

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM- BASED LEARNING (PBL) DENGAN MEMANFAATKAN WAYANG FIGURATIF MELALUI METODE ROLE-PLAY PADA MATERI NARRATIVE TEXT BERBENTUK FABEL KELAS IXC SMPN 1 ARJOSARI

Niken Widowati, Lydia Ersta Kusumaningtyas, Eko Adi Putro
Universitas Slamet Riyadi

ppg.unisri@gmail.com

Abstract: *Speaking skill is one of the essential competencies in English language learning at the junior high school level; however, many students still face difficulties in terms of fluency, vocabulary, accuracy, and comprehensibility. This study aimed to improve students' speaking skills through the implementation of a Problem-Based Learning (PBL) model combined with a role-play method assisted by figurative puppet media in teaching narrative text in the form of fables. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design based on the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles with 32 students of class IXC at SMPN 1 Arjosari as participants. Data were collected through speaking performance tests, participatory observation, and brief interviews. The results showed a significant improvement in all speaking assessment aspects, with average scores in fluency, accuracy, vocabulary, and comprehensibility increasing from the pre-cycle to the second cycle. The use of figurative puppets proved to facilitate oral expression, reduce speaking anxiety, and enhance student engagement. This learning model is considered effective and can be integrated into English language teaching programs for junior high schools.*

Keywords: *speaking skill, Problem-Based Learning, role-play, figurative puppet, narrative text, fable*

Abstrak: Kemampuan berbicara (speaking skill) merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMP, namun masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam kelancaran, kosakata, ketepatan, dan keberterimaan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui penerapan model Problem-Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan metode role-play berbantuan media wayang figuratif pada materi narrative text berbentuk fabel. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek penelitian 32 siswa kelas IXC SMPN 1 Arjosari. Data dikumpulkan melalui tes kinerja berbicara, observasi partisipatif, dan wawancara singkat. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada semua aspek penilaian berbicara, dengan rata-rata skor fluency, accuracy, vocabulary, dan comprehensibility meningkat dari pra-siklus hingga siklus II. Penggunaan wayang figuratif terbukti dapat memfasilitasi ekspresi lisan, mengurangi kecemasan berbicara, dan meningkatkan keterlibatan siswa. Model pembelajaran ini dinilai efektif dan dapat diintegrasikan dalam program pembelajaran bahasa Inggris untuk SMP.

Kata kunci: kemampuan berbicara, Problem-Based Learning, role-play, wayang figuratif, narrative text, fabel

PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara (*speaking skill*) merupakan salah satu pilar utama dalam penguasaan bahasa Inggris yang menjadi fokus pembelajaran di tingkat SMP. Kemampuan ini tidak hanya mencakup kefasihan (*fluency*), tetapi juga ketepatan (*accuracy*), kelancaran interaksi, dan keberanian dalam menyampaikan ide secara lisan. Namun, di berbagai sekolah, termasuk di Indonesia, keterampilan berbicara siswa masih berada pada tingkat yang memerlukan intervensi pedagogis yang efektif (Alruwili & Elsayy, 2024). Pendekatan berbasis narasi telah diakui dapat memperkaya keterampilan berbicara melalui penggunaan konteks cerita yang memotivasi siswa untuk memproduksi bahasa secara bermakna.

Dalam dua dekade terakhir, model pembelajaran *student-centered* seperti Problem-Based Learning (PBL) semakin mendapat perhatian karena kemampuannya mengaktifkan siswa dalam proses berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi. PBL mendorong siswa untuk menggunakan bahasa target secara aktif selama proses penyelidikan dan presentasi solusi, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbicara (Utami & Rismadewi, 2024). Penelitian terbaru menunjukkan bahwa PBL juga meningkatkan keterlibatan emosional dan motivasi, yang merupakan faktor penting dalam keberhasilan belajar berbicara (Zhong et al., 2025).

Teknik *role-play* terbukti efektif untuk melatih kelancaran, spontanitas, dan keberanian berbicara dalam bahasa Inggris. Melalui simulasi peran, siswa terdorong untuk mempraktikkan bahasa dalam konteks yang mendekati situasi nyata, sekaligus memperluas kosakata dan struktur kalimat yang digunakan (Ly, 2024; Rababah, 2025). *Role-play* juga mendorong interaksi antar siswa, sehingga sejalan dengan semangat kolaboratif dalam PBL.

Dalam kurikulum bahasa Inggris SMP di Indonesia, *narrative text* merupakan salah satu materi yang menuntut siswa untuk mampu menceritakan kembali suatu kisah. Fabel, sebagai bagian dari *narrative text*, memiliki struktur cerita yang jelas, tokoh yang menarik, serta pesan moral yang kuat, sehingga sangat cocok untuk dijadikan bahan *role-play* (Alruwili & Elsayy, 2024). Aktivitas penceritaan fabel dapat membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata, tata bahasa, dan intonasi.

Wayang, sebagai warisan budaya Indonesia, memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran kreatif. Wayang figuratif—modifikasi wayang dengan bentuk dan desain yang lebih modern—dapat membantu siswa memvisualisasikan tokoh cerita dan menjiwai peran yang dimainkan. Integrasi unsur budaya lokal dalam pembelajaran bahasa Inggris juga dapat meningkatkan keterlibatan dan kebanggaan siswa terhadap budaya sendiri (Fibiona et al., 2024; UNIMA, 2024).

Penelitian terkini menunjukkan bahwa penggunaan boneka (*puppet*) dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat mengurangi kecemasan berbicara dan meningkatkan partisipasi siswa. *Puppet*

memberikan “jarak psikologis” yang membuat siswa merasa lebih aman saat berbicara di depan orang lain (Prasetya, 2024; Aridasarie, 2024). Temuan ini mendukung pemanfaatan wayang figuratif sebagai puppet lokal dalam pembelajaran berbicara.

Kombinasi PBL dengan metode role-play berbasis wayang figuratif menawarkan pengalaman belajar yang multimodal, kontekstual, dan kolaboratif. Siswa tidak hanya belajar bahasa, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan apresiasi budaya. Model ini sejalan dengan hasil penelitian Aridasarie (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis puppetry dapat meningkatkan literasi multimodal dan kemampuan berbicara siswa secara signifikan.

Meskipun terdapat banyak penelitian tentang PBL, role-play, atau media puppet secara terpisah, kajian yang mengintegrasikan ketiganya—khususnya dengan memanfaatkan wayang figuratif pada materi fabel di SMP—masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model pembelajaran PBL yang dipadukan dengan metode role-play berbantuan wayang figuratif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IXC SMPN 1 Arjosari pada materi narrative text berbentuk fabel.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Model ini dipilih karena bersifat spiral, mencakup tahapan perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting) secara berulang untuk memperbaiki proses pembelajaran secara berkesinambungan (Kemmis et al., 2014; dikutip dalam Arikunto, 2020). Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas IXC SMPN 1 Arjosari pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Intervensi pembelajaran mengintegrasikan model Problem-Based Learning (PBL) dengan metode role-play berbantuan media wayang figuratif dalam materi narrative text berbentuk fabel. Pemilihan PBL didukung temuan terkini bahwa model ini efektif meningkatkan keterampilan berbicara dan keterlibatan siswa dalam konteks EFL (Utami & Rismadewi, 2024; Zhong et al., 2025), sedangkan role-play dan media puppet terbukti meningkatkan kepercayaan diri dan kualitas produksi lisan siswa (Ly, 2024; Rababah, 2025).

Data kemampuan berbicara dikumpulkan melalui tes kinerja (performance test) pada akhir setiap siklus, menggunakan rubrik penilaian yang mencakup aspek kelancaran (fluency), ketepatan (accuracy), kosakata (vocabulary), dan keberterimaan (comprehensibility) sebagaimana digunakan dalam studi EFL terkini (Alruwili & Elsayy, 2024). Observasi partisipatif dilakukan untuk merekam aktivitas siswa, keterlibatan, dan respons terhadap penggunaan wayang figuratif selama role-play. Wawancara singkat dengan siswa dan guru pendamping dilakukan untuk melengkapi data kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung rata-rata skor dan persentase peningkatan tiap aspek berbicara dari siklus ke siklus. Data kualitatif dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi persepsi siswa terhadap model pembelajaran, sesuai pendekatan analisis PTK yang direkomendasikan oleh Stringer (2014) dan diperkuat dalam penelitian pembelajaran berbasis proyek pada kelas EFL

(Aridasarie, 2024). Data kemampuan berbicara dikumpulkan melalui tes kinerja (*performance test*) pada akhir setiap siklus, menggunakan rubrik penilaian yang mencakup aspek kelancaran (*fluency*), ketepatan (*accuracy*), kosakata (*vocabulary*), dan keberterimaan (*comprehensibility*) sebagaimana digunakan dalam studi EFL terkini (Alruwili & Elsayy, 2024). Observasi partisipatif dilakukan untuk merekam aktivitas siswa, keterlibatan, dan respons terhadap penggunaan wayang figuratif selama *role-play*. Wawancara singkat dengan siswa dan guru pendamping dilakukan untuk melengkapi data kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung rata-rata skor dan persentase peningkatan tiap aspek berbicara dari siklus ke siklus. Data kualitatif dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi persepsi siswa terhadap model pembelajaran, sesuai pendekatan analisis PTK yang direkomendasikan oleh Stringer (2014) dan diperkuat dalam penelitian pembelajaran berbasis proyek pada kelas EFL (Aridasarie, 2024). dan fokus perhatian pada anak dengan autisme maupun disabilitas intelektual

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data tes kinerja menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada skor rata-rata kemampuan berbicara siswa dari pra-siklus ke siklus II. Aspek kelancaran (*fluency*) meningkat dari rata-rata 62 menjadi 80, kosakata (*vocabulary*) dari 60 menjadi 78, ketepatan (*accuracy*) dari 58 menjadi 76, dan keberterimaan (*comprehensibility*) dari 61 menjadi 79. Pola peningkatan ini konsisten dengan temuan Utami dan Rismadewi (2024) yang melaporkan bahwa penerapan PBL mendorong siswa untuk menggunakan bahasa target secara lebih aktif dan akurat dalam konteks pemecahan masalah.

Observasi menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok dan presentasi *role-play*. Pada pra-siklus, hanya sekitar 45% siswa yang aktif berbicara, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 85%. Hasil ini sejalan dengan studi Zhong et al. (2025) yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis proyek dan masalah meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam aktivitas lisan melalui tugas kolaboratif yang relevan.

Penggunaan wayang figuratif membantu siswa lebih mudah memahami karakter fabel dan mengekspresikan emosi tokoh dalam *role-play*. Beberapa siswa yang awalnya pemalu menjadi lebih berani berbicara saat memegang wayang sebagai “perantara”. Efek ini sesuai dengan penelitian Prasetya (2024) dan Aridasarie (2024) yang menunjukkan bahwa media puppet dapat mengurangi kecemasan berbicara (*speaking anxiety*) karena memberi jarak psikologis antara pembicara dan audiens.

PBL mendorong siswa untuk berinteraksi dan bertukar informasi secara aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan, dalam hal ini merancang dan memainkan fabel. Proses ini menciptakan *authentic communicative situations* yang memaksa siswa menggunakan bahasa Inggris secara spontan, mendukung temuan Alruwili dan Elsayy (2024) bahwa konteks bermakna memicu penggunaan bahasa target secara lebih alami dan terstruktur.

Metode *role-play* memberi kesempatan siswa untuk berlatih percakapan dalam situasi yang menyerupai dunia nyata, melatih kosakata dan struktur bahasa sesuai konteks cerita. Penelitian Rababah

(2025) dan Ly (2024) mendukung bahwa role-play dapat meningkatkan kefasihan dan kepercayaan diri berbicara karena siswa berperan sebagai karakter tertentu, bukan sekadar “diri mereka sendiri” di depan kelas.

Penggunaan wayang figuratif sebagai media pembelajaran tidak hanya memperkaya visualisasi karakter cerita, tetapi juga menanamkan nilai budaya lokal pada pembelajaran bahasa Inggris. Fibiona et al. (2024) menegaskan bahwa integrasi budaya lokal dalam materi ajar dapat meningkatkan rasa memiliki (sense of belonging) dan motivasi belajar siswa, sekaligus melestarikan warisan budaya.

Kombinasi ketiga komponen ini menciptakan pengalaman belajar yang multimodal, memadukan unsur kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil ini selaras dengan temuan Aridasarie (2024) bahwa puppetry-based learning meningkatkan literasi multimodal dan keterampilan berbicara karena siswa tidak hanya menggunakan bahasa lisan, tetapi juga gestur, ekspresi, dan media visual untuk menyampaikan makna.

Keberhasilan model ini menunjukkan bahwa guru bahasa Inggris SMP dapat mengadopsi pendekatan PBL yang dipadukan dengan role-play berbantuan media wayang figuratif sebagai strategi berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Model ini tidak memerlukan teknologi tinggi dan dapat diadaptasi dengan sumber daya lokal. Untuk penguatan efek jangka panjang, guru dapat mengintegrasikan tugas pementasan fabel secara berkala ke dalam kalender akademik, sebagaimana disarankan penelitian Zhong et al. (2025) untuk mempertahankan partisipasi dan performa lisan siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model Problem-Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan metode role-play berbantuan media wayang figuratif secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IXC SMPN 1 Arjosari pada materi narrative text berbentuk fabel. Peningkatan terlihat pada semua aspek penilaian, meliputi kelancaran (fluency), ketepatan (accuracy), kosakata (vocabulary), dan keberterimaan (comprehensibility), dengan capaian rata-rata skor yang meningkat dari pra-siklus hingga siklus II. Penggunaan wayang figuratif terbukti mampu memfasilitasi ekspresi lisan, mengurangi kecemasan berbicara, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Integrasi unsur budaya lokal juga memberi nilai tambah berupa apresiasi siswa terhadap warisan budaya.

Berdasarkan temuan ini, disarankan agar guru bahasa Inggris SMP memanfaatkan model PBL yang dipadukan dengan role-play berbantuan media wayang figuratif sebagai strategi pembelajaran berkelanjutan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Guru dapat mempersiapkan perangkat pembelajaran yang memadukan masalah autentik dengan pementasan fabel, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif. Penelitian selanjutnya dapat memperluas subjek dan konteks, misalnya di sekolah dengan latar belakang berbeda atau menggunakan variasi media berbasis budaya lokal lainnya.

Selain itu, integrasi teknologi seperti digital puppetry atau augmented reality dapat menjadi inovasi untuk memperkaya pengalaman belajar dan mempertahankan motivasi siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Alruwili, A. A., & Elsayy, H.-E. A. (2024). Story-based extracurricular tasks for improving EFL learners' speaking skills. *Eurasian Journal of Applied Linguistics*, 10(1), 254–268. <https://doi.org/10.32601/ejal.10122>
- Aridasarie, Z. (2024). Enhancing multimodal literacy: Puppetry for English-speaking skills development. *Cogent Education*, 11(1), 2370754. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2370754>
- Ly, C. K. (2024). Applying role-play technique on improving EFL students' language learning: A case study at a Vietnamese university. *Journal of Knowledge Learning and Science Technology*, 3(4), 1–10.
- Rababah, L. M. (2025). An experimental study of the effectiveness of role-play in improving fluency in Jordanian EFL students' speaking skills. *World Journal of English Language*, 15(4), 30–36. <https://doi.org/10.5430/wjel.v15n4p30>
- Utami, K. H. D., & Rismadewi, N. W. M. (2024). The implementation of problem-based learning on students' speaking skills in English for Personality Development course. *The Art of Teaching English as a Foreign Language (TATEFL)*, 5(1), 77–86. <https://doi.org/10.36663/tatefl.v5i1.703>
- Zhong, J., Ismail, L., & Lin, Y. (2025). Investigating EFL students' engagement in project-based speaking activities: From a multi-dimensional perspective. *Frontiers in Psychology*, 16, 1598513. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1598513>
- Alruwili, A. A., & Elsayy, H.-E. A. (2024). Story-based extracurricular tasks for improving EFL learners' speaking skills. *Eurasian Journal of Applied Linguistics*, 10(1), 254–268. <https://doi.org/10.32601/ejal.10122>
- Aridasarie, Z. (2024). Enhancing multimodal literacy: Puppetry for English-speaking skills development. *Cogent Education*, 11(1), 2370754. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2370754>
- Fibiona, I., Ariwibowo, G. A., Sumarno, Mumfangati, T., Nurwanti, Y. H., & Dwinanto, A. (2024). Heritage in motion: Safeguarding the cultural legacy of Wayang Kulit Kedu, Indonesia. *TRAMES: Journal of the Humanities and Social Sciences*, 28(2), 189–208. <https://doi.org/10.3176/tr.2024.2.06>

- Ly, C. K. (2024). Applying role-play technique on improving EFL students' language learning: A case study at a Vietnamese university. *Journal of Knowledge Learning and Science Technology*, 3(4), 1–10.
- Prasetya, A. Y. (2024). Paper puppets as an interactive learning medium in third grade elementary schools. *International Journal of Elementary Education*, 8(2), 336–343.
- Rababah, L. M. (2025). An experimental study of the effectiveness of role-play in improving fluency in Jordanian EFL students' speaking skills. *World Journal of English Language*, 15(4), 30–36. <https://doi.org/10.5430/wjel.v15n4p30>
- UNIMA—Union Internationale de la Marionnette. (2024, February 15). Puppettraining Seminar: Wayang (Indonesian Arts Institute, Denpasar, Bali). <https://www.unima.org/en/puppettraining-seminar-wayang-indonesian-arts-institute-denpasar-bali/>
- Utami, K. H. D., & Rismadewi, N. W. M. (2024). The implementation of problem-based learning on students' speaking skills in English for Personality Development course. *The Art of Teaching English as a Foreign Language (TATEFL)*, 5(1), 77–86. <https://doi.org/10.36663/tatefl.v5i1.703>
- Zhong, J., Ismail, L., & Lin, Y. (2025). Investigating EFL students' engagement in project-based speaking activities: From a multi-dimensional perspective. *Frontiers in Psychology*, 16, 1598513. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1598513>