



PENINGKATAN KOMPETENSI SISWA DALAM BAHASA INGGRIS PERHOTELAN MELALUI ROLE PLAY DI SMKS PARIWISATA KERTAYASA, SINGAKERTA, UBUD

Oleh

Ida Bagus Nyoman Mantra¹, Anak Agung Putu Arsana², Anak Agung Istri Yudhi Pramawati³, I Gusti Agung Putri Wirastuti⁴

^{1,2,3,4}Universitas Mahasaraswati Denpasar

Email: ¹bagusmantra@unmas.ac.id

Article History:

Received: 05-07-2024

Revised: 18-07-2024

Accepted: 24-08-2024

Keywords:

Role Play, Bahasa Inggris, Perhotelan

Abstract: *Pelatihan bahasa Inggris untuk industri hotel dan restoran dengan metode role play telah menunjukkan hasil yang sangat memuaskan, dengan seluruh siswa mampu berkomunikasi dalam bahasa Inggris secara efektif, mencapai tingkat keterampilan berkomunikasi dengan baik. Materi yang diajarkan meliputi check-in di hotel, reservasi restoran, pelayanan kamar, keluhan tamu, penyajian makanan dan minuman, pembayaran dan check-out, pertanyaan informasi lokal, pemilihan dan pemesanan menu, situasi darurat, serta acara khusus atau banquet. Metode role play terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dalam konteks nyata. Saran bagi guru mencakup mempertahankan metode ini, menambah variasi skenario, memberikan umpan balik konstruktif, fokus pada keterampilan non-verbal, dan integrasi teknologi dalam pengajaran. Siswa disarankan untuk berlatih mandiri, meminta umpan balik, memperluas kosakata, memahami aspek budaya, dan tetap termotivasi. Implementasi saran-saran ini diharapkan dapat terus meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan komunikasi dalam bahasa Inggris bagi siswa, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di industri perhotelan dan restoran*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan perubahan kepribadian yang mewujudkan sebagai pola respon baru dalam keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kemampuan. Belajar merupakan suatu tahap perubahan yang relatif permanen pada seluruh perilaku individu akibat pengalaman dan interaksi dengan lingkungan, yang melibatkan proses kognitif. Proses pembelajaran diarahkan untuk mendidik siswa mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dengan demikian, siswa harus menjadi pusat dari segala kegiatan dalam mengembangkan perencanaan dan desain pembelajaran. Artinya keputusan yang diambil dalam perencanaan dan desain pembelajaran disesuaikan dengan kondisi siswa yang bersangkutan, sesuai dengan kemampuan, minat, bakat, motivasi belajar, dan gaya belajar siswa tersebut (Lestari & Iryanti, 2024).

Belajar merupakan aktivitas mental dan emosional yang menciptakan perubahan perilaku lebih maju. Pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Belajar hanya mungkin terjadi jika ada aktivitas



(Mantra et al., 2022). Belajar merupakan suatu proses interaksi dengan segala situasi yang ada di sekitar individu. Belajar merupakan suatu proses yang diarahkan pada tujuan dan proses bertindak melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan suatu proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua pelaku yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar, dan perilaku siswa adalah pembelajaran. Selama ini guru hanya menjelaskan dan memberi tugas dalam kegiatan belajar mengajar (Mantra et al., 2020).

Terkadang, siswa merasa bosan dan membutuhkan bantuan untuk memahami apa yang disampaikan guru, padahal guru sudah menjelaskan. Oleh karena itu, seorang guru harus mengetahui keinginan siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga dalam pembelajaran siswa dapat menangkap materi yang disampaikan guru dan proses belajar mengajar terlaksana dengan baik (Maba, Widiastuti, et al., 2023). Pembelajaran yang efektif memungkinkan siswa belajar dengan cepat, menyenangkan dan mencapai tujuan belajar sesuai harapan. Oleh karena itu, para pendidik dapat melakukan banyak upaya untuk meningkatkan pentingnya pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan metode role playing.

Ketidakefektifan proses pembelajaran disebabkan karena perlunya buku panduan, penggunaan metode konvensional, dan minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Inggris masih perlu ditingkatkan sehingga membuat hasil belajar bahasa Inggris siswa belum maksimal (Mantra et al., 2023). Metode pengajaran yang menekankan pada aktivitas siswa selama proses pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan efektivitas dan mengoptimalkan hasil belajar. Dengan metode pengajaran yang praktis dan menekan aktivitas siswa, maka hasil belajar akan meningkat dan mencapai skor Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM). Untuk itu guru perlu mengubah metode pembelajaran konvensional dengan menerapkan metode role playing. Guru harus mampu mengemas perencanaan dan pengalaman pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa dengan baik dan menyampaikan hal-hal yang ada di lingkungan sekitar kehidupan siswa sehari-hari agar materi pembelajaran yang dipelajari tidak bersifat abstrak dan lebih bermakna bagi anak.

Selain itu, siswa hendaknya proaktif dan mendapatkan pengalaman langsung secara individu maupun kelompok (Maba, Mantra, et al., 2023). Roleplaying melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa memainkan perannya masing-masing dengan tokoh yang diperankannya; mereka berinteraksi satu sama lain saat mereka melakukan diskusi terbuka. Metode ini dapat digunakan dalam mempraktekkan isi pelajaran yang baru; mereka diberi kesempatan yang paling komprehensif untuk bertindak guna menemukan kemungkinan permasalahan yang dihadapi dalam implementasi aktual. Metode ini menuntut guru untuk memperhatikan kekurangan peran yang dilakukan siswa (Aryani et al., 2024).

Dalam pengajaran bahasa asing perlu menggunakan metode yang tepat agar pembelajaran menjadi lebih seru atau menyenangkan, mengingat anak pada usia ini akan lebih cepat bosan jika menggunakan metode pembelajaran yang kurang menarik. Metode Role Play merupakan metode pembelajaran yang efektif dimana siswa melakukan aktivitas bermain atau memerankan tokoh lain dengan penuh penghayatan dan kreativitas (Gunadi, 2023). Model pembelajaran roleplaying menekankan keterlibatan emosional dan observasi sensoris dalam suatu situasi permasalahan yang dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subjek belajar, aktif melakukan latihan berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama



temannya dalam situasi tertentu (Nurdianah, 2023).

Metode pembelajaran role play mempunyai tujuan: memberikan pengalaman konkrit terhadap apa yang telah dipelajari, menggambarkan prinsip-prinsip materi pembelajaran, menumbuhkan kepekaan terhadap masalah hubungan sosial, menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa, dan menyediakan sarana untuk mengungkapkan perasaan yang terpendam di balik suatu hal. Pelajaran (Lubis & Nasution, 2024). Menginginkan. Berdasarkan uraian diatas maka tim PKM berinisiatif melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model Role Play karena dengan menggunakan metode Roleplay dirasakan siswa dapat mengalami perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan perilaku karena penerapannya. Model pembelajaran ini menjadikan siswa aktif dan antusias dengan memerankan tokoh atau tokoh dengan penuh kreativitas (Wulandari et al., 2023).

Role Play atau bermain peran adalah bertindak sesuai peran yang telah ditentukan untuk tujuan tertentu. Roleplay dapat menciptakan situasi belajar berdasarkan pengalaman dan menekankan dimensi tempat dan waktu sebagai bagian dari materi pembelajaran. Roleplaying merupakan suatu metode pembelajaran yang diarahkan untuk menciptakan kembali sejarah, aktual, atau peristiwa yang mungkin timbul (Noviana et al., 2023). Roleplaying merupakan suatu metode yang menempatkan interaksi antara dua siswa atau lebih mengenai suatu topik atau situasi. Siswa memainkan perannya masing-masing sesuai dengan poin yang diyakininya. Mereka berinteraksi dengan sesama perannya secara terbuka. Cara ini bisa digunakan untuk mempraktikkan pelajaran baru (Indaryati, 2023).

Seorang siswa akan terlibat langsung dalam pembelajaran dengan menerapkan metode roleplaying. Dengan keterlibatan ini maka materi yang dibicarakan akan selalu teringat dalam ingatannya, dan konsep-konsep yang harus dikuasai siswa akan mudah diterima (Negara, 2021). Hal ini sesuai dengan prinsip learning by doing yang maksudnya proses pembelajaran melibatkan siswa, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan cepat dikuasai oleh siswa dengan adanya siswa yang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan menerapkan metode roleplay diharapkan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, dengan metode pembelajaran ini siswa akan semakin tertarik dan termotivasi untuk belajar bahasa Inggris khususnya speaking. Siswa akan mendapatkan pengalaman nyata melalui pembelajaran dengan metode Role Play. Dengan demikian imajinasi dan kreativitas siswa dapat meningkatkan dan menumbuhkan kepekaan terhadap permasalahan hubungan sosial, sebagaimana tujuan penerapan model pembelajaran role play.

METODE

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu (a) tahap perencanaan: Langkah pertama yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah melakukan survei untuk mengidentifikasi permasalahan dan merumuskan apa yang diperlukan sebagai bahan untuk melaksanakan pengabdian ini. Langkah kedua pada tahap perencanaan adalah melakukan studi literasi untuk memastikan bahwa kegiatan tersebut akan meningkatkan kemampuan anak dalam belajar bahasa Inggris; (b) tahap persiapan. Pada tahap persiapan, kami menentukan jenis layanan kemudian melakukan kajian literatur sebagai acuan pelaksanaan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dengan menerapkan metode Role Play; (c) tahap pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan pemateri menjelaskan bagaimana agar anak dapat berpartisipasi dalam pembelajaran dengan memerankan suatu



peran sehingga pembelajaran bahasa Inggris lebih menyenangkan dan anak menjadi lebih percaya diri; (d) tahap pelaporan.

HASIL

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dengan menerapkan metode Role Play, Tim PKM mengajak anak untuk berperan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggrisnya. Tim PKM mengawali kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode Role Play dengan memperkenalkan diri kepada anak-anak dan dilanjutkan dengan brainstorming untuk mencairkan suasana agar pembelajaran tidak membuat takut untuk berbicara.

Daftar pertanyaan						
PENYATAAN		Baiklah (5)	Bagus (4)	Cukup bagus (3)	Kurang Bagus (2)	Tidak bagus (1)
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan saya.	38,5%	50%	11,5%	-	-
2.	Saya dapat menerima materi yang disampaikan/diajarkan.	26,9%	69,5%	3,8%	-	-
3.	Materi disajikan secara runtut dan sistematis.	38,5%	61,5%	-	-	-
4.	Narasumber/guru menguasai materi yang disampaikan.	53,8%	30,8%	15,4%	-	-
5.	Narasumber/guru memberikan kesempatan bertanya dan menjawab.	61,5%	30,8%	7,7%	-	-
6.	Narasumber/guru menyajikan materi dengan jelas dan berurutan.	50%	50%	-	-	-
7.	Media yang digunakan dapat membantu saya dalam memahami materi pelajaran.	30,8%	61,5%	7,7%	-	-
8.	Media yang digunakan menarik minat saya untuk belajar.	26,9%	61,5%	11,5%	-	-
9.	Saya tertarik untuk mengikuti kegiatan pelatihan berikut ini.	11,5%	57,7%	30,8%	-	-
10.	Saya berharap dapat mempelajari topik lain pada pelatihan berikutnya	34,6%	50%	15%		

Sebanyak 38,5% responden menilai materi sangat sesuai dengan kebutuhannya, dan 50% menilai sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasa materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhannya. Hanya 11,5% yang berpendapat bahwa materinya sudah tepat, dan tidak ada satupun yang merasa bahwa materi tersebut perlu



memadai atau sesuai. Sebanyak 26,9% peserta merasa sangat mampu menerima materi yang disampaikan, sedangkan 69,5% merasa cukup mampu. 3,8% menilainya cukup baik, dan mereka semua menganggapnya menantang. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta dapat menerima materi dengan baik. Sebanyak 38,5% menilai penyampaian materi sangat runtut dan sistematis, dan 61,5% menilai baik. Tidak ada responden yang merasa bahwa penyampaiannya bisa lebih kohesif atau sistematis. Hal ini menunjukkan bahwa penyampaian materi dilakukan secara terstruktur.

Sebanyak 53,8% responden menilai narasumber menguasai materi, dan 30,8% menilai baik. Namun sebanyak 15,4% menilai penguasaan materi narasumber sudah cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar peserta merasa puas, namun ada sebagian kecil yang merasa masih ada ruang untuk perbaikan. Sebanyak 61,5% peserta menilai narasumber memberikan kesempatan tanya jawab, dan 30,8% menilai cukup baik. 7,7% berpendapat bahwa peluang untuk bertanya dan menjawab bisa lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa narasumber cukup tanggap terhadap pertanyaan peserta. Sebanyak 50% peserta merasa narasumber menyampaikan materi dengan jelas dan berurutan, dan 50% lainnya menilai sudah baik. Tidak ada yang menilai salah atau tidak sesuai, menunjukkan bahwa narasumber berhasil menyampaikan materi.

Sebanyak 30,8% peserta merasa media membantu mereka dalam memahami materi, dan 61,5% menilai cukup baik. Hanya 7,7% yang merasa cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa media yang digunakan cukup efektif dalam membantu memahami materi. Sebanyak 26,9% menganggap media tersebut menarik, dan 61,5% menganggapnya menarik. Namun, 11,5% merasa medianya cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar peserta menganggap media tersebut menarik, masih terdapat ruang untuk meningkatkan daya tarik media yang digunakan.

Hanya 11,5% peserta yang berminat mengikuti pelatihan, 57,7% merasa penasaran, dan 30,8% merasa senang. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar peserta berminat, namun semangatnya untuk mengikuti pelatihan berikut masih dapat ditingkatkan. Sebanyak 34,6% peserta berharap dapat mempelajari topik lain, dan 50% merasa senang. Namun, 15% merasa baik. Hal ini menunjukkan minat yang tinggi untuk mempelajari berbagai topik, namun ada peluang untuk meningkatkan minat tersebut.

Secara ringkas hasil angket menunjukkan bahwa materi, sumber dan media yang digunakan cukup baik dan diterima dengan baik oleh peserta. Namun ada beberapa aspek yang masih dapat ditingkatkan terutama dalam hal meningkatkan daya tarik media dan minat peserta untuk mengikuti pelatihan selanjutnya. Perbaikan di bidang ini dapat meningkatkan efektivitas dan kepuasan peserta dalam pelatihan di masa depan.

DISKUSI

Dalam pelatihan, kualitas materi, kompetensi narasumber, dan penggunaan media sangat berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pelatihan berdasarkan penilaian peserta yang diukur melalui kuesioner yang mencakup tiga aspek utama: materi, narasumber, dan media. Diskusi ini akan membahas seberapa baik ketiga aspek tersebut diterima oleh peserta, serta mengidentifikasi area-area yang memerlukan perbaikan.



Gambar 1. Pembelajaran Bahasa Inggris Perhotelan

Materi yang disampaikan dalam pelatihan dinilai cukup baik oleh sebagian besar peserta, dimana sebanyak 38,5% responden menilai "Sangat Baik" dan 50% responden menilai "Baik". Hal ini menunjukkan bahwa materi telah memenuhi kebutuhan peserta dan disajikan secara runtut dan sistematis. Namun, 11,5% peserta merasa materi perlu ditingkatkan. Hal ini menunjukkan bahwa beberapa peserta mungkin memerlukan penyesuaian lebih lanjut dalam penyampaian materi agar lebih relevan atau lebih mudah dipahami.



Gambar 2. Aktivitas pembelajaran yang menarik dan menyenangkan berbasis role play

Materi yang sesuai dengan kebutuhan peserta merupakan landasan dari setiap pelatihan praktik. Ketika peserta merasa materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhannya, maka hal ini akan meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Selain itu penyampaian materi secara runtut dan sistematis juga penting untuk memastikan peserta mengikuti pembelajaran dengan cepat dan tetap mengalir.

Namun jika materi sepenuhnya sesuai dengan harapan atau tingkat pemahaman peserta berbeda-beda, maka ada resiko sebagian peserta tidak mendapatkan manfaat maksimal dari pelatihan. Dalam hal ini, meskipun sebagian besar peserta merasa puas,



pengembangan materi tambahan atau alternatif yang lebih spesifik dapat dipertimbangkan untuk menjangkau seluruh peserta.

Narasumber mendapatkan penilaian positif mengenai penguasaan materi serta penyajian yang jelas dan berurutan, lebih dari 50% responden memberikan penilaian "Sangat Baik". Namun sebanyak 15,4% peserta menilai penguasaan materi narasumber sudah cukup baik, sehingga menunjukkan masih ada ruang untuk perbaikan dalam penjelasan atau pemahaman yang lebih mendalam.



Gambar 3 latihan role play tentang English for restaurant service

Keberhasilan pelatihan tergantung pada kompetensi narasumber. Narasumber yang menguasai dan mampu menyajikan materi dapat meningkatkan pemahaman peserta dan mendorong interaksi yang produktif. Kemampuan untuk memberikan kesempatan bertanya dan menjawab juga merupakan indikator penting efektivitas sumber daya, karena hal ini menunjukkan keterbukaan dan kesiapan untuk memenuhi kebutuhan spesifik peserta.

Sebaliknya, penilaian yang baik dari beberapa peserta menunjukkan bahwa narasumber mungkin perlu meningkatkan kemampuan komunikasinya atau menyampaikan materi yang lebih mendalam. Materi yang perlu lebih kompleks atau disesuaikan dengan tingkat pengetahuan peserta dapat mengurangi efektivitas pelatihan.

Penggunaan media dalam pelatihan juga dinilai positif, sebagian besar peserta merasa media membantu mereka dalam memahami materi dan menarik minat mereka. Namun minat peserta untuk mengikuti pelatihan berikutnya relatif rendah, yaitu hanya mendapat penilaian "Sangat Baik" sebesar 11,5%.



Gambar 4. Umpan Balik dan tanya jawab setelah kegiatan pembelajaran

Media yang efektif merupakan elemen penting dalam pelatihan modern. Media yang tepat dapat memperjelas materi yang kompleks dan menjadikan pelatihan lebih interaktif dan menarik. Ketika peserta merasa media membantu mereka memahami materi, maka pelatihan terstruktur dengan baik dan fokus pada kebutuhan peserta.

Meskipun media tersebut dinilai cukup efektif, namun rendahnya minat mengikuti pelatihan berikutnya menunjukkan bahwa beberapa aspek pelatihan mungkin memerlukan perbaikan. Media yang digunakan mungkin masih bisa dioptimalkan variasi dan kreativitasnya untuk meningkatkan keterlibatan dan minat peserta di kemudian hari.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dengan cara ini, kegiatan pembelajaran terarah dan terorganisir secara sistematis. Metode Role Play merupakan suatu metode pembelajaran dimana siswa memainkan peran. Metode Role Play termasuk dalam pertunjukan drama lugas. Peran-peran tersebut diambil dari kehidupan nyata sehari-hari.

Dari model pembelajaran Role Play, aspek perasaan, sikap, nilai, persepsi, keterampilan pemecahan masalah dan pemahaman terhadap pokok masalah dapat tercapai. Role Play atau bermain peran adalah bertindak sesuai peran yang telah ditentukan untuk tujuan tertentu. Roleplaying dapat menciptakan situasi belajar yang berdasarkan pengalaman dan menekankan pada dimensi tempat dan waktu sebagai bagian dari materi pembelajaran. Untuk itu diperlukan persiapan yang matang untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan metode roleplay, dan siswa perlu dibiasakan untuk mengikuti prosesnya. Pembelajaran menggunakan model roleplay dengan baik.

Guru yang menggunakan model pembelajaran Role Play disarankan untuk memperhatikan kondisi kelas dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar menggunakan model pembelajaran Role Play. Guru juga harus melakukan persiapan yang matang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran Role Play mampu membuat siswa lebih cepat menerima pelajaran dibandingkan dengan menggunakan strategi konvensional. Selain itu guru juga harus selalu membimbing siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode roleplay untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mendapatkan hasil yang optimal, setiap siswa harus berperan aktif dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan



metode Role Play. Siswa harus bisa bekerjasama dengan temannya agar roleplaying dalam pembelajaran khususnya bahasa Inggris dapat dilakukan secara maksimal.

Model pembelajaran role playing dikembangkan karena pada awal pembelajaran terdapat ketidakpuasan terhadap model pembelajaran yang telah dilaksanakan pada saat proses pembelajaran. Beberapa variasi model pembelajaran dilakukan, namun tidak terlihat adanya perubahan perilaku belajar siswa. Permainan peran bergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti dan analisisnya. Selain itu tergantung pada persepsi siswa terhadap peran yang dimainkan dalam situasi kehidupan nyata. Prosedur bermain peran terdiri dari sembilan langkah, yaitu (1) pemanasan (warming up), (2) pemilihan peserta, (3) mempersiapkan pengamat, (4) menyiapkan panggung, (5) memainkan peran (pertunjukan), (6) diskusi dan evaluasi, (7) pemutaran ulang peran (re-kinerja), (8) diskusi dan evaluasi kedua (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan.

Role Play menekankan sifat sosial dari pembelajaran dan melihat perilaku kooperatif siswa untuk merangsang baik secara sosial maupun intelektual. Roleplaying sebagai strategi pengajaran menawarkan beberapa keuntungan bagi guru dan siswa. Dengan model roleplaying, siswa dapat berlatih menerapkan prinsip demokrasi. Kelas diibaratkan sebagai kehidupan sosial dimana siswa belajar mengutarakan pendapat dan menghargai pandangan orang lain. Model roleplaying juga dapat menimbulkan pengalaman belajar, seperti keterampilan kooperatif, komunikatif, dan menafsirkan peristiwa. Melalui role playing, siswa mengeksplorasi hubungan antara manusia dengan cara mendemonstrasikan dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai-nilai dan strategi pemecahan masalah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kuisioner, pelatihan ini telah mencapai tujuan utamanya: menyediakan materi yang sesuai dengan kebutuhan peserta melalui penyampaian yang runtut dan sistematis, didukung oleh narasumber yang kompeten dan media yang cukup efektif. Namun, ada beberapa hal yang memerlukan perhatian lebih lanjut, khususnya dalam meningkatkan daya tarik media dan upaya untuk memastikan semua peserta merasa termotivasi untuk berpartisipasi dalam pelatihan tambahan. Dengan penyesuaian yang tepat, pelatihan di masa depan dapat menjadi lebih inklusif dan memberikan dampak yang lebih besar kepada seluruh peserta. Guru disarankan untuk lebih mengoptimalkan penggunaan role play dalam pembelajaran Bahasa Inggris supaya siswa lebih cepat mampu berkomunikasi secara efektif.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Aryani, W. D., Nurapriani, J. S., Nurjaman, D., Gunawan, D., Mukhlis, M., & Sultan, U. (2024). Model Pembelajaran Role Play And Simulation Learning Dapat Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Ujian Praktik Pernikahan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 10407–10418.
- [2] Gunadi, A. (2023). Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 1(1), 39–45.
- [3] Indaryati, S. (2023). Meningkatkan kemampuan bahasa inggris melalui model pembelajaran role playing. *Edugy: Jurnal Pendidikan IGI DIY*, 7(2), 16–23.



- [4] Lestari, V. A., & Iryanti, S. S. (2024). Abad 21: Strategi Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran PAI melalui Literasi Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 6155–6165.
- [5] Lubis, C., & Nasution, S. (2024). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2017–2028.
- [6] Maba, W., Mantra, I. B. N., & Widiastuti, I. A. M. S. (2023). Teachers Of 21st Century: Teachers' roles In Innovating Learning Strategies And Challenges. *International Journal of Social Science*, 2(6), 2405–2410.
- [7] Maba, W., Widiastuti, I. A. M. S., Mantra, I. B. N., Suartama, I. K., & Sukanadi, N. L. (2023). Learning loss: Impact of the COVID-19 pandemic on the students' psychosocial condition. *Journal of Education and E-Learning Research*, 10(2), 209–214. <https://doi.org/10.20448/jeelr.v10i2.4543>
- [8] Mantra, I. B. N., Handayani, N. D., & Pramawati, A. A. I. Y. (2022). Online Learning Strategies amid New Normal Era in Indonesia. *SOSHUM: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 12(1), 54–63.
- [9] Mantra, I. B. N., Handayani, N. D., Pramawati, A. A. I. Y., & Widiastuti, I. A. M. S. (2023). Brainstorming Combined With Project-Based Learning as an Effective Learning Strategy in Writing Classrooms. *Journal of Language Teaching and Research*, 14(6), 1590–1596. <https://doi.org/10.17507/jltr.1406.17>
- [10] Mantra, I. B. N., Widiastuti, I. A. M. S., & Pramawati, A. A. I. Y. (2020). Peningkatan kompetensi mengajar secara online bagi para guru selama pandemi virus corona. *Jurnal Abdi Dharma Masyarakat*, 01(01), 12–20.
- [11] Negara, I. M. (2021). Literature Review: Why use roleplay method in teaching speaking. *Jurnal Ilmiah STBA*, 7(1), 1–10.
- [12] Noviana, R., Yuliani, V., Muspiroh, E., & Khoiriyah, E. L. (2023). Analisis Penggunaan Role Play Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Pelita Nusantara*, 1(3), 319–324.
- [13] Nurdianah, L. (2023). Penggunaan Strategi Role Playing untuk Meningkatkan Pengetahuan Konseptual Peserta Didik Kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 176–187.
- [14] Wulandari, M., Purnamaningwulan, R. A., & Mukti, T. W. P. (2023). Pelatihan Komunikasi Bahasa Inggris Aktif dengan Metode Role Play untuk Karyawan Melcosh Café dan Glamcamp. *Madaniya*, 4(4), 1322–1329.