

PENDAMPINGAN SPEAKING BERBASIS ROLE-PLAY UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA

Udur Delima Sibatuara¹, Marnangkok Pakpahan², Vitha Ama Matuate^{3*},
Fransiska Inapaska Wuwur⁴

^{1,2,3,4}Bahasa dan Kebudayaan Inggris, Universitas Widyadharma Pontianak, Indonesia
vitha_ama@widyadharma.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keberanian siswa dalam menggunakan bahasa Inggris secara lisan serta terbatasnya kesempatan praktik *speaking* berbasis *role-play*. Tujuan kegiatan ini adalah memberikan pendampingan *speaking* berbasis *role-play* untuk menciptakan pembelajaran yang lebih komunikatif serta mendukung penguatan kosakata dan kepercayaan diri siswa dalam berbicara bahasa Inggris. Kegiatan dilaksanakan kepada 104 siswa sekolah menengah pertama di Pontianak melalui pendekatan *Communicative Language Teaching* (CLT) dengan tahapan *Presentation–Practice–Production* (PPP). Evaluasi dilakukan melalui observasi partisipasi siswa, wawancara singkat, dan angket skala *Likert* yang terdiri atas 10 pertanyaan. Persentase hasil dihitung berdasarkan jumlah respons positif siswa pada kategori sangat setuju dan setuju. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 76% siswa menyatakan pembelajaran menyenangkan, 76% menyatakan materi mudah dipahami, 71% mengalami peningkatan penguasaan kosakata, 63% siswa merasa lebih percaya diri dalam berbicara bahasa Inggris, dan 61% menyatakan siswa lebih berani berbicara di depan kelas. Hasil ini menunjukkan bahwa pendampingan *speaking* berbasis *role-play* memperoleh respons positif dari siswa dan mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif dan komunikatif. Walaupun demikian, karena evaluasi belum menggunakan tes berbicara dalam secara langsung, hasil kegiatan ini belum dapat digunakan untuk menyimpulkan peningkatan kemampuan berbicara (*speaking*) siswa secara objektif.

Kata Kunci: Role-Play; Keterampilan Berbicara; Kepercayaan Diri; Kosakata; Pendampingan *Speaking*.

Abstract: This community service activity was motivated by students' low willingness to use English orally and limited opportunities for interactive speaking practice in the classroom. The purpose of this activity was to provide role-play-based speaking mentoring to create more communicative learning and support students' vocabulary development and confidence in speaking English. The activity involved 104 junior high school students in Pontianak and was implemented using the *Communicative Language Teaching* (CLT) approach through the *Presentation–Practice–Production* (PPP) stages. The evaluation was conducted through student participation observation, short interviews, and a *Likert-scale* questionnaire consisting of 10 statements. The percentages were calculated based on the number of positive responses in the strongly agree and agree categories. The evaluation results showed that 76% of students considered the activity enjoyable, 76% stated that the material was easy to understand, 71% reported that speaking practice helped them acquire more vocabulary, 63% felt more confident speaking English, and 61% stated that they were more willing to speak in front of the class. These findings indicate that role-play based speaking mentoring received positive responses from students and supported the creation of interactive and communicative learning environment. However, since the evaluation did not include direct speaking performance tests, the activity cannot objectively conclude the improvement in students' speaking ability.

Keywords: Role-Play; Speaking Skills; Confidence; Vocabulary; Speaking Mentoring.



Article History:

Received: 30-04-2026
Revised : 23-05-2026
Accepted: 25-05-2026
Online : 13-06-2026



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

A. LATAR BELAKANG

Keterampilan berbicara (*speaking*) dalam bahasa Inggris merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan siswa karena berkaitan langsung dengan kemampuan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan berbicara tidak hanya melibatkan penguasaan kosakata, tata bahasa, dan pelafalan, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor psikologis seperti kepercayaan diri, keberanian berbicara, dan kecemasan dalam menggunakan bahasa Inggris secara lisan. Oleh karena itu, pembelajaran *speaking* perlu dirancang secara komunikatif agar siswa memiliki kesempatan untuk menggunakan bahasa Inggris dalam konteks nyata dan interaktif.

Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah, keterampilan *speaking* masih menjadi salah satu kemampuan yang sulit dikuasai siswa. Banyak siswa takut melakukan kesalahan, kurang percaya diri, merasa cemas serta jarang menggunakan bahasa Inggris secara aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan memilih menggunakan bahasa Indonesia daripada mencoba berbicara menggunakan bahasa Inggris. Selain itu, ukuran kelas yang relative besar juga membatasi kesempatan siswa untuk memperoleh latihan berbicara secara merata.

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada siswa sekolah menengah pertama di Pontianak yang menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian ini. Berdasarkan observasi awal, hanya sekitar 15-20 siswa yang aktif menanggapi pertanyaan lisan dalam bahasa Inggris, sedangkan sebagian besar lainnya memilih diam (pasif), menjawab dengan bahasa Indonesia, atau menunggu bantuan dari guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan berbicara (*speaking*) siswa tidak hanya dipengaruhi oleh keterbatasan kosakata, tetapi juga berkaitan dengan rendahnya keberanian dan kepercayaan diri dalam berbicara.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode *role-play* dapat mendukung keterampilan berbicara siswa melalui praktik komunikasi yang lebih aktif dan interaktif. Annisaa et al. (2025), Khasbani dan Seli (2021), serta Harahap (2024) menemukan bahwa kegiatan *role-play* dapat membantu meningkatkan partisipasi, penguasaan kosakata, dan kepercayaan diri siswa dalam berbicara bahasa Inggris. Selain itu, Angelica dan Wulandari (2025) menegaskan bahwa kepercayaan diri menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi keberanian siswa dalam menggunakan bahasa Inggris secara lisan.

Penelitian oleh Ukhrowi (2022), Purwanti dan Umami (2025) juga menunjukkan bahwa penerapan *role-play* dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan partisipasi aktif, kepercayaan diri, penguasaan kosakata, dan struktur kalimat sederhana, serta dapat membantu siswa lebih aktif dan percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris sesuai konteks pembelajaran. Tidak hanya itu, metode *role-play* ini dapat mendorong siswa untuk berinteraksi secara lebih aktif, seperti yang diteliti

oleh Maulana dan Lolita (2023) dengan memberikan konteks latihan komunikasi yang terstruktur dan relevan, seperti penelitian yang dilakukan oleh Octaviana et al. (2024). Maka dari itu, metode *role-play* ini dapat mendukung keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa.

Selain teknik *role-play*, pendekatan pembelajaran yang komunikatif juga diperlukan agar siswa tidak hanya memahami secara teoritis, tetapi dapat menggunakan bahasa secara fungsional. Nasution et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan *Communicative Language Teaching* (CLT) mampu meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa secara signifikan, terutama pada aspek *speaking* dan *listening*. Saputri et al. (2025) juga menemukan bahwa pendekatan komunikatif melalui CLT yang dipadukan dengan aktivitas interaktif mampu meningkatkan kepercayaan diri dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Selain itu, Dewi & Sukraningsih (2023) menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran speaking.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan manfaat *role-play* dan pendekatan komunikatif melalui CLT dalam pembelajaran speaking, sebagian besar penelitian-penelitian tersebut berfokus pada konteks pembelajaran formal atau desain penelitian eksperimental di kelas. Penerapan *role-play* melalui pendekatan CLT dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, khususnya pada kelas dengan jumlah siswa relatif besar dan tingkat kepercayaan diri yang beragam, masih belum banyak dibahas. Selain itu, kegiatan pembelajaran speaking yang dilakukan secara bertahap melalui kerangka *Presentation-Practice-Production* (PPP) juga masih jarang diterapkan dalam kegiatan pendampingan berbasis pengabdian masyarakat.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan ini menerapkan pendampingan speaking berbasis *role-play* melalui pendekatan *Communicative Language Teaching* (CLT) dengan menggunakan kerangka *Presentation-Practice-Production* (PPP). Pendekatan ini digunakan untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam mempelajari kosakata dan ungkapan sederhana, melakukan latihan berbicara secara terbimbing, serta mempraktikkan komunikasi melalui kegiatan *role-play*. Kegiatan ini bertujuan untuk mendukung keterlibatan siswa dalam praktik berbicara bahasa Inggris, memperkuat penguasaan kosakata, serta meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam situasi komunikatif yang lebih nyata.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pendampingan keterampilan *speaking* bahasa Inggris berbasis *role-play* dengan pendekatan *Communicative Language Teaching* (CLT) menggunakan kerangka *Presentation-Practice-Production* (PPP). Kegiatan melibatkan 104 siswa sekolah menengah pertama di Pontianak dan dilaksanakan secara tatap muka selama empat kali pertemuan pada bulan

Oktober 2025, yaitu pada tanggal 16 Oktober 2025, 17 Oktober 2025, 23 Oktober 2025, dan 25 Oktober 2025. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu tahap pra kegiatan, tahap pelaksanaan dan tahap monitoring serta evaluasi.

1. Tahap Pra Kegiatan

Pada tahap pra kegiatan, tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal, kelas sasaran, serta teknis pelaksanaan kegiatan. Selain itu, dilakukan observasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran speaking yang dihadapi siswa. Berdasarkan hasil tersebut, tim menyusun materi pembelajaran berbasis role-play yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan siswa. Pada tahap ini, tim juga menyiapkan bahan presentasi, contoh dialog, lembar latihan, media pendukung, serta instrumen evaluasi berupa lembar observasi dan angket respons siswa.

2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Tahap pelaksanaan kegiatan dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan dengan topik pembelajaran yang berbeda sebagaimana disajikan pada Tabel 1. Setiap sesi pembelajaran dilaksanakan menggunakan tahapan *Presentation-Practice-Production* (PPP). Pada tahap *presentation*, pengajar memperkenalkan kosakata, ungkapan, dan contoh dialog sesuai topik pembelajaran. Tahap ini bertujuan memberikan pemahaman awal kepada siswa sebelum melakukan praktik berbicara. Pada tahap *practice*, siswa melakukan latihan pengucapan, dialog sederhana, dan percakapan berpasangan secara terbimbing. Hal ini bertujuan untuk membantu siswa menggunakan kosakata dan ungkapan yang telah dipelajari dalam percakapan sederhana.

Selanjutnya, pada tahap *production*, siswa melakukan praktik role-play, wawancara sederhana, atau presentasi singkat menggunakan bahasa Inggris dalam situasi komunikatif. Dalam tahap ini, siswa diberikan kesempatan untuk menggunakan bahasa Inggris lebih aktif dan kontekstual. Rincian jadwal dan materi kegiatan pendampingan *speaking* disajikan pada Tabel 1. Tabel tersebut menunjukkan bahwa setiap pertemuan memiliki topik yang berbeda agar siswa memperoleh pengalaman praktik berbicara dalam beberapa konteks komunikasi sederhana.

Tabel 1. Jadwal dan Materi Kegiatan Pendampingan Speaking

No	Tanggal	Waktu	Kelas	Materi
1	16 Oktober 2025	14.00–15.00	VII & VIII	<i>Self-Introduction & Getting to Know Friends</i>
2	17 Oktober 2025	14.00–15.00	VIII & IX	<i>Talking about Past Experience & Introducing Family</i>
3	23 Oktober 2025	14.00–15.00	IX & VII	<i>Talking about Dreams & Daily Activities</i>
4	25 Oktober 2025	14.00–15.00	VII & VIII	<i>Favorite Things & Making Plans</i>

Agar hubungan antara aktivitas pembelajaran, indikator yang diamati, dan teknik evaluasi lebih jelas, pelaksanaan kegiatan disusun berdasarkan alur aktivitas sebagaimana ditampilkan pada Tabel 2. Tabel ini menjelaskan bahwa setiap tahap dalam kegiatan memiliki indikator yang diamati dan teknik evaluasi yang digunakan.

Tabel 2. Hubungan Aktivitas Pembelajaran, Indikator, dan Teknik Evaluasi

Tahap Kegiatan	Aktivitas Pembelajaran	Indikator yang Diamati	Teknik Evaluasi
<i>Presentation</i>	Pengenalan kosakata, ungkapan, dan contoh dialog sesuai topik	Siswa memahami kosakata dan ungkapan sederhana	Observasi dan angket pemahaman materi
<i>Practice</i>	Latihan pengucapan, pengulangan kosakata, dan dialog individu atau berpasangan	Siswa mencoba menggunakan kosakata dan ungkapan dalam kalimat sederhana	Observasi partisipasi dan latihan lisan
<i>Production</i>	Praktik <i>role-play</i> , wawancara sederhana, dan tampil di depan kelas	Siswa berani berbicara dan menggunakan bahasa Inggris secara komunikatif	Observasi keberanian tampil dan angket kepercayaan diri
Evaluasi	Pengisian angket dan wawancara singkat	Respons siswa terhadap kegiatan, manfaat latihan, dan kendala pembelajaran	Angket skala <i>Likert</i> dan wawancara singkat

3. Tahap Monitoring dan Evaluasi

Tahap monitoring dan evaluasi dilakukan selama dan setelah kegiatan berlangsung. Monitoring kegiatan dilakukan selama proses pembelajaran melalui observasi langsung terhadap partisipasi, keterlibatan dan keberanian siswa dalam kegiatan *speaking* berbasis *role-play*. Evaluasi pascakegiatan dilakukan menggunakan angket skala *Likert* lima tingkat yang terdiri atas 10 pertanyaan untuk mengetahui respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Selain itu, dilakukan wawancara singkat untuk memperoleh umpan balik terkait pengalaman dan kendala siswa selama kegiatan mengikuti kegiatan. Data hasil evaluasi digunakan untuk menggambarkan respons dan keterlibatan selama mengikuti kegiatan, bukan untuk mengukur peningkatan kemampuan *speaking* secara objektif melalui tes performa berbicara.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini disajikan berdasarkan alur pelaksanaan kegiatan, yaitu tahap pra kegiatan, tahap pelaksanaan kegiatan, serta tahap monitoring dan evaluasi. Penyajian hasil dilakukan untuk menggambarkan keterlaksanaan program pendampingan speaking berbasis role-play dan respons siswa selama kegiatan berlangsung.

1. Tahap Pra Kegiatan

Pada tahap prakegiatan, tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan observasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris, khususnya pada aspek berbicara. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kurang percaya diri menggunakan bahasa Inggris secara lisan. Siswa cenderung pasif, takut melakukan kesalahan, dan lebih sering menggunakan bahasa Indonesia ketika diminta berbicara di kelas. Selain itu keterbatasan kosakata dan kurangnya kesempatan praktik berbicara juga menjadi kendala dalam pembelajaran speaking.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, tim menyusun materi yang difokuskan pada penggunaan ungkapan sederhana dan situasi komunikasi sehari-hari agar siswa lebih mudah memahami dan menggunakan bahasa Inggris dalam praktik berbicara. Materi yang disiapkan meliputi topik *self-introduction, getting to know friends, talking about past experience, introducing family, talking about dreams, daily activities, favorite things, dan making plans*.

2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Tahap pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam 4 kali pertemuan dengan topik pembelajaran yang berbeda. Setiap sesi pembelajaran dilaksanakan dengan mengikuti tahapan *presentation, practice, dan production*. Pada tahap *presentation*, pengajar memperkenalkan kosakata, ungkapan serta contoh dialog sesuai topik pembelajaran. Tahap ini bertujuan memberikan pemahaman awal kepada siswa sebelum melakukan praktik berbicara menggunakan bahasa Inggris. Pada awal kegiatan, sebagian siswa masih terlihat pasif dan cenderung menirukkan contoh yang diberikan oleh pengajar.

Memasuki tahap *practice*, siswa mulai dilibatkan dalam latihan dialog secara berpasangan maupun kelompok kecil dengan menggunakan kosakata yang telah dipelajari. Melalui kegiatan ini, siswa mulai mencoba menggunakan kosakata dan ungkapan yang telah diperkenalkan sebelumnya dalam percakapan sederhana. Gambar 1 menunjukkan aktivitas siswa ketika melakukan latihan dialog berpasangan. Dari kegiatan tersebut, terlihat interaksi dengan guru dan antarsiswa mulai terbentuk melalui latihan percakapan yang dipandu oleh pengajar. Tahap ini menunjukkan bahwa latihan terstruktur dapat membantu siswa menggunakan kosakata dan ungkapan secara lebih komunikatif.



Gambar 1. Aktivitas Siswa dalam Latihan Dialog Berpasangan pada Tahap Praktik Menggunakan Pendekatan *Communicative Language Teaching* (CLT).

Selanjutnya, pada tahap production siswa melakukan praktik *role-play*, dan presentasi singkat di depan kelas. Tahap ini diarahkan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan bahasa Inggris dalam situasi komunikasi yang lebih kontekstual. Gambar 2 memperlihatkan praktik *role-play* siswa di depan kelas sebagai bentuk penerapan materi yang telah dipelajari. Selama kegiatan berlangsung, sebagian siswa mulai menunjukkan keberanian untuk berbicara dan tampil di depan teman-teman mereka.



Gambar 2. Praktik Role-Play Siswa Pada Tahap Production Sebagai Bentuk Penerapan Kemampuan Speaking Di Depan Kelas

Pelaksanaan kegiatan menunjukkan adanya perubahan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Pada awal kegiatan, siswa cenderung pasif dan kurang percaya diri. Namun, setelah melalui latihan bertahap pada tahap *practice* dan *production*, sebagian siswa mulai menunjukkan keberanian untuk mencoba berbicara, mengikuti dialog, dan tampil di depan teman-teman. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *role-play* dalam kerangka *PPP* dapat memberikan ruang latihan yang lebih terstruktur dan komunikatif. Temuan ini sejalan dengan Khasbani dan Seli (2021), Maulana dan Lolita (2023), serta Octaviana et al. (2024) yang menyatakan bahwa *role-play* dapat membantu siswa terlibat dalam praktik komunikasi yang lebih aktif.

3. Tahap Monitoring dan Evaluasi

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap kegiatan pendampingan speaking berbasis *role-play*. Hasil angket respons siswa disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Angket Respons Siswa terhadap Kegiatan Speaking

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Kegiatan pelatihan <i>speaking</i> ini menyenangkan	51	28	14	11	0
2	Saya merasa percaya diri berbicara bahasa Inggris	39	27	20	16	6
3	Materi yang diajarkan mudah dipahami	49	30	18	7	0
4	Kegiatan latihan berbicara membantu saya belajar banyak kata dalam bahasa Inggris	45	29	20	10	0
5	Pemateri menjelaskan dengan jelas dan ramah	60	21	20	4	0
6	Kegiatan <i>game</i> membantu saya untuk percaya diri dalam berbicara bahasa Inggris	53	20	16	8	7
7	Waktu pelatihan cukup dan tidak membosankan	42	27	25	8	2
8	Saya dapat mengingat banyak kosakata dengan baik setelah mengikuti pelatihan ini	47	30	15	9	3
9	Saya berani berbicara di depan teman-teman dalam bahasa Inggris	31	33	25	11	4
10	Saya ingin terus berlatih berbicara bahasa Inggris setelah kegiatan ini	42	27	16	12	7

Berdasarkan Tabel 3, respons positif siswa dihitung dari gabungan kategori Sangat Setuju (SS) dan Setuju (S). Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap kegiatan pendampingan speaking berbasis *role-play* yang telah dilaksanakan. Pada pernyataan mengenai kegiatan pelatihan *speaking* yang menyenangkan, sebanyak 79 siswa, yang terdiri atas 51 siswa sangat setuju dan 28 siswa setuju, atau sekitar 76% siswa memberikan respons positif. Pada aspek pemahaman materi sebanyak 79 siswa yang terdiri atas 49 siswa sangat setuju dan 30 siswa setuju, atau sekitar 76% siswa, menyatakan bahwa materi yang diberikan mudah dipahami. Temuan ini menunjukkan bahwa tahapan *presentation* dan *practice* dapat membantu siswa memahami kosakata dan ungkapan sebelum melakukan praktik berbicara.

Pada aspek penguasaan kosakata, sebanyak 74 siswa, yang terdiri atas 45 siswa sangat setuju dan 29 siswa setuju, atau sekitar 71% siswa menyatakan bahwa kegiatan latihan berbicara membantu mereka mempelajari banyak kata dalam bahasa Inggris. Selain itu, pada pernyataan mengenai kemampuan mengingat kosakata setelah mengikuti pelatihan, sebanyak 77 siswa, yang terdiri dari 47 siswa sangat setuju dan 30 siswa setuju, atau sekitar 74%, memberikan respons positif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan dialog, latihan terbimbing, dan *role-play* dapat membantu siswa menggunakan kosakata dalam konteks komunikasi sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan Purwanti dan Umami (2025) serta Ukhwori (2022), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *role-play* dapat

mendukung penguasaan kosakata, partisipasi aktif, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Pada aspek penyampaian materi oleh pemateri, sebanyak 81 siswa, yang terdiri atas 60 siswa sangat setuju dan 21 siswa setuju, atau sekitar 78% siswa, menilai bahwa pemateri menjelaskan materi dengan jelas dan ramah. Selain itu, aktivitas pembelajaran berbasis permainan (*game*) dan *role-play* juga memperoleh respons positif pada aspek kepercayaan diri. Sebanyak 73 siswa yang terdiri atas 53 siswa sangat setuju dan 20 siswa setuju, atau sekitar 70% siswa, menyatakan bahwa kegiatan tersebut membantu mereka lebih percaya diri dalam berbicara bahasa Inggris. Data ini menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang interaktif dapat memberikan ruang yang lebih aman bagi siswa untuk berbicara.

Hasil ini selaras dengan Angelica dan Wulandari (2025) yang menjelaskan bahwa *role-play* dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara melalui situasi latihan yang lebih menarik dan komunikatif. Pada aspek kepercayaan diri berbicara bahasa Inggris, sebanyak 66 siswa yang terdiri atas 39 siswa sangat setuju dan 27 siswa setuju, atau sekitar 63% siswa, menyatakan merasa percaya diri berbicara menggunakan bahasa Inggris. Namun demikian, pada pernyataan yang berkaitan dengan keberanian berbicara di depan teman-teman, masih terdapat variasi jawaban. Sebanyak 64 siswa, yang terdiri atas 31 siswa sangat setuju dan 33 siswa setuju, atau sekitar 62% siswa, memberikan respons positif. Akan tetapi, masih terdapat siswa yang memilih netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan adanya respons positif dan potensi dukungan terhadap pembentukan kepercayaan diri siswa dalam praktik berbicara.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa pendekatan *Communicative Language Teaching* (CLT) dengan teknik *role-play* dalam kerangka *PPP* memperoleh respons positif dari siswa serta mendukung keterlibatan mereka dalam praktik berbicara menggunakan bahasa Inggris. Temuan ini sejalan dengan Harahap (2024); Sukmara et al. (2025); Khasbanti dan Seli (2021), serta Octaviana et al. (2014), yang menunjukkan bahwa *role-play* dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan komunikatif. Selain itu, hasil kegiatan ini juga mendukung temuan Nasution et al. (2025) yang menunjukkan bahwa pendekatan *Communicative Language Teaching* (CLT) dapat mendorong partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Namun, karena evaluasi kegiatan masih didasarkan pada observasi dan angket respons siswa, hasil kegiatan ini belum dapat digunakan untuk menyimpulkan peningkatan kemampuan berbicara siswa secara objektif tanpa adanya pengukuran performa berbicara melalui *pre-test* dan *post-test*.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pendampingan keterampilan speaking berbasis role-play melalui pendekatan *Communicative Language Teaching* (CLT) dalam kerangka *Presentation–Practice–Production* (PPP) telah memberikan kontribusi dalam menyediakan ruang praktik berbicara bahasa Inggris yang lebih interaktif, terstruktur, dan kontekstual bagi siswa sekolah menengah pertama di Pontianak. Kontribusi utama kegiatan ini terletak pada pemberian pengalaman belajar yang tidak hanya berfokus pada pengenalan kosakata dan ungkapan, tetapi juga memberi kesempatan kepada siswa untuk mencoba menggunakan bahasa Inggris melalui dialog, latihan berpasangan, dan praktik *role-play*.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendampingan ini memperoleh respons positif dari siswa, terutama pada aspek pemahaman materi, penguasaan kosakata, dan kepercayaan diri. Namun, karena evaluasi masih didasarkan pada angket persepsi siswa, observasi partisipasi, dan wawancara singkat, kegiatan pendampingan berfokus pada keterlibatan dan tanggapan siswa dalam praktik berbicara bahasa Inggris, bukan sebagai pengukuran langsung terhadap peningkatan kemampuan berbicara (speaking).

Berdasarkan keterbatasan tersebut, kegiatan pengabdian selanjutnya perlu dilengkapi dengan sistem evaluasi yang lebih objektif melalui penggunaan *pre-test* dan *post-test* performa *speaking*. Penilaian dapat dilakukan menggunakan rubrik yang mencakup aspek *pronunciation*, *vocabulary*, *grammar*, *fluency*, dan keberanian berbicara agar perkembangan siswa dapat diukur secara valid dan terukur. Selain itu, pendampingan speaking berbasis *role-play* dapat dilakukan secara berkelanjutan dengan durasi yang lebih memadai, terutama pada kelas dengan jumlah siswa yang besar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah di Sekolah Menengah Pertama yang telah memberikan izin, dukungan, dan kerja sama selama pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh siswa-siswi yang telah berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pendampingan speaking sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar. Selain itu, kontribusi seluruh anggota tim pelaksana yang telah bekerja sama dalam perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan ini. Dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak tersebut sangat berperan dalam keberhasilan kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Aji, H.P., & Irawan, R. (2023). Improving Junior High School Students' speaking skills through role-play and peer feedback. *FOSTER: Journal of English Language Teaching*, 4(2), 79-91.
- Angelica, F. V., & Wulandari, F. (2025). The use of Role-Play in Enhancing Students' Confidence in Speaking Febi. *ELSA JOURNAL: English Language Studies and Applied Linguistics Journal*, 6(1), 21–29. <https://jurnal.polteq.ac.id/index.php/elsa/article/view/224>
- Annisa, T. N., Puspita, D. R., & Firdaus, M. I. (2025). Pengaruh Metode Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris pada Siswa kelas V. *JTPP: Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 02(03), 770–774. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/551>
- Dewi, I. G. A. W., & Sukraningsih, I. G. A. G. (2023). Penerapan Metode Role Play dalam Pembelajaran Bahasa Inggris pada Siswa di LPK Mahima Institut Indonesia. *Wacana: Majalah Ilmiah Tentang Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya*, 23(2), 12–21. <https://doi.org/10.46444/wacanasaraswati.v23i2.652>
- Dewi, Y. T., Prastiti, W.D., & Prasetyaningrum, J. (2019). The Effect of Roleplay to Increase Emphathy toward Students with Disruptive Classroom Behaviour. *International Summit on Science Technology and Humanity (ISETH2019)*, 210-219.
- Erlinda, Marbun, R., & Arifin, Z. (2015). An Analysis on English Speaking Ability of the Young Learners Through Role Play. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(12), 1–11. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/12662>
- Fahira, P., & Sofiana, N. (2025). Enhancing Junior High School Students' Speaking Skills through Group Based-learning. *JLE: Journal of Literate of English Education Study Program*, 6(1), 12-24. <https://doi.org/10.47435/jle.v6i1.4077>
- Fauziah, Y., Kusrin, & AHmad, Y. B. (2025). Self -efficacy in speaking skills thorough role-play among junior high school students. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 907-920.
- Fitriani, R., & Susiti. (2025). Exploration of the role play method in improving students' speaking skills. *Journal of English Language and Education*, 10(1), 358 -369. <https://doi.org/10.31004/jele.v10i1.663>
- Harahap, F. D. (2024). Penerapan Metode Role Play Pada Siswa Sekolah Dasar Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Indonesia:Teori, Penelitian Dan Inovasi*, 4(6), 7–12. <https://doi.org/10.59818/jpi.v4i6.981>
- Islam, S., Fadhila, N. F., Masruroh, W. L., & Badriyah, N. L. (2022). Pendampingan speaking skill menggunakan metode speaking marathon di Zain Academy Probolinggo. *Jurnal Kedaban*, 4(1), 66-75.
- Iyarmasa, O. M., Ibrahim, M., Iskandar, A. M., & Yahrif, M. (2024). Using Role Play Method to Improve Students' Speaking Skills at Senior High School. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 2(September), 306–312. <https://www.journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/8116>
- Justionio, M., Karim, S. A., Matas., G., & Deraman. (2026). Enhancing Students' Speaking Ability through Role Play within the Communicative Language Teaching Framework Michael. *ACITYA: Journal of Teaching and Education*, 8(1), 262–274. <https://doi.org/10.30650/ajte.v8i1.5113>
- 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>
- Maulana, I., & Lolita, Y. (2023). The Effectiveness of Role-Play To Improve Student's Speaking Achievement. *ELite Journal: International Journal of Education*,

- Language and Literature*, 3(2), 122–135.
<https://doi.org/10.26740/elitejournal.v3n2.p122-135>
- Nasution, M. F., Siregar, U. D., & Pakpahan, Z. A. (2025). Peningkatan Kemampuan Berbahasa Inggris Berbasis Communicative Language Teaching (CLT) Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas Labuhanbatu Selatan. *Alamtana: Jurnal Pengabdian Masyarakat UNW Mataram*, 6(3). halaman?
<https://doi.org/10.51673/jaltn.v6i3.2675>
- Saputri, V. A. M., Andriyaningsih, A., & Kusuma, C. (2025). the Implementation of Communicative Language Teaching (Clt) Method Through Playful English Approach To Improve Students' Speaking Skills At Pkbm Pesona Pulau Tegal. *Jurnal Pengabdian Indonesia (JPI)*, 1(2), 393–400.
<https://doi.org/10.62567/jpi.v1i2.1225>
- Soleh, M., Suparman, U., & Herpratiwi. (2024). Pembelajaran Speaking dengan metode Role Play Menggunakan Teks Berbentuk Narrative Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kotabumi Lampung Utara. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan*, volume?(1), 1–13.
<https://www.neliti.com/publications/192475/pembelajaran-speaking-dengan-metode-role-play-menggunakan-teks-berbentuk-narrati>
- Sukmara, E., Friatin, L. Y., & Tarwana, W. (2025). Boosting EFL speaking skills through role play: Evidence from seventh grade students. *JALL (Journal of Applied Linguistics and Literacy)*, 9(2), 230-240.
<https://jurnal.unigal.ac.id/jall/article/view/21510>
- Ukhrowi, W. B. (2022). Improving Student'S Speaking Ability Through Role Play Model for Esp Students. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 6(1), 1.
<https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v6i1.54513>
- Wahidiyati, A., Nuroh, E. Z., Taufiq, E., & Ruzienva, M. Y. (2024). Teaching Strategies in Speaking Class in Junior High School. In *Proceedings of The 2nd International Conference on Advanced Research in Social and Economic Science (ICARSE 2023)* (Vol. 842, pp. 362-376). https://doi.org/10.2991/978-2-38476-247-7_40