

## Efektivitas *Fun With English* Dengan Metode *Role Play* Dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris

Indri Wirahmi Bay<sup>1\*</sup>, Helena Badu<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Sastra dan Budaya, Universitas Negeri Gorontalo

\*Email korespondensi: [helenabadu@ung.ac.id](mailto:helenabadu@ung.ac.id)

### Abstrak

Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pengabdian ini adalah meningkatnya keterampilan berbicara siswa dalam bahasa Inggris. Sasaran dari kegiatan ini adalah 27 siswa kelas 7 (tujuh) SMP Negeri 3 Satu Atap Kabila Bone, Kab. Bone Bolango, Gorontalo. Dalam kegiatan ini, para siswa dilatih melalui penerapan pendekatan *Fun with English* yang menarik dan interaktif bagi siswa. Teknik yang digunakan dalam pengajaran keterampilan berbicara yaitu *role play* atau bermain peran. Dengan pelaksanaan kegiatan ini, keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa meningkat secara signifikan. Selain itu, motivasi belajar dan rasa percaya diri mereka juga bertambah, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi para siswa.

**Kata kunci:** *fun with English*, peningkatan keterampilan berbicara, *role play*

### Abstract

The goal to be achieved in this service activity is the improvement of students' speaking skills in English. The targets of this activity were 27 students of grade 7 (seven) of SMP Negeri 3 Satu Atap Kabila Bone, Kab. Bone Bolango, Gorontalo. In this activity, the students were trained through the application of the *Fun with English* approach which is interesting and interactive for students. The technique used in teaching speaking skills is *role play*. With the implementation of this activity, students' English speaking skills improved significantly. In addition, their learning motivation and confidence also increased, making the learning process more enjoyable for the students.

**Keywords:** *fun with English*, speaking skill improvement, *role play*

---

#### Article Info

Received date: 20 Juni 2024

Revised date: 1 Juli 2024

Accepted date: 10 Juli 2024

## PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris merupakan pembelajaran yang penting dan wajib diajarkan dalam satuan pendidikan baik sekolah hingga universitas. Kemampuan berbahasa Inggris memiliki peran penting dalam berkomunikasi khususnya di era globalisasi sehingga terbukanya peluang internasional dan pertukaran serta pemahaman lintas budaya. Keterampilan berbicara yang jelas dan efektif akan bermanfaat bagi siswa untuk sekarang dan masa mendatang.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia tertulis bahwa berbicara adalah berkata, bercakap, berbahasa atau melahirkan pendapat (dengan perkataan, tulisan, dan sebagainya) atau berunding. Keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris atau *speaking skill* merupakan salah satu dari empat kemampuan penting dalam berbahasa Inggris selain keterampilan mendengar atau *listening skill*, keterampilan membaca atau *reading skill* dan keterampilan menulis atau *writing skill*. Namun, seringkali dalam mengajarkan materi bahasa Inggris, terdapat beragam tantangan seperti rasa bosan dengan metode pembelajaran, cara pengucapan yang sulit dan banyaknya kosa kata yang perlu dihafal (Husni and Saputri 2023). Metode pembelajaran yang tepat diharapkan mampu mengatasi beragam persoalan tersebut.

*Fun with English* merupakan pendekatan pembelajaran yang sifatnya menarik dan menyenangkan sehingga pembelajaran berjalan secara natural/tanpa paksaan (Mulyasa 2006). Pendekatan tersebut salah satunya bertujuan untuk meningkatkan minat belajar bahasa Inggris (Abdollah, Ahdan, and Sulastrri 2023), (Badu et al. 2023). Terdapat beberapa metode dalam mengimplementasikan *fun with English*, salah satunya melalui teknik *role play* atau bermain peran.

Menurut Sofan Amrid (Amri 2013), metode bermain peran atau *role play* adalah pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh, baik tokoh hidup maupun mati. Metode ini mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memaknai materi yang dipelajari. Berdasarkan berbagai persoalan, mulai dari motivasi hingga kemampuan berbicara yang sulit diajarkan, maka metode *role play* akan diterapkan dalam program pengabdian masyarakat.

Kegiatan pengabdian masyarakat diadakan di SMP Negeri 3 Satap Kabila Bone, yang terletak strategis di kawasan Teluk Tomini. Sekolah ini, yang berada di Botubarani, Kecamatan Kabila Bone, Kabupaten Bone Bolango, Gorontalo, dipilih sebagai lokasi utama karena posisinya yang vital dan relevan dengan tujuan kegiatan. Sebagai bagian dari sistem pendidikan menengah pertama, SMP Negeri 3 Satu Atap Kabila Bone beroperasi di bawah pengawasan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, memastikan bahwa semua aktivitas dan kurikulum yang dijalankan sesuai dengan standar pendidikan nasional. Pemilihan lokasi ini tidak hanya mendukung logistik kegiatan, tetapi juga memperkaya pengalaman pembelajaran siswa dengan melibatkan mereka dalam kegiatan yang bermanfaat bagi masyarakat sekitar.

## METODE

Program kegiatan pengabdian akan menerapkan pendekatan *Fun with English* yang menarik dan interaktif dengan tujuan untuk mempermudah siswa dalam menguasai keterampilan berbahasa, khususnya keterampilan berbicara. Salah satu teknik utama yang akan digunakan dalam program ini adalah teknik bermain peran atau *role play*. Dengan berperan dalam skenario yang berbeda, siswa dapat mengembangkan keterampilan berbicara mereka secara praktis dan langsung.

Subjek kegiatan yaitu siswa kelas 7 SMP N 3 Satap Kabila Bone yang berjumlah 27 orang. Dalam pelaksanaannya, peserta diajarkan materi salam atau *greetings*, perkenalan diri atau *self-introduction*, dan memperkenalkan orang lain *introducing others*. Pendekatan ini dirancang untuk memberikan fondasi yang kuat dalam penggunaan bahasa Inggris sehari-hari. Kemudian siswa mulai berbagi peran untuk mempraktekan materinya. Bersamaan dengan itu, tim pengabdian melakukan pendampingan dalam pembelajaran serta mengoreksi terhadap hasil yang didapatkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada bulan Mei tahun 2024, berlokasi di SMP Negeri 3 Satu Atap Kabila Bone, Kab. Bone Bolango, Gorontalo. Program ini diikuti oleh 27 orang siswa. Para siswa diajarkan materi tentang *greetings*, *self-introduction* dan *introducing others* dengan menggunakan pendekatan *fun with English* yang menarik dan interaktif. Materi tersebut dipilih karena lebih relevan dengan aktifitas keseharian siswa. Adapun rangkaian kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

### A. Persiapan

Tahapan mekanisme pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat meliputi:

1. Berkoordinasi dengan Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Satap Kabila Bone, Kab. Bone Bolango untuk menjelaskan rencana kegiatan dan mendapatkan dukungan serta persetujuan.
2. Melakukan persiapan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk pelaksanaan kegiatan, termasuk pengadaan peralatan dan fasilitas yang relevan.

### B. Pelaksanaan

Bentuk program yang akan dilaksanakan dalam kegiatan ini adalah penerapan pendekatan *fun with English* yang menarik dan interaktif bagi siswa dalam belajar. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa, motivasi siswa serta kepercayaan diri siswa. Konsep pembelajaran yang digunakan adalah dengan memberikan materi bahasa Inggris yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. Materi akan disampaikan melalui penggunaan media yang relevan, dan akan ada sesi praktek berbicara melalui penerapan *role play*. Hal ini didukung oleh

Noviana et al. (2003), yang menyatakan bahwa untuk melatih percakapan, interaksi antara dua orang dilatih menggunakan role play.

Pada pertemuan ini, anak-anak belajar materi dasar bahasa Inggris yaitu cara mengucapkan salam dalam bahasa Inggris baik secara formal maupun informal, menyapa orang lain, menanyakan kabar, dan memperkenalkan diri. Selain itu, siswa juga belajar cara memperkenalkan orang lain atau teman. Awalnya, siswa menyimak penjelasan terkait materi greetings seperti: *hello, hi, good morning, good afternoon, good evening, good night*, serta salam perpisahan seperti *goodbye, see you later, take care* dan menanyakan kabar: *how are you?, how's life?* serta responnya: *I'm fine, I'm good, I'm OK, wonderful*. Setelah menerima penjelasan dan contoh, siswa melakukan praktek secara berpasangan. Misalnya siswa mempraktekkan:

Siswa A : *Hello*  
 Siswa B : *Hi*  
 Siswa A : *How are you?*  
 Siswa B : *I'm fine. How about you?*  
 Siswa A : *I'm good*



**Gambar 1.** Pemberian materi perkenalan diri atau *self-introduction*

Hal tersebut dilakukan oleh siswa secara bergantian dengan menggunakan ekspresi dan respon yang berbeda-beda. Sama halnya dengan materi terkait *self-introduction* and *introducing others* misalnya: *hello, allow me to introduce myself, my name is.... I am from Gorontalo, I live at.....I was born on...* dan seterusnya. Aktivitas ini menggunakan pendekatan *fun with English* dengan memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi selama proses pembelajaran dikelas.

Pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan merupakan salah satu pendekatan yang efektif dalam mengajarkan siswa SMP seperti yang ditunjukkan oleh aktivitas di atas. Pada latihan berbicara, pendekatan *fun with English* meningkatkan minat, motivasi serta pengetahuan terhadap bahasa Inggris (Solo et al. 2024), (Nugraha et al. 2022).

Berdasarkan hasil pengamatan, terlihat adanya perubahan positif pada siswa, baik dari segi keaktifan maupun motivasi yang tinggi dalam proses belajar. Beberapa siswa yang bahkan mampu memberikan koreksi atau masukan terhadap teman-temannya terkait pengucapan ataupun kosakata yang keliru. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan *fun with English* telah berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif (Nurfitriani et al. 2020). Selain itu, subyek penelitian setingkat SMP mengalami peningkatan kompetensi berbicara dan naiknya kelulusan setelah menerapkan teknik *role play* (Karmila 2023);(Harningsih 2023).

Lebih lanjut, terdapat kemajuan yang signifikan dalam kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa karena adanya bimbingan langsung selama sesi pembelajaran. Proses ini tidak hanya memperbaiki kefasihan mereka dalam berkomunikasi dalam bahasa Inggris, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa tersebut dalam konteks sehari-hari. Berdasarkan penelitian, *role play* meningkatkan keterampilan berbicara dan motivasi belajar (Azizah 2022).



**Gambar 2.** Implementasi teknik bermain peran atau *role play*

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian telah dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun, berlokasi di SMP Negeri 3 Satu Atap Kabila Bone, Kabupaten Bone Bolango. Materi yang diajarkan mencakup pengetahuan dasar seperti salam, perkenalan diri, dan memperkenalkan orang lain, dengan fokus utama pada pengembangan keterampilan berbicara bahasa Inggris. Melalui pengamatan yang dilakukan, pendekatan *Fun with English* terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan kemampuan berbicara siswa. Para siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar dan meningkatnya rasa percaya diri mereka dalam menggunakan bahasa Inggris dalam situasi nyata.

Selama proses pembelajaran, siswa tidak hanya diajak untuk berlatih berbicara, tetapi juga dibimbing untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan mereka dengan bantuan dari tim pengabdian. Pendekatan ini tidak hanya menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, tetapi juga memberikan hasil konkret dalam pengembangan kemampuan komunikasi siswa. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berhasil dalam pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi perkembangan pribadi siswa dalam bahasa Inggris.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Fakultas Sastra dan Budaya karena telah memberikan dukungan finansial sehingga pengabdian masyarakat dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih kepada pihak siswa SMP Negeri 3 Satap Kabila yang telah menyediakan tempat dan fasilitas pembelajaran sehingga kegiatannya dapat terlaksana dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdollah, Ahdan, and Sulastri. 2023. "Pelatihan English Speaking Skill Melalui Metode Fun Learning Bagi Siswa Madrasah Aliyah Pesantren Mizanul Ulum." *Madaniya* 4(4):1915–21.
- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan Dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Azizah, Nur. 2022. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Motivasi Belajar Siswa Dalam Menguasai Congratulations Expressions." *Educatif: Journal of Education Research* 4(103):121–31.
- Badu, Helena, Magvirah El, Walidayni Kau, Irmawaty Umar, Nurlaila Husain, Wirahmi Bay, Sri Widyarti Ali, Fahria Malabar, and Hendra Uloli. 2023. "Pembelajaran Menyenangkan Sebagai Upaya Memberdayakan Potensi Dan Menumbuhkan Minat Belajar Siswa SDIT Qurratu A'yun Kota Gorontalo." *Jurnal Pengabdian Teknik Industri* 2(1):7–11.
- Harningsih, Lilis Sri. 2023. "Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IXC Di SMP Negeri 2 Temanggung Menggunakan Record Role Play Presentation Pada Materi Teks Prosedur." *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah* 3(1):89–93.
- Husni, Rauldatul, and Erva Nuri Saputri. 2023. "Kesulitan Siswa SMP Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research* 3(3):8046–52.
- Karmila, Neni. 2023. "Penerapan Role Play Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa

- Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Kelas IX SMP Negeri 1 Bonjol.” *PEDAGOGIKA: JURNAL ILMU-ILMU KEPENDIDIKAN* 3(2):231–37.
- Mulyasa, Enco. 2006. *Menjadi Guru Yang Profesional: Menciptakan Pembelajaran Yang Kreatif Dan Menyenangkan*. Bandung: Rosdakarya.
- Nugraha, Lasmi Sepiyanti, Faridah, Sabaruddin, and Atmarani Dewi Purnama. 2022. “Kelas Praktis English Public Speaking.” *PENDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1(1):1–5.
- Nurfitriani, Meiliana, Rahmat Permana, Yopa Taufik Saleh, Anggia Suci Pratiwi, Budi Hendrawan, and Mohammad Fahmi Nugraha. 2020. “Program English Fun Activities Untuk Mengembangkan Speaking Skills Siswa SDN Sukamulya.” *JURNAL ABDIMAS UMTAS* 3(2):255–63.
- Solo, Lenny, A. E. Yon, Leroy Holman Siahaan, Dini Hidayati, Ika Chairiyani, Yanti Rusmiati, and Iswandini Agustin. 2024. “Fun English with Games to Improve Competence Speaking English Students at SDIT Assalam Green School , Cileungsi , West Java.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Formosa (JPMF)* 3(1):11–18.