Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 12, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

PENERAPAN BERMAIN PERAN BERBASIS DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INGGRIS PADA SISWA KELAS VII MTs AL-ARIF NW TEKO TAHUN AJARAN 2025/2026

Yulia Wati[1], Sopian[2], Nurdani Yulian Ahmad[3]
[1,2,3]Fakultas Keguruan Dan Pendidikan, Pendidikan Bahasa Inggris,
Universitas Doktor Nugroho Magetan
[1]yuliawati26578@gmail.com, [2]sopian@udn.ac.Id, [3]nurdani88@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan digital-based role play dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris, mengidentifikasi respons siswa, serta menguraikan kendala yang dihadapi siswa dan guru selama pelaksanaan kegiatan tersebut di kelas VII B MTs Al-Arif NW Teko. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan melibatkan seorang guru bahasa Inggris dan 24 siswa kelas VII B. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *digital-based role play* meliputi tiga kegiatan utama, yaitu menonton video percakapan dari YouTube, menyusun dialog secara berpasangan, dan mempraktikkan bermain peran di depan kelas. Siswa secara umum menunjukkan respons positif berupa ketertarikan, antusiasme, dan partisipasi dalam pembelajaran. Namun, beberapa kendala masih ditemukan, baik dari sisi siswa maupun pelaksanaan pembelajaran, seperti keterbatasan kosakata, kesulitan pelafalan dan tata bahasa, kesulitan mengingat dialog, kurangnya kepercayaan diri, serta keterbatasan fasilitas, perangkat pendukung, dan waktu pembelajaran

Kata kunci: Digital-Based Role Play, keterampilan berbicara, respons siswa.

Abstract

This study aims to describe the implementation of digital-based role play in teaching English speaking skills, identify students' responses, and describe the challenges faced by students and the teacher during its implementation in Class VII B of MTs Al-Arif NW Teko. This study employed a descriptive qualitative approach involving an English teacher and 24 students of Class VII B. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed through data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings revealed that the implementation involved three main activities: watching a YouTube conversation videos, creating dialogues in pairs, and performing role plays in front of the class. Students generally showed positive responses through their interest, enthusiasm, and participation in the learning activities. However, several challenges were identified, including students' difficulties with vocabulary, pronunciation, grammar,

Article History
Received: October 2026
Reviewed: October 2026
Published: November 2026

Plagirism Checker No 2634

Copyright : Author
Publish by : Sindoro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

dialogue memorization, and self-confidence, as well as limitations in learning facilities, supporting equipment, and instructional time. In conclusion, digital-based role play provided students with opportunities to participate in speaking activities through an interactive learning process supported by digital media.
***Keywords**: Digital-Based Role Play, Speaking Skills, Students' Responses.*

PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara (*speaking skill*) merupakan salah satu keterampilan penting dalam pembelajaran bahasa Inggris karena memungkinkan siswa menyampaikan ide, pendapat, perasaan, dan informasi melalui komunikasi lisan. Brown (2007) menjelaskan bahwa berbicara merupakan keterampilan produktif yang menuntut siswa menghasilkan pesan lisan yang bermakna dalam berbagai konteks. Sejalan dengan hal tersebut, Nunan (2003) menekankan pentingnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan bahasa sasaran dalam komunikasi yang bermakna. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya perlu berfokus pada penguasaan kosakata dan struktur tata bahasa, tetapi juga harus memberikan kegiatan yang mendorong siswa menggunakan bahasa Inggris dalam interaksi di kelas.

Meskipun memiliki peran penting, keterampilan berbicara masih menjadi salah satu aspek yang sulit dikuasai oleh siswa yang mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Siswa sering menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan kosakata, kesulitan dalam pelafalan, kurangnya pemahaman tata bahasa, dan rendahnya rasa percaya diri. Kesulitan tersebut dapat menyebabkan siswa merasa ragu untuk menyampaikan pendapat dan berpartisipasi dalam kegiatan berbicara. Kondisi serupa ditemukan pada siswa kelas VII B MTs Al-Arif NW Teko berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan dalam penelitian ini. Hanya beberapa siswa yang terlihat aktif mengikuti kegiatan berbicara, sedangkan sebagian lainnya cenderung pasif. Beberapa siswa masih merasa takut melakukan kesalahan dan mengalami kesulitan menyusun kalimat dalam bahasa Inggris. Selain itu, siswa cenderung bergantung pada dialog yang telah dihafalkan dan belum memiliki banyak kesempatan untuk berlatih berbicara dalam situasi yang interaktif dan kontekstual. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan bermakna kepada siswa untuk menggunakan bahasa Inggris melalui interaksi di kelas. Selain itu, siswa memerlukan contoh penggunaan ungkapan bahasa Inggris dalam konteks percakapan serta kesempatan untuk mempersiapkan dan mempraktikkan dialog sebelum tampil di depan kelas. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran yang menggabungkan contoh audiovisual dan praktik bermain peran dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan untuk memberikan pengalaman berbicara secara langsung kepada siswa.

Salah satu kegiatan yang dapat digunakan untuk mendukung praktik berbicara adalah *role play* atau bermain peran. Kegiatan ini melibatkan siswa dalam memerankan tokoh tertentu dan melakukan percakapan berdasarkan situasi yang telah ditentukan. Melalui kegiatan tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan ungkapan bahasa Inggris, berinteraksi dengan teman, dan terlibat dalam simulasi komunikasi. Kegiatan ini juga memberikan konteks bagi siswa untuk menggunakan bahasa Inggris, bukan sekadar menghafalkan kosakata atau aturan tata bahasa. Selain itu, pengintegrasian media digital dalam kegiatan bermain peran dapat memberikan dukungan tambahan dalam proses pembelajaran. Video percakapan dari YouTube, misalnya, dapat menyajikan contoh penggunaan ungkapan, pelafalan, dan pola percakapan bahasa Inggris dalam konteks tertentu. Dalam penelitian ini, digital-based role play mengacu pada kegiatan bermain peran secara tatap muka yang didukung oleh media digital, khususnya video percakapan dari YouTube dan

perangkat audiovisual. Video digunakan sebagai contoh penggunaan ungkapan bahasa Inggris sebelum siswa menyusun, berlatih, dan menampilkan dialog secara berpasangan. Dengan menonton video sebelum menyusun dan menampilkan dialog, siswa dapat mengamati penggunaan bahasa Inggris dalam situasi tertentu dan menjadikannya sebagai acuan untuk praktik berbicara.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan *role play* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris melalui pendekatan dan fokus penelitian yang berbeda. Darmawan (2024) menggunakan desain *quasi-experimental* yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengkaji efektivitas metode *role play* dalam pembelajaran keterampilan berbicara siswa sekolah menengah pertama. Selanjutnya, Renanda, Yunus, dan Rachmawati (2025) menerapkan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*/CAR) dengan pendekatan metode campuran (*mixed methods*) yang dilaksanakan dalam dua siklus untuk mengkaji penerapan *role play* dalam pembelajaran berbicara pada siswa sekolah menengah. Sementara itu, Fauziah, Kusrin, dan Ahmad (2025) menggunakan pendekatan studi kasus kualitatif untuk mengeksplorasi efikasi diri (*self-efficacy*) siswa dalam keterampilan berbicara melalui kegiatan *role play*, khususnya berkaitan dengan kepercayaan diri dan partisipasi siswa dalam komunikasi di kelas. Ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *role play* telah dikaji dalam kaitannya dengan hasil keterampilan berbicara, hasil pembelajaran, serta efikasi diri siswa.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian terdahulu tersebut memiliki fokus yang berbeda dengan penelitian ini. Darmawan (2024) dan Renanda et al. (2025) lebih berfokus pada hasil keterampilan berbicara melalui pendekatan eksperimental dan penelitian tindakan kelas, sedangkan Fauziah et al. (2025) berfokus pada efikasi diri siswa melalui studi kasus kualitatif. Oleh karena itu, masih diperlukan kajian lebih lanjut mengenai bagaimana *digital-based role play* yang didukung oleh video percakapan YouTube diterapkan dalam pembelajaran berbicara serta bagaimana respons siswa terhadap kegiatan tersebut, khususnya pada tingkat kelas VII. Penelitian ini secara khusus berfokus pada proses penerapan kegiatan tersebut, mulai dari penggunaan video percakapan, penyusunan dialog secara berpasangan, hingga penampilan bermain peran di depan kelas. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji respons siswa dan berbagai kesulitan yang mereka hadapi selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan digital-based role play dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris, mengidentifikasi respons siswa, serta menguraikan kendala yang dihadapi siswa dan guru selama pelaksanaan kegiatan tersebut di kelas VII B MTs Al-Arif NW Teko pada tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Partisipan penelitian terdiri atas seorang guru bahasa Inggris dan 24 siswa kelas VII B. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini tidak bertujuan mengukur peningkatan hasil belajar berbicara ataupun menguji efektivitas suatu metode pembelajaran, melainkan berfokus pada pemahaman proses penerapan *digital-based role play* serta pendeskripsian pengalaman dan respons siswa selama mengikuti kegiatan tersebut.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Pendekatan ini bertujuan menggambarkan penerapan *digital-based role play* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris serta mengidentifikasi respons siswa terhadap kegiatan tersebut. Fokus penelitian terletak pada proses pembelajaran dan pengalaman siswa, bukan pada pengukuran peningkatan kemampuan berbicara atau pengujian efektivitas metode.

Lokasi dan Partisipan Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MTs Al-Arif NW Teko, Lombok Timur, pada tahun ajaran 2025/2026. Partisipan penelitian terdiri atas satu guru bahasa Inggris dan 24 siswa kelas VII B yang mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dari keseluruhan siswa tersebut, dua siswa dipilih sebagai informan wawancara berdasarkan rekomendasi guru dengan mempertimbangkan tingkat keaktifan mereka dalam pembelajaran sehari-hari. Kedua siswa tersebut mewakili siswa yang cenderung aktif dan siswa yang cenderung kurang aktif dalam kegiatan kelas.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

a. **Observasi**
   Observasi dilaksanakan dalam dua pertemuan di kelas VII B. Peneliti mengamati proses penerapan *digital-based role play*, mulai dari pengenalan materi melalui video percakapan YouTube, penyusunan dialog secara berpasangan, hingga penampilan bermain peran di depan kelas. Pengamatan juga mencakup keterlibatan siswa, interaksi, dan kesulitan yang muncul selama kegiatan berlangsung.
b. **Wawancara**
   Wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Pedoman tersebut digunakan untuk memperoleh informasi dari guru bahasa Inggris dan dua orang siswa mengenai penerapan digital-based role play, respons siswa, serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Peneliti juga dapat mengajukan pertanyaan lanjutan apabila diperlukan untuk memperjelas jawaban informan.
c. **Dokumentasi**
   Dokumentasi digunakan untuk melengkapi hasil observasi dan wawancara. Dokumen yang berkaitan dengan proses penelitian dan kegiatan pembelajaran dimanfaatkan sebagai bukti pendukung dalam mendeskripsikan pelaksanaan metode.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara kualitatif melalui empat tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi atau kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahapan ini mengacu pada kerangka analisis data kualitatif Miles, Huberman, dan Saldaña (2014).

Pertama, data dikumpulkan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kedua, informasi diseleksi dan dikelompokkan berdasarkan relevansinya dengan fokus penelitian serta kesamaan isi atau makna. Ketiga, data yang telah dikelompokkan disajikan dalam uraian deskriptif mengenai pelaksanaan metode, partisipasi, respons, dan kesulitan siswa. Terakhir, kesimpulan ditarik berdasarkan keseluruhan informasi untuk menjawab rumusan masalah.

Selama proses reduksi data, informasi dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dipilih serta dikelompokkan berdasarkan fokus penelitian. Data tersebut kemudian dikategorikan ke dalam tiga tema utama, yaitu penerapan digital-based role play, respons siswa, dan kendala selama pelaksanaan pembelajaran. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif untuk menggambarkan temuan penelitian dan digunakan sebagai dasar dalam penarikan kesimpulan.

Keabsahan Data

Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi metode dan sumber. Triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan informasi dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil pengamatan mengenai proses pembelajaran dan keterlibatan siswa diperiksa kesesuaiannya dengan keterangan guru dan siswa, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung.

Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru bahasa Inggris dan dua siswa yang diwawancarai. Keterangan para informan kemudian dikaitkan dengan hasil observasi dan dokumentasi. Langkah ini dilakukan untuk memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai penerapan *digital-based role play* dan respons siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penerapan Digital-Based Role Play dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris

Penerapan *digital-based role play* dilaksanakan pada siswa kelas VII B MTs Al-Arif NW Teko tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas 24 siswa. Data diperoleh melalui dua kali observasi pembelajaran, wawancara dengan guru bahasa Inggris dan dua siswa yang dipilih berdasarkan tingkat keaktifan yang berbeda, serta dokumentasi. Materi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah *Asking and Giving Information*.

Dalam penelitian ini, digital-based role play dimaknai sebagai kegiatan bermain peran secara langsung di dalam kelas yang didukung oleh media digital. Media yang digunakan berupa video percakapan berbahasa Inggris dari YouTube dengan judul "Asking and Giving Information", yang ditampilkan menggunakan laptop, LCD proyektor, dan pengeras suara. Dengan demikian, penerapan metode ini tidak dilakukan melalui pembelajaran virtual, melainkan melalui aktivitas tatap muka yang memanfaatkan media audiovisual sebagai pendukung pembelajaran.

Pada pertemuan pertama, guru memperkenalkan materi Asking and Giving Information, menjelaskan tujuan pembelajaran, serta menyampaikan tahapan kegiatan yang akan dilakukan. Selanjutnya, guru menayangkan video percakapan berbahasa Inggris yang sesuai dengan materi. Selama pemutaran video, sebagian besar siswa memperhatikan tayangan dan menunjukkan ketertarikan terhadap percakapan yang disajikan. Setelah menonton, siswa diarahkan untuk mengidentifikasi ungkapan-ungkapan yang digunakan dalam percakapan. Mereka kemudian mulai menyusun dialog sederhana secara berpasangan berdasarkan materi yang telah dipelajari.

Pada pertemuan kedua, siswa melanjutkan dan menyelesaikan dialog bersama pasangan masing-masing. Setelah itu, mereka berlatih membawakan percakapan sebelum menampilkannya di depan kelas. Dalam kegiatan bermain peran, guru mengamati partisipasi siswa, penggunaan kosakata, pelafalan, kelancaran, dan kepercayaan diri ketika berbicara. Guru juga memberikan koreksi, masukan, serta arahan terhadap penampilan siswa.

Berdasarkan pelaksanaan tersebut, video YouTube berfungsi sebagai sumber contoh percakapan yang dapat diamati siswa sebelum melakukan praktik berbicara. Kegiatan penyusunan dan latihan dialog secara berpasangan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempersiapkan ungkapan yang akan digunakan. Sementara itu, penampilan di depan kelas menjadi bagian dari praktik komunikasi secara langsung. Dalam proses tersebut, guru berperan memberikan arahan selama penyusunan dialog serta umpan balik setelah penampilan siswa. Dengan demikian, penerapan *digital-based role play* dalam penelitian ini menggabungkan penggunaan media audiovisual, interaksi antarsiswa, dan pendampingan guru dalam satu rangkaian kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran bahasa juga sejalan dengan temuan Jailani (2022), yang menunjukkan bahwa video YouTube dapat dipandang sebagai media pembelajaran yang menarik dan membantu pemahaman materi. Meskipun penelitian tersebut dilakukan pada mahasiswa pendidikan bahasa Inggris, temuannya memberikan gambaran mengenai potensi penggunaan video sebagai pendukung kegiatan pembelajaran.

Selain media digital, keterlibatan guru dan kerja sama antarsiswa menjadi bagian penting dalam pelaksanaan kegiatan. Guru memberikan arahan ketika siswa menyusun dialog dan memberikan umpan balik setelah penampilan. Sementara itu, latihan berpasangan

memungkinkan siswa berdiskusi dan mempersiapkan percakapan sebelum tampil di hadapan teman-temannya. Oleh karena itu, penerapan digital-based role play dalam penelitian ini tidak hanya melibatkan penggunaan teknologi, tetapi juga menggabungkan contoh audiovisual, interaksi antarsiswa, dan pendampingan guru.

Respons Siswa terhadap Penerapan Digital-Based Role Play

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa secara umum memberikan respons positif terhadap penerapan *digital-based role play*. Ketertarikan siswa terlihat ketika mereka menyaksikan video percakapan dan mengikuti kegiatan bermain peran. Sebagian besar siswa memperhatikan materi yang ditampilkan, berdiskusi dengan pasangan, menyusun dialog, berlatih percakapan, serta berpartisipasi dalam penampilan di depan kelas. Kegiatan tersebut memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara langsung dalam praktik berbicara bahasa Inggris.

Hasil wawancara dengan dua siswa yang memiliki tingkat keaktifan berbeda turut memberikan gambaran mengenai respons tersebut. Siswa yang lebih aktif menyampaikan ketertarikannya terhadap kegiatan menonton video dan berlatih dialog bersama pasangan. Meskipun pada awalnya merasa sedikit gugup, latihan bersama pasangan membantunya mempersiapkan diri sebelum tampil. Sementara itu, siswa yang kurang aktif juga menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran, terutama karena video yang ditayangkan membantu memberikan gambaran mengenai percakapan yang harus dipraktikkan. Namun, siswa tersebut masih merasa gugup ketika harus tampil di depan kelas dan khawatir melakukan kesalahan saat berbicara.

Kedua pengalaman tersebut memperlihatkan bahwa respons siswa tidak sepenuhnya sama. Siswa yang lebih aktif cenderung lebih siap terlibat dalam latihan dan penampilan, sedangkan siswa yang kurang aktif masih membutuhkan dukungan untuk mengatasi rasa gugup. Meskipun demikian, keduanya menunjukkan bahwa video dan latihan berpasangan merupakan bagian kegiatan yang menarik serta membantu mereka mempersiapkan percakapan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Fauziah et al. (2025), yang membahas keterkaitan kegiatan role play dengan efikasi diri siswa dalam berbicara bahasa Inggris. Penelitian tersebut menyoroti pentingnya lingkungan latihan yang interaktif dan mendukung bagi siswa yang menghadapi rasa kurang percaya diri atau kecemasan ketika berbicara. Selain itu, Renanda et al. (2025) juga melaporkan bahwa kegiatan role play dapat mendorong motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbicara. Namun, penelitian tersebut menggunakan desain penelitian tindakan kelas dan pengukuran kemampuan berbicara, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Oleh sebab itu, hasil penelitian terdahulu digunakan sebagai pembanding dalam memahami respons siswa, bukan sebagai dasar untuk menyatakan bahwa kemampuan berbicara siswa dalam penelitian ini telah meningkat.

Secara keseluruhan, respons positif siswa terlihat melalui perhatian, ketertarikan, diskusi, kerja sama, latihan dialog, dan kesediaan mengikuti penampilan bermain peran. Temuan ini menunjukkan bahwa digital-based role play menyediakan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan berbicara melalui suasana pembelajaran yang lebih interaktif.

Kendala dalam Penerapan Digital-Based Role Play

Meskipun siswa secara umum menunjukkan respons yang positif, pelaksanaan *digital-based role play* masih menghadapi beberapa kendala, baik dari sisi siswa maupun dari sisi pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, kendala tersebut berkaitan dengan aspek kebahasaan, kepercayaan diri siswa, penggunaan bahasa selama diskusi, serta keterbatasan fasilitas, perangkat pendukung, dan waktu pembelajaran.

Pertama, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata, pelafalan, dan tata bahasa ketika menyusun maupun mempraktikkan dialog. Keterbatasan kosakata membuat siswa membutuhkan waktu untuk menentukan kata atau ungkapan yang sesuai dengan konteks percakapan. Kesulitan pelafalan juga terlihat ketika siswa mencoba mengucapkan ungkapan bahasa Inggris selama latihan dan penampilan. Selain itu, pemahaman tata bahasa menjadi salah satu aspek yang masih perlu diperhatikan dalam penyusunan kalimat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya membutuhkan contoh percakapan melalui video, tetapi juga pendampingan guru ketika menerapkan ungkapan yang dipelajari ke dalam dialog mereka sendiri.

Kedua, sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mengingat dialog dan membangun kepercayaan diri ketika tampil di depan kelas. Rasa gugup dan kekhawatiran melakukan kesalahan membuat beberapa siswa terlihat malu atau kurang leluasa ketika mempraktikkan percakapan. Hal ini juga tercermin dalam wawancara dengan siswa yang kurang aktif, yang menyampaikan bahwa penampilan di depan kelas masih menjadi tantangan baginya. Meskipun latihan bersama pasangan memberikan kesempatan untuk mempersiapkan diri, tidak semua siswa memiliki tingkat kesiapan dan keberanian yang sama.

Ketiga, penggunaan bahasa Indonesia masih ditemukan dalam diskusi antarsiswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya terbiasa menggunakan bahasa Inggris ketika mempersiapkan dialog. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan bahasa Indonesia dapat membantu siswa mendiskusikan ide dan memahami tugas, tetapi pada saat yang sama menunjukkan perlunya arahan agar siswa memperoleh lebih banyak kesempatan menggunakan bahasa Inggris selama latihan.

Keempat, guru menghadapi kendala yang berkaitan dengan keterbatasan fasilitas pembelajaran, perangkat pendukung, dan waktu. Padahal, penggunaan media digital dalam kegiatan ini membutuhkan perangkat yang dapat mendukung pemutaran video dan penyampaian materi kepada seluruh siswa. Keterbatasan perangkat maupun waktu dapat memengaruhi kelancaran kegiatan, terutama ketika siswa membutuhkan waktu untuk menyusun dialog, berlatih, dan menampilkan percakapan.

Berbagai kendala tersebut menunjukkan bahwa penerapan *digital-based role play* memerlukan dukungan yang tidak hanya berasal dari media digital, tetapi juga dari kesiapan siswa, pendampingan guru, fasilitas pembelajaran, dan pengelolaan waktu. Guru perlu memberikan bantuan terhadap kosakata, pelafalan, dan penyusunan kalimat, sekaligus menciptakan suasana latihan yang mendukung siswa untuk lebih percaya diri. Di samping itu, ketersediaan perangkat dan pengaturan waktu yang memadai diperlukan agar setiap tahapan kegiatan dapat terlaksana dengan baik.

Dengan demikian, kendala yang ditemukan tidak menghilangkan kesempatan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran, tetapi menunjukkan beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaannya. Temuan ini juga memperjelas bahwa penerapan *digital-based role play* dalam penelitian ini memberikan ruang praktik berbicara dan interaksi bagi siswa, sementara kesulitan kebahasaan, rasa gugup, serta keterbatasan sarana masih menjadi bagian dari proses pembelajaran yang perlu mendapat perhatian.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *digital-based role play* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris pada siswa kelas VII B MTs Al-Arif NW Teko tahun ajaran 2025/2026 dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu pengenalan materi *Asking and Giving Information* menggunakan video YouTube, penyusunan dan latihan dialog secara berpasangan, serta penampilan percakapan di depan kelas. Penggunaan laptop, LCD proyektor, dan pengeras suara mendukung penyajian materi melalui

media audiovisual, sedangkan kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan percakapan secara langsung.

Respons siswa terhadap penerapan kegiatan ini secara umum positif. Hal tersebut terlihat dari ketertarikan siswa ketika menonton video, keterlibatan dalam diskusi, kerja sama dengan pasangan, latihan dialog, dan partisipasi dalam penampilan. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa kegiatan tersebut menarik bagi siswa, meskipun beberapa di antaranya masih merasa gugup ketika berbicara di depan kelas.

Namun, pelaksanaannya masih menghadapi beberapa kendala, yaitu keterbatasan kosakata, kesulitan pelafalan dan tata bahasa, kesulitan mengingat dialog, kurangnya kepercayaan diri, penggunaan bahasa Indonesia selama diskusi, serta keterbatasan fasilitas, perangkat pendukung, dan waktu pembelajaran.

Dengan demikian, penerapan *digital-based role play* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam praktik berbicara bahasa Inggris melalui dukungan media digital dan interaksi langsung. Namun, pelaksanaannya masih memerlukan pendampingan guru, dukungan fasilitas pembelajaran, serta pengelolaan waktu yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan.

REFERENSI

Allo, M. D. G., & Priawan, A. (2019). Students' self-confidence in speaking skill. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, 2*(1), 11–14. https://doi.org/10.30605/jsgp.2.1.2019.1263

Anggraini, A. (2021). Improving student's speaking skill using YouTube video as media: An action research. *Scope: Journal of English Language Teaching, 5*(2), 57–62. https://doi.org/10.30998/scope.v5i2.8406

Arianti, A., Nurnaningsih, & Pratiwi, V. (2018). A media for teaching speaking using YouTube video. In *Proceedings of the International Conference on Applied Science and Engineering (ICASE 2018)* (Vol. 175, pp. 71–73). Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/icase-18.2018.19

Brown, H. D. (2007). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy* (3rd ed.). Pearson Education.

Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.

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. https://journals.iarn.or.id/index.php/educur/article/view/436

Fauziah, Y., Kusrin, & Bani Ahmad, Y. (2025). Self-efficacy in speaking skills through role-play among junior high school students. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian kepada Masyarakat, 5*(2), 907–920. https://doi.org/10.56832/edu.v5i2.1385

Jailani, A. (2022). The use of YouTube videos in English language teaching: A perspective of Indonesian undergraduate students majoring in English language education. *J-SHMIC: Journal of English for Academic, 9*(2), 13–24. https://doi.org/10.25299/jshmic.2022.vol9(2).9949

Khoiroh, S. A. (2021). Using YouTube for speaking in online learning: EFL students' perception and difficulties. *RETAIN: Research on English Language Teaching in Indonesia, 9*(2), 202–211. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/retain/article/view/41836

Ladousse, G. P. (1987). *Role play*. Oxford University Press.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.

Nunan, D. (Ed.). (2003). *Practical English language teaching*. McGraw-Hill.

Rastari, K. L., Putra, I. N. A. J., & Suwastini, N. K. A. (2023). YouTube as instructional media in promoting EFL Indonesian students' speaking skill. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Indonesia, 11*(1). https://doi.org/10.23887/jpbi.v11i1.1488

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. https://doi.org/10.21462/educasia.v10i2.348

Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and methods in language teaching* (2nd ed.). Cambridge University Press.