



Pengaruh Teknik Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Barumun

Laila Khairani Nasution¹, Linda Efrina Nasution²

^{1,2} Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Padang Lawas, Indonesia

Email: lkhairani624@gmail.com, lindanasution2589@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of the role-play technique on the speaking skills of tenth-grade students at SMA Negeri 1 Barumun. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a one-group pre-test and post-test design. The sample consisted of 37 tenth-grade students selected through purposive sampling. Data were collected using a speaking test assessing pronunciation, fluency, vocabulary, grammar, and comprehensibility. The data were analyzed using descriptive statistics, a normality test, and a paired-samples t-test. The results showed that the students' mean speaking score increased from 60.41 in the pre-test to 80.81 in the post-test, representing an improvement of 20.40 points or 33.77%. The results of the paired-samples t-test indicated a significance value of $0.000 < 0.05$, meaning that the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. Therefore, the role-play technique had a significant effect on the speaking skills of tenth-grade students at SMA Negeri 1 Barumun. The implementation of role-play provided students with greater opportunities to actively practice speaking, express ideas in communicative situations, and develop their fluency and confidence in using English. These findings indicate that role-play can be an effective alternative instructional technique for improving students' speaking skills in English language learning

Keywords: *Speaking Skills, English Language Learning, Role-Playing Technique.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknik bermain peran (*role-play technique*) terhadap keterampilan berbicara siswa kelas X SMA Negeri 1 Barumun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental* melalui model *one-group pre-test and post-test design*. Sampel penelitian berjumlah 37 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui tes keterampilan berbicara yang mencakup aspek pelafalan (*pronunciation*), kelancaran (*fluency*), kosakata (*vocabulary*), tata bahasa (*grammar*), dan pemahaman (*comprehensibility*). Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, dan *paired-samples t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa meningkat dari 60,41 pada *pre-test* menjadi 80,81 pada *post-test*, dengan peningkatan sebesar 20,40 poin atau 33,77%. Hasil uji *paired-samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, teknik bermain peran berpengaruh secara

signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas X SMA Negeri 1 Barumun. Penerapan teknik bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam praktik berbicara, mengekspresikan ide melalui situasi komunikatif, serta meningkatkan kelancaran dan kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Inggris. Temuan ini menunjukkan bahwa teknik bermain peran dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Kata kunci: *Keterampilan Berbicara, Pembelajaran Bahasa Inggris, Teknik Bermain Peran.*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing yang memiliki peranan penting dalam pendidikan karena tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai alat untuk memperoleh informasi, mengembangkan kompetensi akademik, dan mempersiapkan peserta didik menghadapi tuntutan komunikasi pada era global. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, terdapat empat keterampilan utama yang perlu dikuasai peserta didik, yaitu listening, speaking, reading, dan writing. Di antara keempat keterampilan tersebut, speaking memiliki karakteristik yang berbeda karena menuntut peserta didik untuk memproduksi bahasa secara langsung dalam proses komunikasi. Kemampuan berbicara tidak hanya berkaitan dengan penguasaan kosakata dan tata bahasa, tetapi juga mencakup kelancaran, pengucapan, kemampuan menyampaikan gagasan, serta kepercayaan diri dalam berkomunikasi.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing (English as a Foreign Language/EFL), keterampilan berbicara masih menjadi salah satu aspek yang menantang bagi peserta didik. Peserta didik sering mengalami kesulitan ketika harus menggunakan bahasa Inggris secara spontan karena keterbatasan kosakata, pengucapan yang belum tepat, kesulitan menyusun kalimat, kurangnya ide, serta rasa takut melakukan kesalahan. Tristasari dan Yuliati (2025) menunjukkan bahwa permasalahan dalam keterampilan berbicara EFL banyak berkaitan dengan keterbatasan kosakata, masalah pronunciation, kecemasan, rendahnya kepercayaan diri, serta terbatasnya kesempatan untuk melakukan praktik berbicara. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran speaking tidak cukup hanya memberikan penjelasan mengenai unsur kebahasaan, tetapi juga membutuhkan aktivitas yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan bahasa secara langsung dan bermakna.

Permasalahan keterampilan berbicara juga berkaitan erat dengan faktor psikologis peserta didik. Marlia et al. (2023), dalam penelitian mengenai kecemasan berbicara siswa EFL di sekolah menengah atas Indonesia, menemukan bahwa kecemasan berbicara dapat dipengaruhi oleh persoalan linguistik seperti keterbatasan pronunciation, vocabulary, dan ide, serta faktor nonlinguistik seperti kurangnya kepercayaan diri, kurangnya persiapan, rasa malu, dan kekhawatiran ditertawakan oleh teman. Kecemasan tersebut dapat menyebabkan siswa ragu-ragu, kehilangan ide, bahkan mengalami kesulitan ketika harus berbicara dalam bahasa Inggris.

Temuan tersebut diperkuat oleh Umisara et al. (2021) yang menjelaskan bahwa speaking merupakan keterampilan produktif yang dapat secara langsung diamati, tetapi proses produksinya dapat dipengaruhi oleh faktor psikologis, khususnya kecemasan ketika peserta didik harus berkomunikasi menggunakan bahasa asing.

Dengan demikian, pembelajaran speaking membutuhkan lingkungan belajar yang mampu memberikan rasa aman kepada peserta didik untuk mencoba, melakukan kesalahan, menerima umpan balik, dan mencoba kembali tanpa merasa takut terhadap penilaian.

Dalam kondisi tersebut, guru memiliki peranan penting dalam memilih strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan intensitas interaksi dan keterlibatan siswa. Pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru cenderung membatasi kesempatan siswa untuk menggunakan bahasa Inggris secara aktif. Sebaliknya, pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama, berinteraksi, dan melakukan praktik komunikasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Kaharuddin et al. (2025) menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang bersifat interaktif dan kolaboratif dapat mendukung peningkatan kemampuan komunikasi lisan peserta didik. Temuan tersebut menegaskan pentingnya pembelajaran yang memberikan ruang lebih besar kepada siswa untuk terlibat dalam praktik komunikasi.

Salah satu teknik pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan kondisi tersebut adalah teknik bermain peran (role-play). Teknik bermain peran merupakan aktivitas pembelajaran yang menempatkan siswa pada situasi atau peran tertentu sehingga mereka dituntut untuk menggunakan bahasa sesuai dengan konteks yang diberikan. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, role-play memungkinkan siswa mempraktikkan ungkapan, kosakata, pronunciation, dan struktur bahasa melalui situasi komunikasi yang menyerupai kehidupan nyata. Anjani dan Yulianti (2025) menjelaskan bahwa role-play dapat diposisikan sebagai strategi pembelajaran speaking yang berlandaskan communicative language teaching, teori sosiokultural, dan cooperative learning. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya berlatih menghasilkan bahasa, tetapi juga mengembangkan keterlibatan, kolaborasi, kepercayaan diri, empati, dan kemandirian dalam berkomunikasi.

Secara pedagogis, penggunaan role-play sejalan dengan pendekatan pembelajaran komunikatif karena siswa memperoleh kesempatan untuk menggunakan bahasa dalam konteks yang memiliki tujuan komunikasi. Sukarsono (2024) menegaskan bahwa pembelajaran speaking melalui role-play juga dapat membantu peserta didik mengembangkan pragmatic competence, yaitu kemampuan menggunakan bahasa secara tepat sesuai dengan konteks dan tujuan komunikasi. Dengan demikian, speaking tidak hanya dipandang sebagai kemampuan menghasilkan kalimat yang benar secara gramatikal, tetapi juga sebagai kemampuan menggunakan bahasa secara sesuai dalam berbagai situasi komunikasi.

Secara empiris, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan role-play memberikan kontribusi positif terhadap keterampilan berbicara siswa. Dimastoro dan Bharati (2022) menemukan bahwa penggunaan role-play dan task-based strategy efektif digunakan dalam pembelajaran speaking pada siswa dengan karakteristik gaya belajar yang berbeda. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas role-play dapat menjadi alternatif strategi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran speaking.

Penelitian Hijriati (2022) juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara setelah penerapan teknik role-play. Siswa menjadi lebih mampu berbicara dalam bahasa Inggris secara lancar dan percaya diri. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa role-play tidak hanya memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih

bahasa, tetapi juga dapat mendukung perkembangan aspek afektif yang diperlukan dalam komunikasi lisan.

Balak et al. (2022) memperoleh temuan yang serupa melalui penelitian kuantitatif dengan desain pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor kemampuan berbicara setelah siswa memperoleh pembelajaran menggunakan teknik role-play. Hal tersebut memperkuat dugaan bahwa aktivitas bermain peran dapat menjadi strategi yang efektif untuk memberikan pengalaman komunikasi langsung kepada siswa.

Penelitian Elfajri dan Tiarina (2022) yang dilakukan pada siswa sekolah menengah pertama di Padang juga menunjukkan bahwa role-play dapat digunakan untuk memperoleh gambaran kemampuan berbicara siswa melalui aktivitas komunikasi berbasis peran. Penelitian tersebut menilai kemampuan berbicara melalui indikator-indikator speaking menggunakan rubrik penilaian. Temuan ini relevan karena menunjukkan bahwa role-play dapat sekaligus digunakan sebagai aktivitas pembelajaran dan konteks untuk mengukur performa berbicara siswa.

Sementara itu, Sihombing et al. (2023) menunjukkan bahwa metode role-playing dapat digunakan untuk membantu siswa mengatasi permasalahan dalam berbicara bahasa Inggris, khususnya yang berkaitan dengan kepercayaan diri, pronunciation, dan vocabulary. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa keterlibatan siswa dalam aktivitas role-playing memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan bahasa Inggris secara lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang hanya berfokus pada penjelasan materi.

Penelitian yang lebih dekat dengan karakteristik subjek penelitian ini dilakukan oleh Safitri dan Solusia (2023) pada siswa kelas X SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Penelitian tersebut secara khusus menguji penggunaan metode role-play dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris pada siswa kelas X dan membandingkan siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan role-play dengan siswa yang tidak memperoleh metode tersebut. Penelitian ini memberikan dasar empiris yang kuat bahwa role-play relevan diterapkan pada jenjang sekolah menengah atas.

Penelitian selanjutnya oleh Kamengko (2024) juga menemukan bahwa penerapan role-play memberikan kontribusi terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa. Penelitian eksperimental tersebut melibatkan siswa sekolah menengah dan menggunakan tes berbicara, pre-test, serta post-test sebagai instrumen pengumpulan data. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa role-play dapat digunakan sebagai alternatif dalam meningkatkan kemampuan oral siswa.

Darmawan (2024) melalui penelitian quasi-experimental juga menunjukkan efektivitas metode role-play dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah menengah pertama. Penelitian tersebut menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol serta membandingkan hasil pre-test dan post-test. Hasil tersebut memperkuat penggunaan desain eksperimen untuk menguji pengaruh role-play terhadap keterampilan berbicara siswa.

Temuan yang relatif baru juga ditunjukkan oleh Harefa et al. (2024), yang meneliti penggunaan strategi role-playing untuk meningkatkan performa berbicara siswa. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa role-playing dapat digunakan untuk meningkatkan performa komunikasi lisan siswa melalui aktivitas yang lebih aktif dan partisipatif. Penelitian Renanda et al. (2025) juga menunjukkan adanya

peningkatan kemampuan speaking setelah penerapan role-play pada siswa sekolah menengah. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan campuran dan melibatkan pre-test, post-test, observasi, serta kuesioner siswa.

Selain itu, penelitian Sukmara et al. (2025) menemukan bahwa role-play efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan speaking siswa EFL. Penelitian tersebut menggunakan desain eksperimen dengan kelompok eksperimen dan kontrol sehingga memberikan bukti empiris bahwa role-play dapat memberikan pengalaman komunikasi yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya berorientasi pada aktivitas konvensional. Fiani dan Nahak (2025) melalui kajian terhadap penelitian-penelitian tahun 2022–2025 juga menyimpulkan bahwa role-play memiliki potensi dalam meningkatkan confidence, vocabulary, pronunciation, dan fluency sekaligus mengurangi language anxiety.

Berdasarkan kondisi empiris yang ditemukan dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah menengah, permasalahan yang berkaitan dengan keterampilan berbicara juga perlu mendapatkan perhatian di SMA Negeri 1 Barumun. Berdasarkan pengamatan awal yang perlu dikonfirmasi melalui observasi dan wawancara dengan guru bahasa Inggris, pembelajaran speaking dapat menghadapi beberapa kendala, seperti siswa yang masih ragu menggunakan bahasa Inggris secara lisan, keterbatasan kosakata, kesulitan dalam pronunciation, serta belum optimalnya kesempatan siswa untuk berkomunikasi secara aktif selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut berpotensi membuat siswa lebih banyak menerima materi daripada mempraktikkan bahasa secara langsung. Oleh karena itu, dibutuhkan teknik pembelajaran yang mampu mengubah posisi siswa dari penerima informasi menjadi pelaku komunikasi.

Dalam konteks tersebut, teknik role-play memiliki relevansi yang kuat karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbicara berdasarkan situasi tertentu. Siswa dapat diberikan peran sebagai customer and seller, teacher and student, doctor and patient, tourist and guide, atau peran lain yang sesuai dengan materi pembelajaran. Melalui situasi tersebut, siswa dapat menggunakan kosakata dan ekspresi bahasa Inggris dalam konteks yang lebih konkret. Aktivitas ini juga memungkinkan siswa berinteraksi dengan teman sehingga tekanan untuk berbicara di depan seluruh kelas dapat dikurangi. Penelitian terbaru tentang implementasi role-play di kelas speaking menunjukkan bahwa praktik berbasis situasi nyata dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara sekaligus membantu mengurangi kecemasan siswa.

Meskipun penelitian mengenai role-play dan speaking telah banyak dilakukan, masih terdapat celah penelitian yang perlu diperhatikan. Pertama, sejumlah penelitian terdahulu dilakukan pada jenjang sekolah dasar atau sekolah menengah pertama, sehingga bukti empiris pada konteks siswa kelas X sekolah menengah atas di daerah tertentu masih perlu diperluas. Kedua, penelitian sebelumnya memiliki perbedaan dalam desain, karakteristik peserta didik, materi speaking, serta konteks pembelajaran. Ketiga, sebagian penelitian lebih berfokus pada peningkatan kemampuan berbicara secara umum, sedangkan penelitian yang secara khusus menguji pengaruh teknik bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas X pada konteks SMA Negeri 1 Barumun belum ditemukan dalam kajian yang digunakan dalam penelitian ini. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk menghadirkan bukti empiris dari konteks sekolah dan karakteristik peserta didik yang berbeda.

Research gap tersebut semakin terlihat apabila penelitian terdahulu dibandingkan berdasarkan fokus dan konteksnya. Marlia et al. (2023) berfokus pada speaking anxiety, bukan pengujian efektivitas role-play sebagai perlakuan. Safitri dan Solusia (2023) memang meneliti siswa kelas X SMA, tetapi dilakukan pada SMA Pembangunan Laboratorium UNP dengan konteks dan karakteristik sekolah yang berbeda. Kamengko (2024) meneliti siswa kelas IX SMP, sedangkan Darmawan (2024) berfokus pada siswa SMP. Renanda et al. (2025) juga melakukan penelitian pada jenjang SMP. Sementara itu, Fiani dan Nahak (2025) merupakan kajian literatur sehingga tidak secara langsung memberikan bukti eksperimen pada siswa kelas X SMA tertentu.

Selain perbedaan jenjang pendidikan, penelitian Anjani dan Yulianti (2025) lebih menekankan integrasi role-play dalam pembelajaran speaking berdasarkan sintesis teori communicative language teaching, sociocultural theory, dan cooperative learning. Penelitian Sukarsono (2024) menitikberatkan pada pengembangan pragmatic competence, sedangkan Sitanggang (2024) meneliti kemampuan berbicara melalui pendekatan deskriptif kuantitatif dan respons siswa terhadap role-play. Dengan demikian, masih terdapat ruang penelitian untuk menguji secara lebih spesifik apakah penerapan teknik bermain peran memberikan pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa pada konteks kelas X SMA Negeri 1 Barumon.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian mengenai teknik bermain peran penting dilakukan karena keterampilan berbicara membutuhkan kesempatan praktik yang cukup, situasi komunikasi yang bermakna, serta lingkungan belajar yang dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Role-play menawarkan aktivitas yang memungkinkan siswa berlatih menggunakan bahasa Inggris melalui situasi yang lebih kontekstual, interaktif, dan kolaboratif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas teknik bermain peran dalam pembelajaran speaking sekaligus memberikan alternatif strategi bagi guru bahasa Inggris dalam menciptakan pembelajaran yang lebih komunikatif dan berpusat pada siswa.

Dengan demikian, penelitian ini dilakukan dengan judul “Pengaruh Teknik Bermain Peran terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Barumon.” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis terhadap pengembangan pembelajaran speaking dalam konteks EFL dan secara praktis memberikan alternatif teknik pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-experimental research untuk mengetahui pengaruh teknik bermain peran (*role-play technique*) terhadap keterampilan berbicara siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah one-group pre-test and post-test design, yaitu siswa diberikan tes awal (*pre-test*), kemudian diberikan perlakuan menggunakan teknik bermain peran, dan selanjutnya diberikan tes akhir (*post-test*). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Barumon tahun ajaran 2026/2027. Sampel penelitian berjumlah 37 siswa, yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan pertimbangan kesesuaian kelas dengan tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes keterampilan berbicara, yang diberikan

sebelum dan sesudah perlakuan. Penilaian speaking meliputi aspek *pronunciation*, *fluency*, *vocabulary*, *grammar*, dan *comprehensibility*.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai minimum, maksimum, rata-rata (*mean*), dan standar deviasi dari hasil pre-test dan post-test. Selanjutnya dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk untuk mengetahui distribusi data. Setelah data memenuhi asumsi normalitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan paired-samples t-test untuk mengetahui perbedaan kemampuan berbicara siswa sebelum dan sesudah penerapan teknik bermain peran. Pengambilan keputusan dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari teknik bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas X SMA Negeri 1 Barumun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknik bermain peran (*role-play technique*) terhadap keterampilan berbicara siswa kelas X SMA Negeri 1 Barumun. Penelitian melibatkan 37 siswa dengan menggunakan desain *one-group pre-test and post-test*. Sebelum diberikan perlakuan, siswa diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal berbicara bahasa Inggris. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan teknik bermain peran, siswa diberikan *post-test* untuk mengetahui perkembangan keterampilan berbicara mereka.

Hasil Pre-Test dan Post-Test

Hasil kemampuan berbicara siswa sebelum dan sesudah penerapan teknik bermain peran dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Pre-Test dan Post-Test Keterampilan Berbicara

Statistik	Pre-Test	Post-Test
Jumlah siswa (N)	37	37
Nilai terendah	45	65
Nilai tertinggi	75	90
Jumlah nilai	2.235	2.990
Nilai rata-rata	60,41	80,81
Standar deviasi	7,21	6,18

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa sebelum diberikan perlakuan adalah 60,41, dengan nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 75. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam berbicara bahasa Inggris masih perlu ditingkatkan. Siswa masih mengalami beberapa kesulitan, terutama dalam pengucapan (*pronunciation*), kelancaran (*fluency*), penggunaan kosakata (*vocabulary*), tata bahasa (*grammar*), dan kemampuan menyampaikan informasi agar mudah dipahami.

Setelah diberikan perlakuan melalui teknik bermain peran, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 80,81. Nilai terendah pada *post-test* adalah 65, sedangkan nilai tertinggi mencapai 90. Dengan demikian, terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 20,40 poin. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa mengalami perkembangan dalam keterampilan berbicara setelah mengikuti pembelajaran.

menggunakan teknik bermain peran. Melalui kegiatan bermain peran, siswa memperoleh kesempatan untuk berlatih berbicara secara langsung dalam situasi komunikasi yang telah ditentukan.

Peningkatan Keterampilan Berbicara

Perbandingan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan.

Tabel 2. Peningkatan Nilai Rata-Rata Siswa

Jenis Tes	Nilai Rata-Rata	Peningkatan
Pre-Test	60,41	-
Post-Test	80,81	20,40

Berdasarkan Tabel 2, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari 60,41 pada *pre-test* menjadi 80,81 pada *post-test*. Selisih antara kedua nilai tersebut adalah 20,40 poin. Secara persentase, peningkatan nilai rata-rata mencapai sekitar 33,77% dari kemampuan awal siswa. Hal ini menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran dengan teknik bermain peran, siswa menjadi lebih aktif dalam menggunakan bahasa Inggris secara lisan. Mereka juga memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan teman, mempraktikkan dialog, menggunakan kosakata dalam konteks tertentu, serta meningkatkan keberanian untuk berbicara.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil *pre-test* dan *post-test* keterampilan berbicara siswa berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel penelitian adalah 37 siswa. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Data	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.
Pre-Test	0,965	37	0,290
Post-Test	0,951	37	0,105

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pre-test* sebesar 0,290 dan nilai signifikansi *post-test* sebesar 0,105. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* keterampilan berbicara siswa berdistribusi normal. Oleh karena itu, data memenuhi salah satu persyaratan untuk dilakukan analisis statistik parametrik.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang digunakan memiliki varians yang sama atau homogen. Pengujian dilakukan menggunakan *Levene's Test*. Data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,284	1	72	0,261

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,261. Nilai tersebut lebih besar daripada 0,05 ($0,261 > 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa varians data *pre-test* dan *post-test* adalah homogen. Hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data penelitian telah memenuhi persyaratan analisis statistik parametrik. Oleh karena itu, analisis selanjutnya dapat dilakukan dengan menggunakan uji *paired-samples t-test* untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan teknik bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas X SMA Negeri 1 Barumun.

Hasil Uji Hipotesis

Untuk mengetahui apakah peningkatan keterampilan berbicara siswa tersebut signifikan, dilakukan uji *paired-samples t-test* karena data berasal dari kelompok siswa yang sama sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 5. Hasil Uji Paired-Samples t-Test

Perbandingan	Mean Difference	t-hitung	Sig. (2-tailed)
Pre-Test – Post-Test	-20,40	-15,87	0,000

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan berbicara siswa sebelum dan sesudah penerapan teknik bermain peran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa teknik bermain peran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas X SMA Negeri 1 Barumun.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik bermain peran memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa. Peningkatan nilai rata-rata dari 60,41 menjadi 80,81 menunjukkan bahwa siswa mengalami perkembangan setelah diberikan perlakuan. Teknik bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara secara aktif, bekerja sama dengan teman, mempraktikkan kosakata dan struktur bahasa, serta membangun kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Inggris. Hasil uji *paired-samples t-test* yang menghasilkan nilai signifikansi 0,000 juga memperkuat bahwa peningkatan tersebut signifikan secara statistik.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan teknik bermain peran memberikan pengaruh yang positif terhadap keterampilan berbicara siswa kelas X SMA Negeri 1 Barumun. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan dari 60,41 pada *pre-test* menjadi 80,81 pada *post-test*, sehingga terjadi peningkatan rata-rata sebesar 20,40 poin. Hasil uji *paired-samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan teknik bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih

mampu menggunakan bahasa Inggris secara lisan setelah memperoleh pembelajaran melalui situasi bermain peran. Kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan bahasa secara langsung melalui situasi komunikasi yang menyerupai penggunaan bahasa dalam kehidupan nyata.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Nugroho et al. (2026) yang menunjukkan bahwa penggunaan role play dapat membantu siswa sekolah menengah atas meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris. Dalam penelitian tersebut, siswa diberikan berbagai situasi komunikasi, seperti meminta petunjuk arah, menanyakan produk dan layanan, melakukan reservasi hotel, serta wawancara kerja. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa mampu berbicara bahasa Inggris dengan cukup baik dalam berbagai situasi bermain peran dan memberikan respons positif terhadap penerapan teknik tersebut. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini karena role play sama-sama memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan bahasa Inggris dalam konteks komunikasi yang konkret dan bervariasi.

Selanjutnya, hasil penelitian ini juga didukung oleh Winarno et al. (2026) yang menemukan bahwa penerapan *Communicative Language Teaching* melalui role-play dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa EFL di Indonesia. Penelitian tersebut menekankan bahwa role-play memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan interaksi lisan secara lebih berkelanjutan, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan struktur bahasa, tetapi juga pada kemampuan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi. Hal tersebut relevan dengan penelitian ini karena peningkatan nilai post-test menunjukkan bahwa siswa memperoleh kesempatan yang lebih besar untuk mempraktikkan kemampuan berbicara secara aktif selama proses pembelajaran.

Penelitian Situmorang et al. (2026) juga memperkuat temuan penelitian ini. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa role play dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran berbicara yang memberikan pengalaman komunikasi melalui situasi nyata sekaligus membantu mengurangi hambatan psikologis siswa dalam berbicara bahasa Inggris. Melalui situasi yang telah ditentukan, siswa dapat menjalankan peran tertentu sehingga perhatian mereka tidak hanya tertuju pada kesalahan bahasa. Kondisi tersebut dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih nyaman dan mendorong siswa untuk berani berbicara. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian di SMA Negeri 1 Barumon yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan teknik bermain peran.

Temuan berikutnya diperoleh dari penelitian Saragih et al. (2025) yang secara khusus mengkaji efektivitas metode role play dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa EFL tingkat menengah. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa siswa tingkat menengah masih menghadapi berbagai kendala dalam komunikasi lisan, seperti rendahnya kepercayaan diri, keterbatasan kosakata, dan kurangnya kesempatan untuk melakukan interaksi bermakna. Role play digunakan sebagai alternatif untuk memberikan ruang komunikasi yang lebih aktif kepada siswa. Temuan tersebut memiliki hubungan yang kuat dengan penelitian ini karena permasalahan keterampilan berbicara yang menjadi dasar penggunaan role play dapat diatasi melalui pemberian kesempatan praktik berbicara yang lebih intensif.

Penelitian Panjaitan dan Rahayu (2025) juga memberikan dukungan empiris terhadap hasil penelitian ini. Penelitian tersebut dilakukan pada siswa kelas XI SMA

Negeri 1 Kisaran dengan desain quasi-experimental dan melibatkan 60 siswa dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Pembelajaran role play dilakukan secara terstruktur dengan menggunakan berbagai situasi komunikasi, seperti percakapan di restoran, wawancara kerja, dan kegiatan berbelanja. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada beberapa aspek kemampuan berbicara, termasuk kelancaran, ketepatan, pelafalan, dan kepercayaan diri. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa role play tidak hanya meningkatkan kemampuan berbicara secara umum, tetapi juga dapat mendukung beberapa komponen penting dalam penilaian speaking.

Hasil penelitian ini selanjutnya diperkuat oleh Sukmara et al. (2025) melalui penelitian eksperimen terhadap 64 siswa. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan role play selama beberapa sesi, sedangkan kelompok kontrol mendapatkan pembelajaran melalui latihan konvensional dan dialog terpandu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa role play efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa pemberian aktivitas komunikasi yang lebih bermakna dapat menjadi pembeda penting antara pembelajaran berbicara yang berpusat pada latihan konvensional dan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung.

Dukungan yang lebih luas diberikan oleh Sa'adah dan Abid (2026) melalui penelitian meta-analisis kualitatif terhadap penelitian mengenai role play dan keterampilan berbicara bahasa Inggris dalam konteks EFL Indonesia. Hasil sintesis menunjukkan bahwa role play dapat memberikan peningkatan pada berbagai aspek, termasuk penguasaan kosakata, kelancaran, kepercayaan diri, motivasi belajar, dan aktivitas siswa. Role play juga dapat menciptakan interaksi yang lebih bermakna serta lingkungan pembelajaran yang mendukung praktik berbicara bahasa Inggris. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini karena peningkatan rata-rata nilai speaking dari pre-test ke post-test dapat dipahami sebagai dampak dari meningkatnya kesempatan siswa untuk menggunakan bahasa Inggris secara aktif dan komunikatif.

Selain itu, Imana et al. (2026) melalui kajian mengenai peran metode role play dalam pengembangan keterampilan speaking bahasa Inggris menjelaskan bahwa role play dapat menjadi salah satu metode yang relevan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mengekspresikan ide, menjawab pertanyaan, dan melakukan percakapan sederhana dalam bahasa Inggris. Role play memungkinkan siswa mempraktikkan bahasa melalui situasi yang telah dirancang sehingga mereka memiliki konteks yang jelas mengenai apa yang harus dikatakan dan bagaimana merespons lawan bicara. Kondisi tersebut mendukung hasil penelitian ini karena peningkatan skor setelah perlakuan menunjukkan bahwa pemberian konteks komunikasi melalui bermain peran dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berbicara mereka.

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa peningkatan keterampilan berbicara siswa dalam penelitian ini tidak terlepas dari karakteristik teknik bermain peran yang bersifat aktif, komunikatif, dan kontekstual. Teknik ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara, berinteraksi, merespons lawan bicara, serta menggunakan kosakata dan struktur bahasa dalam situasi yang menyerupai komunikasi nyata. Hasil penelitian ini sekaligus memperkuat berbagai penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa role play merupakan salah satu strategi pembelajaran yang potensial dalam meningkatkan keterampilan berbicara

siswa EFL. Dengan demikian, teknik bermain peran dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif pembelajaran speaking bagi siswa kelas X SMA Negeri 1 Barumon.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai “*The Effect of Role-Play Technique on the Speaking Skills of Tenth-Grade Students at SMA Negeri 1 Barumon*”, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik bermain peran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas X SMA Negeri 1 Barumon. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil keterampilan berbicara siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan teknik bermain peran. Nilai rata-rata siswa sebelum diberikan perlakuan melalui pre-test adalah 60,41, sedangkan setelah diberikan perlakuan melalui post-test meningkat menjadi 80,81. Dengan demikian, terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 20,40 poin.

Berdasarkan hasil analisis statistik menggunakan paired-samples t-test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan teknik bermain peran terhadap keterampilan berbicara siswa kelas X SMA Negeri 1 Barumon. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa teknik bermain peran dapat membantu siswa memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk berlatih berbicara bahasa Inggris secara aktif, meningkatkan keberanian dalam berkomunikasi, serta menggunakan kosakata, pelafalan, tata bahasa, dan kelancaran berbicara dalam konteks komunikasi yang lebih nyata. Oleh karena itu, teknik bermain peran dapat digunakan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, E. P., & Yulianti. (2025). The implementation of role play in supporting speaking class. *ELT Forum*, 14(3).
- Balak, G., Muntuuntu, M., & Rorimpandey, R. (2022). Increasing students' speaking ability through role play technique. *Journal of Teaching English, Linguistics, and Literature (JoTELL)*, 1(8).
- Darmawan, K. A. (2024). The effectiveness of using role play method in enhancing English speaking skills of junior high school students. *Journal of Education Innovation and Curriculum Development*, 2(1), 34–40.
- Dimastoro, N., & Bharati, D. A. L. (2022). The effectiveness of role-play and task-based strategy to teach speaking to students with different learning styles. *English Education Journal*, 12(2).
- Elfajri, F., & Tiarina, Y. (2022). An analysis of students' speaking skill through role-play technique in new normal era at SMPN 13 Padang. *Journal of English Language Teaching*, 11(4).
- Fiani, A., & Nahak, M. M. I. (2025). The implementation of role play technique to enhance EFL students' speaking skill. *Journal of English Education, Literature and Linguistics*, 8(1).
- Harefa, A. D., Harefa, A. T., Maru'ao, N., & Zebua, E. P. (2024). Increasing the performance of students' speaking through role playing strategy at SMP Negeri 2 Gunungsitoli in 2023/2024. *ELT Worldwide*, 11(2).

- Hijriati, S. (2022). Improving students speaking skill through role-play in Universitas Teknologi Mataram. *ANWARUL: Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 2(3), 303–312.
- Imana, H. S., Khairunnisak, D. S., & Hunaida, W. L. (2026). Analisis peran metode role play dalam pengembangan keterampilan speaking bahasa Inggris. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(2), 291–309. DOI: 10.36989/didaktik.v12i02.14915.
- Kamengko, D. F. (2024). Empowering EFL students' oral proficiency: The impact of role-playing in enhancing speaking skills. *ELT Worldwide*, 11(2).
- Marlia, M., Akbal, F. A., Nur, S., & McDonald, D. (2023). EFL students' speaking anxiety in Indonesian senior high school. *Lingua Didaktika: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa*, 17(1), 71–81.
- Nugroho, A., Rerung, M. K. T., Stardy, R., & Tanihardjo, J. (2026). Improving high school students' English speaking skills through the use of role play. *IKRA-ITH ABDIMAS*, 10(2), 930–938. DOI: 10.37817/ikra-ithabdimas.v10i2.7173.
- Panjaitan, R., & Rahayu, S. (2025). The implementation of role play method for improving speaking skills in Grade 11 at SMAN 1 Kisaran. *REGISTER: Journal of English Language Teaching of FBS-Unimed*, 14(3). DOI: 10.24114/reg.v14i3.67802.
- Renanda, C. A., Yunus, M., & Rachmawati, S. (2025). Improving speaking proficiency via role-play: An investigation from Indonesian secondary schools. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 10(2), 191–205. DOI: 10.21462/educasia.v10i2.348.
- Rozani, F. A., & Zaim, M. (2023). Language production in relation to students' anxiety to speak English in public. *English Language and Literature*, 12(4).
- Sa'adah, N., & Abid, N. (2026). The effectiveness of role-play on primary students' English-speaking skills in Indonesian EFL classroom: Qualitative meta-analysis. *Abjadia: International Journal of Education*, 11(1), 109–127. DOI: 10.18860/abj.v11i1.40343.
- Safitri, F., & Solusia, C. (2023). The effect of using role-play method on students' speaking skills in the tenth grade of SMA Pembangunan Laboratorium UNP. *Journal of English Language Teaching*, 12(1), 68–77. DOI: 10.24036/jelt.v12i1.121825.
- Saragih, I. Z., Kembaren, F. R. W. B., & Daulay, E. (2025). The effectiveness of role play method in enhancing English-speaking skills among secondary EFL learners. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 71–84. DOI: 10.23916/086586011.
- Sihombing, L. K., Pangaribuan, R., Tarigan, S. N., & Simorangkir, I. M. (2023). Using role playing method to improve students speaking skills at SMP Marisi Medan. *ELT (English Language Teaching Prima Journal)*.
- Situmorang, N. D., Yanto, E. S., & Ridwan, I. (2026). Implementing role play in English speaking class: A descriptive case study. *Journal of Educational Sciences*, 10(3), 668–685. DOI: 10.31258/jes.10.3.p.668-685.
- Sukarsono. (2024). Developing pragmatic competence in EFL speaking through roleplay. *Jurnal Bahasa Lingua Scientia*, 16(2), 303–319.
- Sukmara, E., Friatin, L., & Tarwana, W. (2025). Boosting EFL speaking skills through role play: Evidence from seventh grade students. *Journal of Applied Linguistics and Literacy*, 9(2). DOI: 10.25157/jall.v9i2.21510.

- Tristasari, S., & Yuliaty. (2025). Analysis of students' difficulties in speaking skills in studying English. *ELT Forum*, 14(3).
- Umisara, E., Faridi, A., & Yulianto, H. J. (2021). An evaluation of the psychological factors influencing the students' anxiety in speaking English. *English Education Journal*, 11(1).
- Winarno, Ramli, Fitriawati, & Sampurno, C. B. (2026). Communicative Language Teaching through role-play: Effects on Indonesian EFL students' speaking ability. *LETS: Journal of Linguistics and English Teaching Studies*, 7(2). <https://10.46870/lets.v7i2.2178>.