



JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 4 Tahun 2025 Halaman 1050 - 1058

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Penerapan Metode Role-Play pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah (MI)

Purwanti¹, Mashlihatul Umami²

Pascasarjana PGMI, UIN Salatiga^{1,2}

E-mail: purwantibahar@gmail.com¹, umamie@uinsalatiga.ac.id²

Abstrak

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai peserta didik dalam belajar Bahasa Inggris, supaya mereka dapat menggunakannya secara aktif dan komunikatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan penerapan metode peran dalam pengajaran Bahasa Inggris dan mengevaluasi dampaknya terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa di Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Raudlatul Muta'allimin Pakis, Kecamatan Bringin, Kabupaten Semarang. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan, dengan data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumen. Temuan menunjukkan bahwa metode peran efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa, membangun kepercayaan diri, serta memperkuat penguasaan kosakata dan struktur kalimat dalam bahasa Inggris. Siswa menjadi lebih antusias dan bersedia berbicara, karena mereka terlibat dalam skenario pembelajaran yang mirip dengan konteks kehidupan nyata. Guru bertindak sebagai fasilitator, membimbing siswa melalui skenario komunikatif yang sederhana dan menarik. Meskipun menghadapi beberapa tantangan, seperti waktu yang terbatas dan kebutuhan akan bimbingan intensif, ternyata hasil penelitian tentang penerapan peran-peran terbukti membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan bermakna. Studi ini merekomendasikan pengembangan lebih lanjut metode peran-peran sebagai strategi pengajaran alternatif untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: metode role-play, pembelajaran, bahasa inggris

Abstract

Speaking skills are one of the skills that students must master when learning English so that they can use it actively and communicatively. The purpose of this study was to describe the application of the role-playing method in English education and to evaluate its impact on improving students' speaking skills at Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Raudlatul Muta'allimin Pakis, Bringin District, Semarang Regency. A descriptive qualitative approach was used, with data collected through observation, in-depth interviews and documents. The findings indicate that the role-playing method is effective in increasing students' active participation, building their self-confidence and strengthening their mastery of vocabulary and sentence structures in English. Students became more enthusiastic and willing to speak because they were involved in learning scenarios that resembled real-life situations. Teachers acted as facilitators and guided students through simple and engaging communicative scenarios. Despite some challenges, such as limited time and the need for intensive guidance, the results of the study on the application of role-playing showed that the learning process became more interactive and meaningful. This study recommends further development of role-playing as an alternative teaching strategy to improve the English speaking skills of primary school students.

Keywords: role-play method, learning, english language.

Copyright (c) 2025 Purwanti, Mashlihatul Umami

✉ Corresponding author :

Email : purwantibahar@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10553>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 9 No 4 Tahun 2025
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pelajaran Bahasa Inggris di tingkat dasar merupakan fondasi penting dalam penguasaan bahasa asing di kemudian hari (Iswari, 2017). Masa pendidikan dasar, terutama di Madrasah Ibtidaiyah, merupakan periode krusial dalam perkembangan kognitif dan linguistik anak (Husna dkk., 2024). Pada tahap ini, otak anak berada dalam kondisi optimal untuk menerima dan menyerap bahasa baru, termasuk Bahasa Inggris (Hasanah & Ulya, 2020). Oleh karena itu, pemberian dasar yang kuat dalam pembelajaran Bahasa Inggris sangat menentukan sejauh mana kemampuan bahasa siswa dapat berkembang di jenjang pendidikan berikutnya. Bahasa Inggris adalah salah satu mata pelajaran wajib di berbagai jenjang sekolah, termasuk di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah (MI) (Faizah dkk., 2024). Namun, dalam praktiknya, masih banyak kendala yang dihadapi siswa dalam memahami apalagi menggunakan Bahasa Inggris secara aktif dan komunikatif.

Salah satu hambatan utama ketika belajar Bahasa Inggris di sekolah dasar adalah kurangnya lingkungan yang mendukung penggunaan bahasa ini secara praktis (Agus, 2023). Kebanyakan siswa hanya terpapar Bahasa Inggris ketika proses belajar mengajar di kelas, dan itu pun seringkali terbatas pada aspek membaca dan menulis (Munanzdar & Billah, 2024). Sementara itu, aspek keterampilan berbicara (*speaking*) yang sangat penting dalam penguasaan bahasa justru kurang mendapat perhatian yang memadai (Amri dkk., 2023). Beberapa hal yang menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang percaya diri berbicara dalam Bahasa Inggris adalah kurangnya kesempatan untuk berbicara menggunakan bahasa tersebut dalam berkomunikasi secara nyata, baik di sekolah maupun di rumah, (Amri dkk., 2023). Hal ini beimbas pada rendahnya motivasi siswa ketika belajar dan mengembangkan kemampuan berbahasa mereka.

Kondisi ini diperparah dengan metode belajar yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*), akibatnya sebagian besar siswa tidak memiliki cukup ruang untuk berlatih berbicara dan mengekspresikan diri menggunakan Bahasa Inggris (Marlina, 2023). Pembelajaran cenderung bersifat monoton dan tidak kontekstual, sehingga siswa tidak merasa terhubung dengan materi yang dipelajari. Akibatnya, Bahasa Inggris dipersepsikan hanya sebagai mata pelajaran formal yang harus dihafalkan, bukan sebagai alat komunikasi yang hidup dan bermakna (Purba dkk., 2024). Untuk itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, komunikatif, dan menyenangkan, guna membangkitkan minat siswa dalam mempelajari dan menggunakan Bahasa Inggris secara aktif. Sebagai upaya meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, lebih aktif, dan partisipatif, guru dituntut untuk menerapkan metode belajar yang dapat mencapai tujuan tersebut. Salah satu metode yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara adalah metode *role-play* (Lubis & Nasution, 2024). Metode ini menekankan pada simulasi peran atau situasi kehidupan nyata, yang memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam praktik berbahasa secara kontekstual dan bermakna.

Pembelajaran Bahasa Inggris dengan menerapkan metode *role-play* memberikan pengalaman belajar yang holistik karena tidak hanya menekankan pada aspek linguistik, tetapi juga mendorong keterlibatan emosional dan sosial siswa (Djafar, 2021). Melalui simulasi situasi nyata, seperti menjadi pembeli dan penjual, dokter dan pasien, atau turis dan pemandu wisata, siswa diajak untuk menggunakan Bahasa Inggris secara fungsional dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Aktivitas ini mengajak siswa lebih berpikir kritis, berimajinasi, dan menyusun kalimat sesuai konteks, sehingga keterampilan berbahasa berkembang secara alami. Selain itu, karena *role-play* dilakukan secara kelompok atau berpasangan, siswa belajar untuk saling menghargai peran, mendengarkan dengan aktif, dan bekerjasama dalam menyelesaikan tugas komunikasi (Azizah, 2022). Integrasi antara unsur kognitif (pemahaman bahasa), afektif (motivasi dan kepercayaan diri), serta psikomotor (pengucapan dan ekspresi) menjadikan metode ini sebagai pendekatan yang efektif untuk menciptakan pembelajaran Bahasa Inggris yang bermakna dan menyenangkan di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (Yunior Erlangga dkk., 2024). Di MIS Raudlatul Muta'allimin Pakis, proses pembelajaran Bahasa Inggris masih menghadapi sejumlah kendala, baik dari segi keterbatasan media ajar, kurangnya waktu pembelajaran,

hingga rendahnya motivasi belajar siswa. Oleh karenanya, perlunya menerapkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan interaktif. Metode *role-play* dipandang sebagai salah satu alternatif yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di lingkungan madrasah.

Role-play merupakan pendekatan pedagogis yang transformatif karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, partisipatif, dan berorientasi pada pengalaman nyata (Meiske, 2025). Dalam kelas yang menerapkan *role-play*, peran guru bergeser dari penyampai materi menjadi fasilitator pembelajaran yang mendampingi dan mengarahkan siswa dalam proses berinteraksi dan berimprovisasi sesuai dengan peran yang dimainkan (Juraidah & Hartoyo, 2022). Situasi yang diciptakan dalam *role-play* meniru dunia nyata, sehingga siswa belajar tidak hanya tentang bahasa, tetapi cara menggunakan bahasa tersebut secara tepat dalam konteks sosial yang berbeda (Lubis & Nasution, 2024). Aktivitas ini menumbuhkan kemampuan siswa dalam berkolaborasi, karena mereka harus bekerja sama dalam menyusun dialog dan menjalankan skenario. Selain itu, siswa didorong untuk berpikir kreatif dalam merespons situasi dan peran yang tidak selalu bisa diprediksi. Dalam konteks global yang multikultural, pembelajaran seperti ini juga memberi kontribusi besar terhadap pemahaman lintas budaya, karena siswa diperkenalkan pada norma, ekspresi, dan kebiasaan dari budaya berbahasa Inggris. Dengan demikian, *role-play* tidak hanya memperkaya kompetensi bahasa siswa, tetapi juga memperluas wawasan mereka terhadap dunia luar (Dahlioni, 2023).

Dalam konteks madrasah, pendekatan seperti *role-play* juga memiliki potensi untuk menanamkan nilai-nilai karakter, seperti kerjasama, kejujuran, dan tanggung jawab (Dwi Wahyuni dkk., 2023). Melalui kegiatan bermain peran, siswa belajar untuk mendengarkan, memahami peran orang lain, serta menanggapi dengan tepat, yang secara tidak langsung membentuk kecakapan sosial dan emosional mereka. Maka dari itu, *role-play* bukan hanya strategi pembelajaran, melainkan juga sarana pembinaan karakter yang efektif (Pattiasina, 2024).

Penelitian sejenis pernah dilakukan oleh Naiborhu yang meneliti upaya meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris melalui metode bermain peran di SMP Negeri, (Romasta Naiborhu, 2019), Wijaya meneliti tentang pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar (SD), penelitiannya untuk memperoleh pemahaman tentang proses pembelajaran Bahasa Inggris (Wijaya, 2015), Rayhan, dkk melakukan penelitian penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara di kelas 5, dan Emilizar dan Sylvia meneliti penggunaan metode *role playing* terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris pada siswa MTs N (Studi et al., 2025).

Penelitian ini untuk mengkaji penerapan metode *role-play* pada proses belajar mengajar Bahasa Inggris di MIS Raudlatul Muta'allimin Pakis. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas metode *role-play* dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, serta mengidentifikasi tantangan dan peluang dalam implementasinya di lingkungan madrasah. Karena pada penelitian yang telah dilakukan peneliti sebelumnya belum ada yang fokus meneliti penggunaan metode *role-play* pada pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah.

METODE

Pendekatan kualitatif adalah jenis penelitian yang digunakan dengan metode deskriptif, untuk menggambarkan penerapan metode *role-play* yang mendalam pada pembelajaran Bahasa Inggris di MIS Raudlatul Muta'allimin Pakis. Pendekatan kualitatif dipilih karena sesuai untuk memahami fenomena pembelajaran secara alami dan kontekstual melalui interaksi langsung dengan subjek di lingkungan tempat mereka berada. Fokus penelitian ini adalah pada proses, bukan sekadar hasil, sehingga memungkinkan peneliti untuk mengamati, merekam, dan menganalisis bagaimana metode *role-play* diterapkan oleh guru serta

bagaimana respon siswa terhadap metode tersebut. Observasi, wawancara mendalam dengan guru Bahasa Inggris, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran di kelas untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.

Lokasi penelitian ini adalah MIS Raudlatul Muta'allimin Pakis, yang terletak di Kecamatan Bringin, Kabupaten Semarang. Sekolah ini dipilih secara purposif karena telah menerapkan metode role-play dalam pembelajaran Bahasa Inggris, meskipun dalam lingkup yang masih terbatas.

Model bermain peran (*role playing*) adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya terdapat tujuan, aturan, dan sekaligus melibatkan unsur menyenangkan (Jill Hahfiel, 1986; Wahab, 2000:111). Dalam pembelajaran yang menggunakan metode *Role Playing* siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru (Yanto, 2015).

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Persiapan dan Instruksi

- 1) Guru memberikan penjelasan situasi dalam permainan, dengan menitik beratkan peran masing-masing, sikap dan tutur pada beberapa kalimat dialog, dan melaksanakan peran dengan baik
- 2) Guru menugaskan siswa untuk berpasangan, selanjutnya diberikan lembar teks naskah percakapan, dan masing-masing siswa memilih peran tokohnya.

Teks dialog:

Rina : “Hi, Lila! What's wrong? You look sad”.

Lila : “(sighing) I feel sad, Rina. I lost my favorite book”.

Rina : “Oh, I'm so sorry to hear that. That's really disappointing”.

Lila : “Yeah, I loved that book. I read it every day”.

Rina : “Don't worry, Lila. I'm here for you. Would you like to talk about it?”

Lila : “Thanks, Rina. Just talking to you makes me feel a little better”.

Rina : “Anytime, Lila. If you need help finding a new book, I'd be happy to help you”.

Lila : “That's very kind of you, Rina. Thanks!”

- 3) Guru memberi contoh pelafalan teks dialog dan melakukan simulasi.

b. Tindakan dan Diskusi

- 1) Siswa melaksanakan dialog seperti teks
- 2) Siswa bergantian memainkan peran hingga hafal dan tahu makna yang terkandung
- 3) Siswa dipersilakan mengembangkan teks dialog dan berlatih melakukan percakapan
- 4) Guru meminta beberapa pasang siswa untuk memperagakan percakapan di depan kelas
- 5) Kelompok lain diminta memberikan pendapat (komentar) baik dari segi pelafalan, ekspresi, maupun isi percakapan

c. Evaluasi Bermain Peran.

- 1) Guru menanyakan pengalaman yang dirasakan dalam kegiatan sebelumnya
- 2) Guru merefleksikan kegiatan pembelajaran dengan menanyakan ungkapan kesopanan yang digunakan dan ekspresi sedih yang ada dalam dialog masing-masing

Peneliti melakukan observasi langsung di kelas selama beberapa pertemuan untuk melihat praktik pembelajaran secara nyata dan mencatat dinamika interaksi antara guru dan siswa. Selain itu, wawancara dilakukan dengan kepala madrasah, guru Bahasa Inggris, dan beberapa siswa sebagai informan untuk memperoleh data yang mendalam dan beragam perspektif. Melalui pendekatan ini, diharapkan penelitian bisa memberikan gambaran yang holistik mengenai efektivitas dan tantangan dalam penerapan metode role-play di lingkungan madrasah tingkat dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan dilakukan di kelas 5 (lima) MIS Raudlatul Muta'allimin Pakis Kabupaten Semarang dengan jumlah siswa 26. Pada kurikulum Merdeka kelas V masuk pada fase C. Motode Role Play diterapkan pada Elemen Menyimak – Berbicara: Pada CP: Memahami Instruksi lisan dan tulisan yang melibatkan kata, frasa, dan kalimat sederhana (expressing politeness and greeting card), materi I Feel Sad (Expression of Politeness).

Elemen Menyimak – Berbicara
<p>Pada akhir Fase C, peserta didik menggunakan kalimat dengan pola tertentu dalam bahasa Inggris untuk berinteraksi pada lingkup situasi sosial dan kelas yang makin luas, namun masih dapat diprediksi atau bersifat rutin. Mereka mengubah/mengganti sebagian elemen kalimat untuk dapat berpartisipasi dalam aktivitas belajar, seperti membuat pertanyaan sederhana, meminta klarifikasi dan meminta izin. Mereka menggunakan beberapa strategi untuk mengidentifikasi informasi penting/inti dalam berbagai konteks, seperti meminta pembicara untuk mengulangi atau berbicara dengan lebih pelan, atau bertanya arti sebuah kata. Mereka mengikuti rangkaian instruksi sederhana yang berkaitan dengan prosedur kelas dan aktivitas belajar.</p> <p>By the end of Phase C, students use English to interact in a range of predictable social and classroom situations using certain patterns of sentences. They change/substitute some elements of sentences to participate in learning activities such as asking simple questions, requesting clarification and seeking permission. They use some strategies to identify key information in most contexts such as asking a speaker to repeat or to speak slowly, or asking what a word means. They follow a series of simple instructions related to classroom procedures and learning activities.</p>

Menunjukkan hasil bahwa metode *role-play* yang diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris telah berdampak positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara (*speaking skills*) siswa. Berdasarkan observasi yang dilakukan dalam empat kali pertemuan pembelajaran, tampak adanya perubahan yang signifikan pada antusiasme dan partisipasi siswa. Pada awalnya, sebagian besar siswa cenderung pasif, malu, dan takut melakukan kesalahan saat berbicara dalam Bahasa Inggris. Namun, setelah beberapa kali pelaksanaan metode *role-play*, siswa mulai menunjukkan keberanian untuk mencoba berbicara dan menggunakan ungkapan-ungkapan sederhana dalam konteks peran yang dimainkan.

Pentingnya penelitian ini dilakukan karena peningkatan keterampilan berbicara (*speaking skills*) siswa dengan metode *role-play* juga dapat membentuk peserta didik menjadi lebih aktif dalam berpendapat, karena mereka memiliki keterampilan untuk menyampaikan gagasan, pikiran dan perasaan mereka kepada orang lain secara rasional, aktif dan mendalam. Kemampuan berbicara yang baik dapat menarik perhatian orang yang mendengarnya, serta gaya bahasa yang indah dan enak didengar menunjukkan keilmuan yang tinggi dalam diri seseorang. Sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh Rayhan, dkk mereka meneliti penggunaan metode bermain peran pada siswa kelas 5 SDN (Rayhan et al., 2023). Penelitian penggunaan metode *role-play* juga telah dilakukan oleh Fitri, dkk pada siswa kelas 4 SD (Fitri et al., 2022), selain itu Naibohu juga meneliti di SMP Negeri (Romasta Naiborhu, 2019), dan Wijaya meneliti proses pembelajaran bahasa Inggris pada peserta didik kelas II di SDSN (Wijaya, 2015). Dari beberapa peneliti di atas belum ada yang meneliti secara khusus penggunaan metode *role-play* untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris di

kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah (MI), padahal di kelas 5 MI pada pelajaran Bahasa Inggris juga ada CP: Memahami Instruksi lisan dan tulisan yang melibatkan kata, frasa, dan kalimat sederhana.

Guru Bahasa Inggris menerapkan metode ini dengan membagi siswa dalam kelompok kecil dan memberikan skenario-skenario ringan seperti percakapan antara pedagang dan pembeli, wawancara pekerjaan, dan dialog di tempat wisata. Guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan kosakata yang relevan, ekspresi praktis, dan bimbingan dalam pengucapan (Ali, 2025). Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya belajar menggunakan bahasa secara aktif, tetapi juga mulai memahami konteks sosial dari komunikasi yang dilakukan. Beberapa siswa menunjukkan peningkatan dalam pelafalan, penggunaan kosakata baru, serta struktur kalimat sederhana.

Wawancara dengan guru Bahasa Inggris mengungkapkan bahwa metode *role-play* membawa suasana pembelajaran yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Guru menyatakan bahwa keterlibatan siswa dalam kegiatan bermain peran membuat mereka lebih antusias mengikuti pelajaran dan tidak merasa tertekan saat menggunakan Bahasa Inggris. “*Anak-anak terlihat lebih aktif ketika diajak bermain peran. Mereka jadi lebih berani berbicara karena merasa seperti sedang bermain, bukan belajar dalam arti yang kaku,*” ujar Ibu R, guru Bahasa Inggris di MIS Raudlatul Muta’alimin Pakis. Ia juga menjelaskan bahwa dengan metode ini, siswa lebih mudah mengingat kosakata baru karena menggunakannya dalam konteks yang nyata dan menarik. Hal ini semakin diperkuat oleh pengakuan beberapa siswa yang merasa lebih percaya diri saat berbicara dalam Bahasa Inggris setelah mengikuti kegiatan *role-play*. Meskipun begitu, guru juga menyoroti beberapa tantangan, terutama terkait dengan keterbatasan waktu pembelajaran yang singkat dan perlunya persiapan materi yang lebih matang. “*Kadang saya butuh waktu lebih untuk menyiapkan skenario yang sesuai dan mudah dipahami anak-anak. Belum lagi kalau waktunya mepet, tidak semua kelompok bisa tampil,*” tambahnya. Ia juga mencatat bahwa beberapa siswa masih memerlukan bimbingan lebih dalam memahami peran yang diberikan, terutama siswa dengan kemampuan bahasa yang masih dasar. Oleh karena itu, pendampingan dan pembagian peran yang tepat menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapan metode ini. Dari dokumentasi pembelajaran yang dikumpulkan, terlihat bahwa penggunaan alat bantu visual seperti kartu dialog, gambar situasional, dan video pendek sangat mendukung keberhasilan penerapan metode ini. Visualisasi konteks membantu siswa memahami situasi yang mereka perankan, sehingga mereka dapat berimprovisasi dengan lebih natural (Syifa Kamilah Sophian dkk., 2025). Kolaborasi antar siswa dalam bermain peran juga memupuk rasa percaya diri dan membangun kemampuan bekerja sama.

Keberhasilan penerapan metode *role-play* di MIS Raudlatul Muta’alimin Pakis menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang bersifat komunikatif dan kontekstual mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, khususnya dalam pengembangan keterampilan berbicara. Dengan metode ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, melainkan berperan aktif dalam membangun pemahaman melalui pengalaman langsung menggunakan Bahasa Inggris dalam berbagai situasi sosial yang disimulasikan. Misalnya, ketika siswa memerankan percakapan di restoran atau berdialog sebagai petugas dan tamu hotel, mereka dituntut untuk berpikir cepat, memilih kosakata yang sesuai, serta menyusun kalimat yang dapat dipahami lawan bicaranya. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan kelancaran berbicara, tetapi juga mengasah keterampilan berpikir kritis dan improvisasi. Dalam konteks ini, *role-play* menjawab tantangan pembelajaran tradisional yang kerap mengabaikan aspek keterampilan komunikasi dan penggunaan bahasa secara nyata. Sejalan dengan teori pembelajaran komunikatif, metode ini menjadikan interaksi sebagai inti pembelajaran, di mana makna dibentuk melalui proses negosiasi sosial, bukan sekadar hafalan struktur gramatikal. Dengan demikian, *role-play* tidak hanya membantu siswa memahami Bahasa Inggris, tetapi juga memfungsikan bahasa tersebut sebagai alat komunikasi yang hidup dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.

Namun demikian, agar metode ini dapat diterapkan secara optimal, diperlukan dukungan dari pihak madrasah dalam penyediaan sarana, pelatihan guru, serta perencanaan waktu yang memadai. Selain itu, diferensiasi instruksi diperlukan untuk mengakomodasi perbedaan tingkat kemampuan siswa. Dengan

penyesuaian dan pengembangan berkelanjutan, metode *role-play* berpotensi untuk diterapkan lebih luas dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan ini, disimpulkan bahwa penerapan metode *role-play* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di MIS Raudlatul Muta'allimin Pakis berdampak positif untuk meningkatkan keterampilan berbicara (*speaking skills*) siswa. Penggunaan metode ini menunjukkan hasil suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, siswa lebih partisipatif, komunikatif, dan siswa lebih percaya diri dalam bicara dengan Bahasa Inggris. Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya menghafal kosakata atau struktur kalimat, tetapi juga menggunakannya dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan aplikatif.

Berdasarkan hasil tersebut ini tujuan penelitian ini telah didapatkan kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris dengan menerapkan metode peran dan mengevaluasi dampaknya terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa di Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Raudlatul Muta'allimin Pakis, Kecamatan Bringin, Kabupaten Semarang, metode *role-play* juga terbukti mampu mengembangkan kemampuan kolaborasi, kreativitas, dan pemahaman lintas budaya.

Dengan pengembangan yang lebih terstruktur dan dukungan dari pihak madrasah, *role-play* memiliki potensi besar untuk diimplementasikan secara berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa asing di lingkungan madrasah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami sampaikan kepada Kepala Madrasah dan segenap guru MIS Raudlatul Muta'allimin Pakis Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang Jawa Tengah yang telah memfasilitasi penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, A. rofii. (2023). Kesulitan Berbicara Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1895–1904. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6851>
- Agus, A. rofii. (2023). Kesulitan Berbicara Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1895–1904. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6851>
- Ali, S. W. (2025). Membangun Kepercayaan Diri dan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa SD melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(8). <https://doi.org/https://ejournal.jurnalpengabdiansosial.com/index.php/jps>
- Amri, S., Yeni, M., Wiluyo, A., Alicia, C., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. (2023). Kegiatan English Club sebagai Sarana Peningkatan Kemampuan Berbicara (Speaking) Mahasiswa Universitas Islam Indragiri. *CEMARA: Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 1(2), 21–27.
- Azizah, N. (2022). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Motivasi Belajar Siswa dalam Menguasai Congratulations Expressions. Dalam *Educatif: Journal of Education Research* (Vol. 4, Nomor 1). <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif>
- Dahliani, L. (2023). Media pembelajaran pertumbuhan tanaman hidroponik menggunakan demonstrasi dan discovery learning berbasis Aplikasi Canva: Studi Kasus di Era Digital. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 144–151. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i3.295>

- 1057 *Penerapan Metode Role-Play pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah (MI) – Purwanti, Mashlihatul Umami*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10553>
- Djafar, R. (2021). Meningkatkan Kemampuan Speaking Siswa Kelas VIII MTsN 2 Tidore Melalui Metode Role-Play. (Suatu Penelitian Tindakan Kelas). *JUANGA : Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 7(2). <https://doi.org/10.59115/juanga.v7i2>
- Dwi Wahyuni, A., Benedictus Sudiyana, Mp., & Atri Waldi, Mp. (2023). *Pendidikan Karakter: Strategi Menghadapi Globalisasi* (U. Khasanah, Ed.). Tahta Media Grup.
- Faizah, Z. N., Suciptaningsih, O. A., & Faizah, S. (2024). Curriculum learning organization (study at Madrasah Ibtidaiyah). *Inovasi Kurikulum*, 21(4), 2231–2242. <https://doi.org/10.17509/jik.v21i4.75807>
- Hasanah, N. I., & Ulya, N. (2020). Strategi Pengenalan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Tk Santa Maria Banjarmasin. *Jurnal Warna : Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 57–68. <https://doi.org/10.24903/jw.v5i2.525>
- Husna, K., Nurafni, N., & Mufiedi, M. (2024). Dinamika Keterkaitan Keluarga Dan Problematika Pengasuhan Anak Usia 7 Tahun. *DARRIS: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 21–34. <https://doi.org/10.47732/darris.v7i1.496>
- Iswari, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar. *DEIKSIS*, 09(02), 119–128.
- Juraidah, J., & Hartoyo, A. (2022). Peran Guru Dalam Menumbuhkembangkan Kemandirian Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 8(2), 105–118. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v8i2.1719>
- Lubis, C., & Nasution, S. (2024). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah. Dalam *Jurnal Kependidikan* (Vol. 13, Nomor 2). <https://jurnaldidaktika.org2017>
- Marlina, N. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Pendekatan Student Centered Learning. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 92–100.
- Meiske, V. (2025). Metode Bermain Peran (Role Play) sebagai Media Edukasi Komunikatif: Transformasi Pembelajaran Anak Usia Dini di Kawasan Terpencil. *Populis: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 19(2). <https://doi.org/10.30598/vol19iss2pp213-228>
- Agus, A. rofii. (2023). Kesulitan Berbicara Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1895–1904. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6851>
- Ali, S. W. (2025). Membangun Kepercayaan Diri dan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa SD melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(8). <https://doi.org/https://ejournal.jurnalpengabdiansosial.com/index.php/jps>
- Amri, S., Yeni, M., Wiluyo, A., Alicia, C., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. (2023). Kegiatan English Club sebagai Sarana Peningkatan Kemampuan Berbicara (Speaking) Mahasiswa Universitas Islam Indragiri. *CEMARA: Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 1(2), 21–27.
- Azizah, N. (2022). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Motivasi Belajar Siswa dalam Menguasai Congratulations Expressions. Dalam *Educatif: Journal of Education Research* (Vol. 4, Nomor 1). <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif>
- Dahliani, L. (2023). Media pembelajaran pertumbuhan tanaman hidroponik menggunakan demonstrasi dan discovery learning berbasis Aplikasi Canva: Studi Kasus di Era Digital. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 144–151. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i3.295>
- Djafar, R. (2021). Meningkatkan Kemampuan Speaking Siswa Kelas VIII MTsN 2 Tidore Melalui Metode Role-Play. (Suatu Penelitian Tindakan Kelas). *JUANGA : Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 7(2). <https://doi.org/10.59115/juanga.v7i2>
- Dwi Wahyuni, A., Benedictus Sudiyana, Mp., & Atri Waldi, Mp. (2023). *Pendidikan Karakter: Strategi Menghadapi Globalisasi* (U. Khasanah, Ed.). Tahta Media Grup.

- 1058 *Penerapan Metode Role-Play pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah (MI) – Purwanti, Mashlihatul Umami*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10553>
- Faizah, Z. N., Suciptaningsih, O. A., & Faizah, S. (2024). Curriculum learning organization (study at Madrasah Ibtidaiyah). *Inovasi Kurikulum*, 21(4), 2231–2242. <https://doi.org/10.17509/jik.v21i4.75807>
- Hasanah, N. I., & Ulya, N. (2020). Strategi Pengenalan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Tk Santa Maria Banjarmasin. *Jurnal Warna : Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 57–68. <https://doi.org/10.24903/jw.v5i2.525>
- Husna, K., Nurafni, N., & Mufiedi, M. (2024). Dinamika Keterkaitan Keluarga Dan Problematika Pengasuhan Anak Usia 7 Tahun. *Darris: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 21–34. <https://doi.org/10.47732/darris.v7i1.496>
- Iswari, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar. *DEIKSIS*, 09(02), 119–128.
- Juraidah, J., & Hartoyo, A. (2022). Peran Guru Dalam Menumbuhkembangkan Kemandirian Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 8(2), 105–118. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v8i2.1719>
- Lubis, C., & Nasution, S. (2024). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah. Dalam *Jurnal Kependidikan* (Vol. 13, Nomor 2). <https://jurnaldidaktika.org2017>
- Marlina, N. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Pendekatan Student Centered Learning. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 92–100.
- Meiske, V. (2025). Metode Bermain Peran (Role Play) sebagai Media Edukasi Komunikatif: Transformasi Pembelajaran Anak Usia Dini di Kawasan Terpencil. *Populis: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 19(2). <https://doi.org/10.30598/vol19iss2pp213-228>
- Munanzdar, A. A., & Billah, A. (2024). Dinamika Kelas Bahasa Inggris: Eksplorasi Kualitatif Tentang Metode Pembelajaran yang Menarik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *AL YASINI: Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum dan Pendidikan*, 09(02). <https://doi.org/http://doi.org/10.55102.alyasini.v9i2>,
- Pattiasina, P. J. (2024). *Pendidikan Karakter* (M. Sholiha, Ed.). CV. Aina Media Baswara. <https://www.researchgate.net/publication/379221417>
- Purba, E., Banjarnahor, E. T., Tampubolon, F. A., Sebayang, R. R., Damanik, S. P., Ambarita, Y., & Harahap, S. (2024). Identifikasi Metode Project Based Learning dalam Pembelajaran Drama pada Sekolah Menengah Atas. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(4). <https://dmi-journals.org/deiktis/index>
- Syifa Kamilah Sophian, Rizka Rifaatul Hidayah, Alay Fia, Dini Safitri, & Ade Suryanda. (2025). Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visualization, dan Intellectually) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i1.2751>
- Yunior Erlangga, S., Krida Singgih Kuncoro, Mp., dr Novita Ardilla Puji Hariati Winingsih, Mp., Ummi Nurjamil Baiti Lapiana, Ms., Resti Yektyastuti, M., & Arnita Fitri, Mp. (2024). *PSIKOLOGIPEN DIDIKAN* (D. N. Setyawan, Ed.; 1 ed.). CV. Edupedia Publisher.