna, dan mengintegrasikan keterampilan.
b) *Affective Filter Hypothesis* (Krashen, 1982): Lingkungan yang suportif dan non-evaluatif menurunkan kecemasan siswa. Pementasan tidak dianggap sebagai ujian, melainkan sebagai ekspresi diri, sehingga mendorong keterlibatan yang lebih natural dan spontan.
c) *Drama Techniques* (Maley & Maley, 1985): Drama bukan hanya medium ekspresi, tetapi alat pedagogis yang melatih keterampilan linguistik, sosial, dan afektif secara bersamaan. Kegiatan ini juga memperkuat keberanian, empati, dan kepekaan sosial siswa.

Melalui sinergi teori dan praktik ini, program Role Play tidak sekadar menjadi aktivitas tambahan, melainkan menjadi intervensi pedagogis yang transformatif. Ia menantang batas-batas antara pembelajaran formal dan informal, serta memperkaya cara siswa memahami dan menggunakan bahasa Inggris secara utuh.

D. KESIMPULAN

Kegiatan Role Play dalam English Talent Show telah memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kepercayaan diri dan keterampilan berbahasa Inggris siswa. Melalui tahapan yang dirancang secara partisipatif, mulai dari pemilihan cerita, penyusunan skenario, latihan terbimbing, hingga pementasan, siswa memperoleh pengalaman belajar yang otentik, kolaboratif, dan bermakna.

Proses ini bukan hanya mendorong perkembangan aspek linguistik seperti pelafalan, intonasi, dan struktur dialog, tetapi juga memperkuat kompetensi sosial seperti kerja sama tim, empati, dan ketangguhan dalam menghadapi audiens. Dukungan guru sebagai fasilitator, serta keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahap, memperlihatkan potensi kuat drama sebagai media pedagogis yang transformatif.

Temuan ini memperkuat argumen bahwa pembelajaran Bahasa Inggris tidak harus terbatas pada praktik konvensional berbasis teks atau latihan gramatikal, tetapi dapat dikembangkan melalui pendekatan performatif yang bersifat ekspresif dan reflektif. Oleh karena itu, kegiatan semacam ini direkomendasikan untuk diintegrasikan dalam program ekstrakurikuler maupun sebagai bagian dari pembelajaran tematik lintas disiplin di sekolah.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMPN 4 Kuningan, khususnya kepada Kepala Sekolah, guru pembina English Club, serta para siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam program Role Play dalam kegiatan English Talent Show. Dukungan dan keterbukaan dari pihak sekolah menjadi faktor

pendukung utama dalam kelancaran pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing dan pengampu mata kuliah pada Program PPG Prajabatan yang telah memberikan arahan dan supervisi selama proses perancangan dan implementasi program. Penulis juga menghargai kerja sama yang diberikan oleh rekan-rekan mahasiswa PPG yang terlibat langsung dalam pendampingan siswa dan pelaksanaan kegiatan di lapangan.

Semoga kegiatan pengabdian ini dapat memberikan manfaat berkelanjutan bagi penguatan kepercayaan diri dan kemampuan berbahasa Inggris siswa, serta menjadi salah satu praktik baik dalam pengembangan pembelajaran berbasis pengalaman di tingkat sekolah menengah.

DAFTAR PUSTAKA

Agusliana, A., Rachmawati, R., & Hardjono, H. S. (2024). PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INGGRIS DI SMP. *Tekno - Pedagogi : Jurnal Teknologi Pendidikan*, *4*(1). https://doi.org/10.22437/teknopedagogi.v4i1.2248

Ishak, S. A., & Abdul Aziz, A. (2022). Role Play to Improve ESL Learners' Communication Skills: A Systematic Review. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, *12*(10). https://doi.org/10.6007/IJARBSS/v12-i10/14851

Jenifer, K. S., & Caroline, D. (2021). Drama in English Teaching through Communicative Approach. *PSYCHOLOGY AND EDUCATION*, *58*(3), 3470–3473.

Khasbani, I., & Seli, F. Y. (2021). The Impact of Role-play on Students' Speaking Performance. *Linguists : Journal Of Linguistics and Language Teaching*, *7*(2), 1. https://doi.org/10.29300/ling.v7i2.5216

Kolb, D. (1984). Experiential Learning: Experience As The Source Of Learning And Development. In *Journal of Business Ethics* (Vol. 1).

Krashen, S. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*.

Lemana II, H., Casamorin, D., Aguilar, A., Paladin, L., Laureano, J., & Frediles, J. (2023). Affective Filters' Extent of Influence on Oral Communication: L2 Learners' Perceptions. *International Journal of Educational Management and Development Studies*, *4*(1), 88–108. https://doi.org/10.53378/352969

Maley, A., & Maley, D. (1985). Drama Techniques in Language Learning: A Resource Book of Communication Activities for Language Teachers. *The Modern Language Journal*.

San Martín Galindo, L., Cabrera-Martínez, J. J., Abalos-Labruzzi, C., & Gómez-Galán, J. (2015). Group Methodologies and Simulations for the Development of Transversal Skills: A Pilot Study in Health Sciences Higher Education. *International Journal of Educational Excellence*, *1*(1), 93–109. https://doi.org/10.18562/IJEE.2015.0004

Vygotsky, L. S. (1980). *Mind in Society* (M. Cole, V. Jolm-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Harvard University Press. https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4