

LAPORAN KEGIATAN
PENELITIAN PENGEMBANGAN KOMPETENSI DOSEN



JUDUL
MENGATASI KECEMASAN BERBICARA SISWA DI KELAS ESP
MENGUNAKAN TEKNIK ROLE PLAY: STUDI DI PROGRAM
STUDI MANAJEMEN DIVISI KAMAR, POLITEKNIK PARIWISATA
BATAM

PENELITI:
Siska Amelia Maldin, M.Pd.
Baktivillo Sianipar, S.S, M.Tr.Par

PROGRAM STUDI MANAJEMEN DEVISI KAMAR
POLITEKNIK PARIWISATA BATAM
JUNI 2025

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN

Jenis Penelitian : PPKD

Judul Penelitian : Mengatasi Kecemasan Berbicara Siswa di Kelas ESP
Menggunakan Teknik Role Play: Studi di Program Studi Manajemen Divisi
Kamar, Politeknik Pariwisata Batam.

Ketua Kegiatan

1. Nama Lengkap : Siska Amelia Maldin, M.Pd.
2. NIDN : 1002089002
3. Jabatan Fungsional : Lektor
4. Program Studi: Manajemen Tata Hidangan
5. Nomor HP : 082285162862
6. Alamat surel (email) : siskamaldin@btp.ac.id

Anggota 1

1. Nama Lengkap : Baktivillo Sianipar, M.Tr.Par
2. NIDN : -
3. Jabatan Fungsional : -
4. Program Studi: -
5. Nomor HP : +62 852-6428-5858
6. Alamat surel (email) : villo@btp.ac.id

Biaya yang diusulkan : Rp 3.600.000

Batam, 9 Juni 2025

Mengetahui:

Kaprodi

Ketua Peneliti

Dr. Rezki Alhamdi, M.M.Par

NIDN : 1030089101

Siska Amelia Maldin, M.Pd.

NIDN : 1002089002

Menyetujui:
Kepala Puslitabmas

Dr. Agung Edy Wibowo, SE., M.Si

NIDN : 1005067004

RINGKASAN

Penelitian ini mengeksplorasi efektivitas teknik role play sebagai intervensi pedagogis untuk mengurangi kecemasan berbicara di antara mahasiswa dalam mata kuliah English for Specific Purposes (ESP) di Politeknik Pariwisata Batam. Dengan mengakui peran penting bahasa Inggris dalam industri perhotelan, penelitian ini bertujuan meningkatkan kepercayaan diri dan kompetensi komunikatif mahasiswa melalui metode pembelajaran yang interaktif. Berdasarkan hasil tes kemampuan berbicara, 91,30% mahasiswa mencapai kriteria ketuntasan minimum, dengan 21 dari 23 mahasiswa berhasil lulus tes tersebut. Data setelah intervensi menunjukkan bahwa 40% mahasiswa dikategorikan memiliki kecemasan rendah, sedangkan 60% berada pada kategori kecemasan sedang. Kesimpulannya, role play secara efektif mengurangi kecemasan berbicara dan meningkatkan kemampuan lisan dalam konteks ESP. Temuan ini menyoroti pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan interaktif. Disarankan agar implementasi berikutnya mengintegrasikan kegiatan role play yang terstruktur dalam jam pembelajaran yang diperpanjang untuk memaksimalkan keterlibatan dan praktik bahasa.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga kami, para dosen Program Studi Manajemen Tata Hidangan Politeknik Pariwisata Batam, dapat melaksanakan kegiatan penelitian sebagai bagian dari pelaksanaan Tridharma Perguruan Tinggi. Penelitian ini mengangkat judul Mengatasi Kecemasan Berbicara Siswa di Kelas ESP Menggunakan Teknik Role Play: Studi di Program Studi Manajemen Divisi Kamar, Politeknik Pariwisata Batam. Pelaksanaan penelitian ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak, yang dengan tulus kami sampaikan apresiasi dan terima kasih.

Kami menyadari bahwa penelitian ini masih belum sepenuhnya mencapai hasil yang optimal karena keterbatasan waktu dan sumber daya yang tersedia. Oleh karena itu, kami memandang penting adanya kelanjutan kegiatan penelitian guna mendalami temuan-temuan awal dan menyempurnakan capaian yang diharapkan. Meskipun demikian, kami berharap hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dan manfaat bagi seluruh pihak yang berkepentingan.

Batam, Juni 2025

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	<i>i</i>
RINGKASAN.....	<i>ii</i>
KATA PENGANTAR.....	<i>iii</i>
DAFTAR ISI	<i>iv</i>
BAB 1 PENDAHULUAN	<i>1</i>
Latar Belakang	<i>1</i>
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	<i>5</i>
Metode Role Playing.....	<i>5</i>
Keterampilan Berbicara	<i>7</i>
BAB 3. METODE PENELITIAN	<i>11</i>
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	<i>19</i>
Pembahasan	<i>19</i>
BAB 5. PENUTUP.....	<i>25</i>
Kesimpulan	<i>25</i>
DAFTAR PUSTAKA.....	<i>27</i>

BAB 1 PENDAHULUAN

Latar Belakang

Bahasa Inggris telah lama diakui sebagai bahasa utama dalam komunikasi global. Kemampuan untuk menguasai bahasa ini menjadi sangat penting bagi individu yang ingin berinteraksi lintas negara dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan, layanan kesehatan, bisnis, politik, keamanan internasional, serta jaringan profesional. Kebutuhan untuk mempelajari Bahasa Inggris semakin meningkat karena dianggap sebagai prasyarat dalam menjalin hubungan internasional. Banyak pihak meyakini bahwa ketidaktahuan terhadap Bahasa Inggris dapat menyebabkan ketertinggalan dalam mengakses informasi global. Dalam era globalisasi saat ini, penguasaan Bahasa Inggris menjadi kualifikasi yang sangat dibutuhkan, terutama dalam konteks komunikasi internasional. Setiap bentuk interaksi lintas negara hampir selalu melibatkan penggunaan Bahasa Inggris secara lisan, menjadikan keterampilan berbicara dalam bahasa ini semakin vital.

Program Studi Manajemen Divisi Kamar di Politeknik Pariwisata Batam memahami urgensi penguasaan Bahasa Inggris dalam bidang perhotelan, khususnya pada layanan front office dan sektor hospitality lainnya. Oleh karena itu, mata kuliah Bahasa Inggris berbasis **English for Specific Purposes** (ESP) ditetapkan sebagai salah satu komponen utama dalam kurikulum dengan total beban pembelajaran sebesar 8 SKS, yang harus ditempuh secara berurutan mulai dari semester pertama hingga semester kelima. Fokus pengajaran meliputi Bahasa Inggris untuk keperluan operasional divisi kamar, korespondensi profesional, serta presentasi bisnis. Diharapkan para lulusan mampu menggunakan Bahasa Inggris secara efektif dalam berkomunikasi

dengan tamu asing maupun rekan kerja internasional, serta dalam memberikan layanan dan informasi hotel secara profesional, baik selama magang maupun dalam dunia kerja. Kemampuan tersebut diharapkan mampu mendukung lulusan untuk bersaing di pasar kerja domestik maupun internasional.

Dalam implementasinya, pengajaran Bahasa Inggris di program studi ini menitikberatkan pada pengembangan keterampilan berbicara. Meskipun silabus telah dirancang secara sistematis dengan penekanan pada kemampuan lisan dan penyampaian tata bahasa secara implisit, dalam praktiknya para dosen masih menghadapi tantangan berupa rendahnya partisipasi aktif mahasiswa. Mahasiswa cenderung pasif dan enggan berbicara dalam Bahasa Inggris, meskipun keterampilan berbicara merupakan inti dari mata kuliah ini. Sebagian besar mahasiswa menunjukkan keengganan untuk mengajukan pertanyaan atau terlibat dalam komunikasi lisan, meskipun mereka menunjukkan antusiasme dalam mendengarkan penjelasan dosen. Ketika diminta untuk merespons, mereka sering kali ragu-ragu atau bahkan tidak memberikan tanggapan sama sekali. Umumnya, mereka lebih memilih mendengarkan dan mencatat materi daripada aktif menggunakan bahasa. Selain itu, rasa takut membuat kesalahan, kecemasan tampil di depan umum, serta kekhawatiran akan penilaian negatif dari teman sebaya turut menjadi faktor penghambat partisipasi aktif mereka. Rasa malu, kurang percaya diri, serta persepsi rendah terhadap kemampuan diri sendiri menyebabkan banyak mahasiswa memilih diam dibanding mengekspresikan ide mereka secara verbal.

Berbagai faktor diketahui menjadi penyebab utama munculnya kecemasan berbicara pada mahasiswa. Pertama, faktor internal seperti hambatan psikologis dan anggapan bahwa berbicara dalam Bahasa Inggris lebih sulit

dibandingkan keterampilan lainnya. Kedua, minimnya waktu dan kesempatan bagi mahasiswa untuk berlatih berbicara secara aktif, sehingga interaksi dalam Bahasa Inggris menjadi sangat terbatas. Ketiga, Bahasa Inggris hanya digunakan sebagai bahasa asing di lingkungan kampus dan jarang dipraktikkan di luar kelas, yang semakin menghambat pengembangan keterampilan berbicara mereka.

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, peneliti memandang perlunya penerapan metode alternatif yang relevan dan menarik sesuai dengan kebutuhan serta kondisi mahasiswa. Salah satu pendekatan yang dipertimbangkan adalah teknik bermain peran (*role-play*) sebagai strategi pengajaran yang bertujuan untuk melatih keterampilan berbicara dalam konteks kelas. Teknik ini mengharuskan mahasiswa untuk bekerja dalam kelompok atau berpasangan, menggunakan lembar kerja sebagai panduan dialog, serta diberikan waktu untuk mempelajari kosakata, bertanya kepada rekan mereka mengenai makna dan pengucapan, hingga akhirnya mempraktikkan percakapan secara langsung. Holmes (2004) menekankan pentingnya pelatihan ini dalam membiasakan mahasiswa terhadap bunyi, frasa, dan ritme dalam Bahasa Inggris.

Teknik *role-play* dipilih karena diyakini mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan memotivasi. Seperti yang dinyatakan oleh Livbov (2009), metode ini memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan rasa percaya diri dan harga diri mahasiswa sehingga mereka dapat menggunakan bahasa secara spontan. Dengan memainkan peran tertentu, mahasiswa dapat sejenak melepaskan identitas pribadi mereka dan merasa lebih bebas dalam berekspresi, tanpa khawatir akan kesalahan atau penilaian. Selain itu, pendekatan ini memungkinkan integrasi konteks dunia nyata ke dalam proses pembelajaran melalui pemecahan masalah, pencarian

informasi, konsultasi dengan kamus, serta praktik lintas disiplin ilmu. Teknik ini juga merefleksikan cara alami manusia dalam memperoleh bahasa, yaitu melalui permainan, simulasi, dan interaksi bermakna.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini dilaksanakan untuk mengevaluasi efektivitas teknik **role-play** dalam mengatasi kecemasan berbicara di kelas ESP pada mahasiswa semester dua Program Studi Manajemen Divisi Kamar Politeknik Pariwisata Batam pada tahun akademik 2024/2025. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana teknik peran dapat mengatasi kecemasan berbicara siswa di kelas ESP di Politeknik Pariwisata Batam?”, dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana teknik tersebut mampu mendukung pengurangan kecemasan berbicara serta mendorong peningkatan partisipasi aktif mahasiswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis ESP.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Metode Role Playing

Menurut Djamanah model pembelajaran Role Playing dapat dikatakan dengan sosiodrama, yang pada dasarnya bermain peran, tingkah laku dengan hubungan masalah sosial. Role Playing pada prinsipnya merupakan pembelajaran yang menghadirkan peran-peran yang terdapat dalam dunia nyata kedalam suatu pertunjukan di kelas, yang kemudian dijadikan bahan refleksi yang kemudian peserta memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan bagi pengembangan pesan-pesan tersebut. Salah satu metode belajar Role Playing memiliki beberapa tujuan-tujuan tertentu, seperti menghidupkan kembali secara historis seperti mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan memperjuangkan kemerdekaan, atau mengungkapkan kembali keadaan yang akan datang menggambarkan keadaan imajiner yang bias terjadi kapan saja dan dimana saja.

Disamping itu metode Role Playing sangat berguna untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok, artinya dengan metode Role Playing siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses Role Playing ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk:

- 1) Menggali perasaannya
- 2) Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya
- 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah
- 4) Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam suatu situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja dan lain-lain. Ada beberapa keuntungan menggunakan pendekatan instruksional di dalam kelas, yaitu pada waktu pelaksanaan Role Playing siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa mengawatirkan mendapat sanksi. Mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa adanya kecemasan b. Kelebihan Metode Role Playing Metode Role Playing memiliki beberapa keuntungan/kelebihan. Keuntungan Role Playing tergantung pada kegiatan terutama analisis sebagai tindak lanjutnya, dan juga tergantung pada persepsi tentang Role Playing menyerupai situasi dan keadaan yang nyata.

Sebagai suatu metode pembelajaran Role Playing memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- 1) Melalui metode Role playing, terjadinya verbalisme akan dapat dihindari, sebab siswa disuruh langsung memperhatikan bahan pelajaran yang dijelaskan.
- 2) Proses pembelajaran akan lebih menarik, sebab siswa tak hanya mendengar, tetapi juga melihat peristiwa yang terjadi.
- 3) Dengan cara mengamati secara langsung siswa akan memiliki kesempatan untuk membandingkan antara teori dan kenyataan dengan demikian siswa akan lebih meyakini kebenaran materi pembelajaran.

Kelebihan metode Role Playing adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat membantu peserta didik memahami dengan jelas jalannya suatu proses atau kerja suatu benda
- 2) Dapat memudahkan berbagai jenis penjelasan karena sering menggunakan bahasa lisan bersifat terbatas.

- 3) Bakat yang terdapat pada peserta didik dapat dipupuk sehingga dapat memungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni dramadari sekolah.
- 4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.

Keterampilan Berbicara

Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengekspresikan pemikiran/ide melalui lambang-lambang bunyi. Seorang pembicara yang handal dan terlatih mampu memilih kata-kata yang efektif dan gaya yang tepat sehingga mudah dipahami. Berbicara dilakukann sebagai pembiasaan dalam berkomunikasi tentang berbagai hal dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan unsur terpenting dalam semua bidang kehidupan.

a. Taksonomi Bloom

Menurut teori Taksonomi Bloom mengungkapkan pendidikan dibagi menjadi beberapa ranah. Berdasarkan tujuan pendidikan dibagi menjadi tiga ranah 1) Ranah Kognitif yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berfikir. 2) Ranah Afektif. Berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti sikap, minat, apresiasi dan menyesuaikan diri. 3) Aspek Psikomotorik. Berisi perilaku yang menekankan pada aspek keterampilan, seperti menulis, membaca, mengetik, berenang, dan lain-lain.

Keterampilan berbicara adalah tolak ukur perbendaharaan kata yang dipakai serta ketepatan pemakainya dalam konteks kalimat. Berbicara merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang alami yang dimiliki manusia. Berbicara merupakan aktivitas yang tidak Jadi kesimpulan dari peneliti keterampilan berbicara merupakan salah satu aktivitas yang tidak terlepas dari kehidupan

manusia untuk mampu berbicara sebagai tolak ukur pemakaian bahasa yang dipakai.

b. Tujuan Keterampilan Berbicara Program

Pengajaran keterampilan berbicara harus mampu memberikan kesempatan kepada setiap individu mencapai tujuan yang dicita-citakan. Adapun tujuan kemampuan berbicara antara lain: 1) Kemudahan Berbicara Siswa harus mempunyai kesempatan yang besar untuk berlatih berbicara agar mereka mengembangkan keterampilan ini secara wajar, lancar, dan menyenangkan, baik dalam kelompok kecil maupun di hadapan pendengar umum yang lebih besar jumlahnya. Para peserta didik perlu mengembangkan kepercayaan yang tumbuh melalui latihan. 2) Kejelasan Dalam hal ini peserta didik berbicara dengan tepat dan jelas, baik artikulasi maupun diksi kalimat-kalimanya. Gagasan yang diucapkan harus tersusun dengan baik. Dengan latihan Role Playing yang mengatur cara berbicara yang tepat dan benar, sehingga kejelasan berbicara tersebut dapat dicapai.

Tanggung Jawab Latihan berbicara yang bagus menekankan pada pertanggung jawaban agar berbicara secara tepat, dan dan memikirkan secara bersungguh-sungguh mengenai apa yang menjadi topik pembicaraan, tujuan pembicaraan, siapa yang diajak bicara, dan bagaimana situasi berbicara dan momentumnya. Latihan tersebut dapat menghindarkan peserta didik dari berbicara yang tidak bertanggung jawab atau bersilat lidah yang mengelabui kebenaran. 4) Membentuk Pendengaran yang Krisis Latihan berbicara yang baik sekaligus menyenangkan keterampilan menyimak secara tepat dan krisis juga menjadi tujuan utama program ini. Peserta didik perlu belajar untuk mengevaluasi kata-kata, tujuan dan niat pembicara yang secara implisit mengajukan pertanyaan : a) Siapakah yang berkata? b) Apa tujuannya? c) Mengapa dia berkata demikian? d) Apa kewenangnya dia berkata begitu? e)

Membentuk kebiasaan Keterampilan berbicara tidak akan tercapai tanpa adanya pembiasaan berinteraksi dalam bahasa yang dipelajari atau bahkan dalam bahasa ibu. Faktor ini demikian penting untuk membentuk kebiasaan berbicara dalam perilaku seseorang.²⁵ Tujuan keterampilan berbicara seperti yang dikemukakan di atas dapat dicapai jika program pengajaran dilandasi prinsip-prinsip yang relevan, dan pola KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) yang membuat peserta didik secara aktif mengalami kegiatan berbicara.

Adapun keterlibatan pengajar dapat mencakup antara lain: a) Diagnosis pengejar mengenai perbedaan kondisi keterampilan individu peserta didik. b) Diagnosis pengajar mengenai kebutuhan minat dan selera peserta didik secara umum. c) Keterampilan pengajar bekerja secara efektif dan efisien sesuai dengan keadaan peserta didik, sumber dan fasilitas.

Khususnya dalam hal diagnosis, pada umumnya kesulitankesulitan yang dihadapi pengajar dan peserta didik adalah: a) Masalah gagap yang lebih bersikap individual. b) Pengacuan artikulasi kata-kata karena terlalu cepat keluarnya. c) Pengacuan artikulasi kata-kata karena terlalu lambat keluarnya. d) Masalah lain yang menyimpang dari garis formal kegiatan, misalnya seorang peserta didik berbicara sendiri secara informal kepada pengajar atau peserta didik lainnya dengan suara lirih atau dengan suara terlalu keras.

Dalam hal tersebut keterlibatan intelektual emosional dapat dialihkan dalam kegiatan antara lain: a) Wawancara b) Bermain peran (Role Playing) c) Berbagai diskusi d) Bercerita (pengalaman hidup, pengalaman membaca dll.) e) Laporan lisan f) Pidato g) Merekam bicara h) Membaca nyaring i) Bermain drama

c. Jenis-jenis Keterampilan Berbicara

Dalam proses kemampuan berbahasa di sekolah, siswa mengembangkan kemampuan berbicara secara vertikal tidak secara horizontal, maksudnya bisa mengungkapkan pesan secara lengkap meskipun belum sempurna. Makin lama kemampuan berbicara tersebut menjadi semakin sempurna dalam arti strukturnya menjadi semakin benar, pilihan katanya makin tepat dan kalimat-kalimatnya makin bervariasi.

Berbagai jenis kegiatan dalam proses keterampilan berbicara, yaitu: 1) percakapan adalah kegiatan berbicara dua arah yang terjadi antar pelaku. Sebagai contoh di sekolah siswa mempelajari strategi dan keterampilan melakukan sosialisasi dari percakapan ketika mereka berpartisipasi dalam percakapan di kelompok kecil. Siswa mempelajari cara memulai percakapan, berbicara ketika memperoleh giliran, menjaga agar percakapan berlangsung terus, mendukung komentar dan pertanyaan anggota kelompok, mengatasi perbedaan pendapat dan mengakhiri percakapan, siswa juga belajar tentang peranan kemampuan berbicara dalam mengembangkan pengetahuan. 2) Berbicara Estetik Salah satu bentuk berbicara estetik adalah mendongeng.

Guru menyajikan sebuah karya sastra kepada siswa dengan teknik bercerita, dan siswa juga diminta untuk bercerita mengenal karya sastra yang telah dibaca. Dalam memilih cerita tradisional misalnya cerita rakyat sering dipilih untuk kegiatan bercerita (mendongeng) namun bentuk karya sastra anak-anak yang lama juga dapat digunakan.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi desain *Classroom Action Research* (CAR) atau Penelitian Tindakan Kelas untuk mengatasi kecemasan berbicara siswa dan meningkatkan efektivitas pengajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam konteks *English for Specific Purposes* (ESP). CAR diakui sebagai metode yang kuat untuk menyempurnakan strategi pengajaran melalui siklus sistematis berupa penyelidikan, refleksi, dan perbaikan. Glenn dkk. (2023) menegaskan bahwa CAR memungkinkan pendidik untuk menelaah praktik pengajaran mereka secara langsung sambil terlibat secara aktif dalam hasil pembelajaran siswa. Tujuan utama dari penelitian ini bersifat ganda: meningkatkan kinerja pengajaran dosen dan mengurangi kecemasan berbicara siswa melalui penerapan teknik pengajaran interaktif—yakni teknik bermain peran (*role play*)—di Program Studi Manajemen Divisi Kamar Politeknik Pariwisata Batam.

Penelitian ini dilaksanakan melalui serangkaian empat tahap yang saling berkaitan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Columbia Embury dkk., 2025). Pada tahap awal, peneliti mengidentifikasi penyebab utama dari kecemasan siswa dan rendahnya partisipasi mereka dalam aktivitas berbicara dalam Bahasa Inggris. Berdasarkan temuan tersebut, disusunlah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran berbasis *role play* yang bertujuan untuk mendorong komunikasi dalam skenario yang realistis dan tidak menekan. Pada tahap tindakan, intervensi ini diterapkan di kelas, dilanjutkan dengan observasi sistematis dan pengumpulan data. Tahap refleksi mencakup diskusi kolaboratif dengan seorang dosen Bahasa Inggris untuk mengevaluasi hasil dan meninjau strategi pengajaran selanjutnya. Pendekatan siklikal ini memastikan bahwa penelitian tetap responsif terhadap dinamika kelas dan kebutuhan peserta didik.

Sejalan dengan sifat partisipatif dari penelitian tindakan, studi ini dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti utama dan seorang kolega yang juga mengajar di institusi yang sama. Kolaborasi ini memperkaya objektivitas dan keandalan temuan dengan memungkinkan triangulasi observasi dan interpretasi. CAR kolaboratif mendukung pembelajaran profesional bersama dan membantu pendidik mengembangkan solusi yang berakar dari lingkungan pengajaran mereka sendiri (Phutthima dkk., 2025). Kedua peneliti bekerja sama dalam menyiapkan materi ajar, memantau perilaku dan performa siswa, serta merefleksikan efektivitas pengajaran, sehingga menjamin kesesuaian intervensi dan kekuatan pedagogisnya.

Untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif terhadap dampak intervensi pengajaran, peneliti menggunakan empat instrumen penelitian: daftar observasi, kuesioner, catatan lapangan, dan tes. Daftar observasi digunakan untuk mengevaluasi keterlibatan siswa serta praktik pengajaran dosen selama proses pembelajaran berlangsung. Catatan lapangan mencatat pengamatan kualitatif secara rinci terkait suasana kelas, pola interaksi, dan kejadian yang tidak terduga. Kuesioner terstruktur digunakan untuk menangkap persepsi siswa mengenai efektivitas teknik *role play* dalam meredakan kecemasan berbicara. Terakhir, dilakukan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) untuk menilai perkembangan kemampuan berbicara siswa, khususnya dalam aspek kefasihan, pengucapan, kosakata, dan kepercayaan diri.

Untuk mengukur peningkatan kemampuan berbicara siswa dan penurunan kecemasan mereka, digunakan rubrik penilaian yang mengukur indikator utama seperti kefasihan, ketepatan, pelafalan, interaksi, dan relevansi isi. Rubrik ini diadaptasi dari pedoman CEFR (Common European Framework of Reference for Languages) dan disesuaikan dengan capaian pembelajaran

ESP di bidang perhotelan. Penggunaan rubrik analitik dalam penilaian bahasa mendorong transparansi dan memberikan wawasan spesifik terhadap perkembangan peserta didik (Little & Figueras, 2022). Kombinasi instrumen kualitatif dan kuantitatif memungkinkan peneliti melakukan triangulasi data dan menarik kesimpulan yang kokoh mengenai efektivitas teknik *role play* dalam membentuk penutur Bahasa Inggris yang lebih percaya diri dan kompeten dalam konteks vokasi.

Tabel 1. Rubrik penilaian berbicara yang dimodifikasi dari CEFR level A2–B2 untuk ESP

Kategori	Sangat Baik (A) (91–100)	Baik Sekali (B) (81–90)	Baik (C) (73–80)	Cukup (D) (64–72)	Kurang (E) (<64)
Kefasihan	Berbicara lancar, hampir tanpa ragu; ide mengalir alami.	Umumnya lancar, sedikit ragu; tidak mengganggu makna.	Cukup lancar, dengan jeda sesekali.	Tidak lancar; banyak jeda.	Sangat terbatas; ucapan terputus-putus.
Pelafalan	Jelas, akurat, dan mudah dipahami; ritme menyerupai penutur asli.	Umumnya jelas, dengan sedikit kesalahan.	Aksen/kesalahan terdengar, tetapi tetap bisa dimengerti.	Sering tidak jelas, mengganggu pemahaman.	Sulit dipahami.
Kosakata	Menggunakan kosakata luas secara tepat.	Cukup luas, dengan sedikit kesalahan.	Terbatas, tapi cukup untuk tugas sederhana.	Sangat terbatas, cenderung mengulang kata dasar.	Tidak memadai; makna sering tidak jelas.
Tata Bahasa & Struktur	Tata bahasa akurat; mampu menggunakan	Kesalahan minor; umumnya struktur sederhana	Sering terjadi kesalahan, tetapi pesan masih tersampaikan.	Kesalahan terus-menerus mengaburkan makna.	Sebagian besar tidak akurat; pesan

Kategori	Sangat Baik (A) (91–100)	Baik Sekali (B) (81–90)	Baik (C) (73–80)	Cukup (D) (64–72)	Kurang (E) (<64)
	an struktur kompleks.	dan beberapa kompleks.			tidak jelas.
Komunikasi Interaktif	Respons alami; memulai dan menjaga percakapan dengan baik.	Responsif dan kooperatif dengan pergiliran bicara baik.	Kadang perlu dipancing; interaksi kaku.	Respons minimal; kurang percaya diri.	Tidak ada interaksi bermakna; bergantung pada orang lain.

Penelitian ini menggunakan desain metode campuran (*mixed-methods research design*), yang menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai efektivitas teknik *role play* dalam mengurangi kecemasan berbicara siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Creswell dan Plano Clark (2018), penggabungan dua jenis data ini memperkuat kedalaman dan validitas temuan dengan memungkinkan triangulasi sumber data serta pemahaman yang lebih baik terhadap fenomena kompleks dalam pendidikan. Data kualitatif yang diperoleh dari daftar observasi dan catatan lapangan dianalisis menggunakan model interaktif analisis kualitatif yang mencakup empat langkah utama: pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan/verifikasi kesimpulan.

Langkah-langkah ini memfasilitasi identifikasi pola dan perilaku yang diamati selama proses pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan keterlibatan siswa, respons terhadap aktivitas *role play*, dan dinamika interaksi kelas. Sementara itu, data kuantitatif—berupa skor siswa dari tes kemampuan berbicara dan tanggapan terhadap kuesioner—dianalisis secara statistik

menggunakan rumus (Hendricks, 2017). Untuk mengukur *Daya Serap Individu* (DSI), digunakan rumus:

$$DSI = x/y \times 100$$

di mana **x** adalah skor yang diperoleh oleh siswa, dan **y** adalah skor maksimal.

Selain evaluasi individu, peneliti juga menghitung *Ketuntasan Belajar Klasikal* (KBK) untuk menilai efektivitas strategi pada tingkat kelas. Rumus yang digunakan adalah:

$$KBK = \Sigma N / \Sigma S \times 100\%$$

di mana ΣN adalah jumlah siswa yang mencapai nilai minimal kelulusan (≥ 69), dan ΣS adalah jumlah seluruh siswa yang mengikuti tes.

Berdasarkan panduan Kementerian Pendidikan (Permendiknas No. 20 Tahun 2007), suatu strategi pembelajaran dianggap efektif jika minimal 60% siswa mencapai standar kompetensi minimal. Dengan menggabungkan dua metode analisis ini, studi tidak hanya menilai peningkatan numerik kinerja siswa, tetapi juga menangkap pergeseran perilaku dan emosional akibat intervensi. Mengatasi kecemasan berbahasa memerlukan wawasan kognitif dan afektif sekaligus, sehingga desain metode campuran sangat sesuai untuk penelitian pembelajaran bahasa (Liu & Wang, 2023). Kriteria dalam penelitian ini—nilai minimum 69 untuk keberhasilan individu dan minimal 60% untuk keberhasilan klasikal—digunakan sebagai tolok ukur untuk mengevaluasi dampak teknik *role play* terhadap kompetensi dan kepercayaan diri berbicara siswa dalam konteks ESP.

Untuk menilai tingkat kecemasan siswa secara akurat, pendidik dan peneliti memerlukan alat evaluasi yang terstruktur dan berbasis bukti, yang menangkap indikator psikologis maupun perilaku kecemasan saat berbicara dalam bahasa asing. Rubrik berikut mengevaluasi kecemasan berbicara berdasarkan lima dimensi inti: gejala fisik, ketidaktetapan verbal, perilaku

penghindaran, beban kognitif, dan kepercayaan diri. Selain observasi di kelas, kuesioner reflektif berbasis *self-report* dapat menjadi sumber data yang berharga, memungkinkan siswa mengungkapkan pengalaman internal mereka secara terbuka. Pendekatan dua metode ini memberikan pemahaman menyeluruh mengenai kecemasan berbicara siswa, yang dapat dijadikan dasar untuk intervensi yang lebih tepat dalam menciptakan lingkungan belajar yang suportif dan komunikatif.

Tabel 2. Rubrik Penilaian Kecemasan Berbicara (adaptasi dari Horwitz dkk., 1986)

Kategori	Indikator	1 (Sangat Rendah)	2 (Rendah)	3 (Sedang)	4 (Tinggi)	5 (Sangat Tinggi)
Gejala Fisik	Berkeringat, gemetar, jantung berdebar, mulut kering saat berbicara	Tidak ada	Jarang dan ringan	Terlihat dalam beberapa tugas	Sering dan sedang	Intens, mengganggu kinerja
Ketidaktetapan Verbal	Ragu-ragu, pengisi suara ("uh", "um"), kalimat terputus, pengulangan	Lancar	Ragu ringan	Ragu sedang, pesan masih jelas	Sering, mengganggu kejelasan	Parah, pesan tidak jelas atau tidak selesai
Perilaku Penghindaran	Menghindari kontak mata, berbicara, sukarela; memilih diam	Aktif berpartisipasi	Sedikit enggan	Perlu dorongan	Menghindari kecuali dipaksa	Menolak atau sepenuhnya menghindari

Kategori	Indikator	1 (Sangat Rendah)	2 (Rendah)	3 (Sedang)	4 (Tinggi)	5 (Sangat Tinggi)
Beban Kognitif	Terlalu memikirkan kesalahan, takut dinilai	Berpikir jernih	Ada sedikit kekhawatiran	Ragu karena khawatir	Sering dilumpuhkan oleh rasa takut	Tidak dapat berpikir atau menjawab
Kepercayaan Diri	Keyakinan untuk menyampaikan ide, percaya diri berbicara	Sangat percaya diri	Umumnya percaya diri	Agak tidak yakin	Kurang percaya diri	Sangat tidak percaya diri, tampak ragu

Tabel 3. Indikator Kuesioner Kecemasan (Skala Likert 1–5)

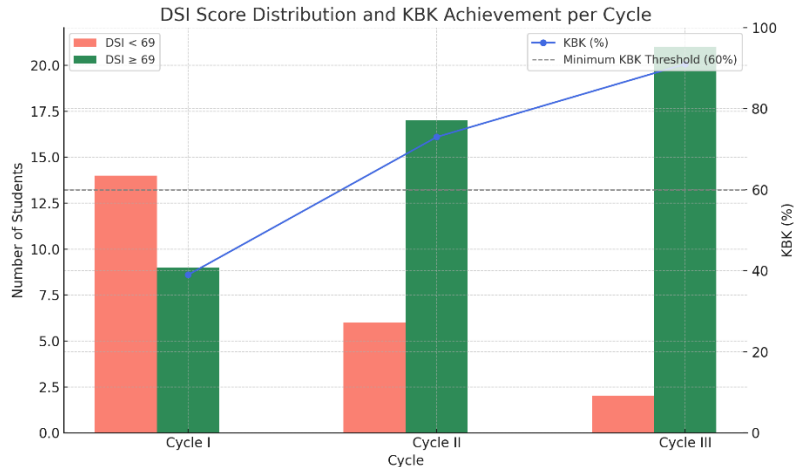
Indikator Kecemasan	Tidak Pernah=1	Jarang=2	Kadang-kadang=3	Sering=4	Selalu=5
Gejala Fisik					
Saya merasa jantung saya berdebar ketika diminta berbicara Bahasa Inggris di kelas.					
Tangan saya berkeringat atau gemetar saat berbicara Bahasa Inggris di depan orang lain.					
Saya mengalami mulut kering atau sesak napas saat berbicara Bahasa Inggris di kelas.					
Ketidaktetapan Verbal					
Saya sering mengulang kata atau berhenti lama saat berbicara Bahasa Inggris.					
Saya sering menggunakan pengisi suara seperti “uh”, “um”, atau “eh” saat mencoba menyampaikan ide.					
Saya kesulitan membentuk kalimat lengkap secara spontan dalam Bahasa Inggris.					
Perilaku Penghindaran					
Saya menghindari kontak mata dengan dosen selama sesi berbicara Bahasa Inggris.					
Saya ragu-ragu atau menolak untuk menjadi sukarelawan berbicara di kelas.					

Indikator Kecemasan	Tidak Pernah=1	Jarang=2	Kadang-kadang=3	Sering=4	Selalu=5
Saya lebih memilih diam daripada mencoba berbicara dalam Bahasa Inggris.					
Beban Kognitif					
Saya terlalu fokus pada aturan tata bahasa saat mencoba berbicara Bahasa Inggris.					
Saya khawatir membuat kesalahan saat berbicara Bahasa Inggris.					
Pikiran saya menjadi kosong atau bingung ketika tiba-tiba diminta berbicara Bahasa Inggris.					
Kepercayaan Diri					
Saya merasa percaya diri saat menyampaikan pendapat dalam Bahasa Inggris.					
Saya percaya bahwa saya mampu berbicara Bahasa Inggris dengan baik dalam konteks keahlian saya (misalnya, perhotelan).					
Saya khawatir dinilai negatif oleh teman atau dosen saat berbicara Bahasa Inggris.					

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan

Kabupaten Lingga di Kepulauan Riau tidak hanya menyimpan pesona sejarah Temuan dari penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penerapan teknik Role Play terbukti secara signifikan efektif dalam menurunkan tingkat kecemasan berbicara siswa serta meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa pada mata kuliah Room Division Management. Kesimpulan ini didasarkan pada analisis data kualitatif dan kuantitatif secara terpadu.



Gambar 1. Perbandingan Skor DSI dan KBK per Siklus

Grafik ini menggambarkan kinerja siswa selama tiga siklus pembelajaran menggunakan kombinasi grafik batang dan garis. Batang berwarna merah muda menunjukkan jumlah siswa dengan nilai DSI (Daya Serap Individu) di bawah 69, yang berarti belum memenuhi kriteria ketuntasan individu.

Sebaliknya, batang hijau menggambarkan jumlah siswa yang memperoleh nilai $DSI \geq 69$, yang berarti telah mencapai ketuntasan individu. Garis biru merepresentasikan persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar klasikal (KBK), sedangkan garis abu-abu putus-putus menunjukkan ambang batas minimum KBK sebesar 60%, yang merupakan tolok ukur keberhasilan belajar pada tingkat kelompok.

Pada Siklus I, hanya 39% siswa yang mencapai KBK, masih berada di bawah ambang batas. Namun, terjadi peningkatan yang signifikan pada Siklus II dengan 73% siswa mencapai KBK, dan pada Siklus III meningkat menjadi 91%, yang melebihi ambang batas dan mengindikasikan bahwa intervensi pembelajaran berhasil mencapai tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil tes kemampuan berbicara, sebanyak 91,30% siswa berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal, di mana 21 dari 23 siswa dinyatakan lulus. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Khamouja et al., 2023; Q. Luo, 2024; Suardani, 2019) yang menegaskan bahwa teknik role play memungkinkan peserta didik terlibat dalam komunikasi yang bermakna, sehingga mendorong tercapainya kompetensi komunikatif. Peningkatan signifikan dalam capaian berbicara siswa menegaskan bahwa ketika peserta didik ditempatkan dalam situasi yang kontekstual dan menyerupai dunia nyata, motivasi dan kemauan mereka untuk berbicara pun meningkat.

Teknik role play juga memberikan dampak positif terhadap dinamika kelas dan keterlibatan siswa. Berdasarkan hasil observasi, partisipasi siswa dinilai dalam kategori “sangat baik,” dan pengelolaan kelas serta fasilitasi dosen juga berada pada kategori “sangat baik.” Temuan ini mendukung pendapat (Dawoud et al., 2023) yang menyatakan bahwa role play dan simulasi kerja dapat

meningkatkan kefasihan pragmatik dan mendorong kemandirian belajar dalam konteks ESP (English for Specific Purposes).

Siswa tampak antusias, sering tertawa, dan terlibat secara penuh dalam perannya masing-masing, yang berkontribusi terhadap penurunan rasa takut akan penilaian negatif atau kesalahan. Sebagaimana dijelaskan oleh (Dawoud et al., 2024), konteks dramatis dalam role play membantu peserta didik untuk menanggalkan rasa canggung dan kecemasan, sehingga memungkinkan mereka berbicara lebih spontan.

Selanjutnya, hasil angket kecemasan berbicara sebelum dan sesudah intervensi menunjukkan adanya penurunan tingkat kecemasan yang cukup signifikan. Awalnya, beberapa siswa menunjukkan tingkat kecemasan yang tinggi; namun setelah mengikuti beberapa sesi role play, seluruh siswa tidak lagi berada pada kategori kecemasan tinggi. Hanya enam siswa yang masih berada pada tingkat kecemasan sedang, sementara sisanya mengalami kecemasan rendah. Temuan ini mendukung teori (Han et al., 2022; Zulfikar, 2022) yang menyatakan bahwa kecemasan dalam pembelajaran bahasa sering kali disebabkan oleh ketakutan akan evaluasi negatif, kekhawatiran dalam berkomunikasi, dan kecemasan terhadap ujian—faktor-faktor yang dapat dikurangi melalui pendekatan pembelajaran yang suportif dan berpusat pada siswa. Teknik role play yang bersifat kooperatif dan berbasis performatif terbukti mampu membangun rasa percaya diri siswa dan membantu mereka mengatasi hambatan psikologis dalam berbicara.

Korelasi antara penurunan kecemasan dan peningkatan kemampuan berbicara juga terlihat dari perubahan perilaku siswa. Semakin sering siswa terlibat dalam role play, semakin percaya diri dan lancar mereka dalam berbicara. Hal ini mendukung hasil penelitian (S. Luo et al., 2024) yang

menemukan bahwa teknik berbasis drama secara signifikan membantu menurunkan kecemasan berbicara dan meningkatkan kefasihan siswa EFL.

Peningkatan kepercayaan diri siswa berkorelasi positif dengan peningkatan skor kemampuan berbicara, yang memperkuat peran faktor afektif dalam pemerolehan bahasa. (Q. Luo, 2024) juga menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, seperti role play, menciptakan lingkungan emosional yang aman sehingga siswa lebih berani mengambil risiko, berbicara, dan melakukan koreksi diri tanpa takut akan kegagalan.

Meskipun intervensi ini menunjukkan keberhasilan yang signifikan, terdapat satu kendala yang muncul, yaitu pengelolaan waktu. Dosen kerap membutuhkan tambahan waktu sekitar 10 menit di luar jadwal untuk menyelesaikan setiap sesi. Hal ini merupakan tantangan umum dalam pembelajaran berbasis aktivitas, sebagaimana dikemukakan oleh Richards (Richards & Rodgers, 2021), bahwa pendekatan komunikatif dalam pengajaran bahasa sering kali memerlukan fleksibilitas waktu karena interaksi siswa yang tidak dapat diprediksi.

Walaupun perpanjangan waktu berkontribusi pada penggunaan bahasa yang lebih kaya dan keterlibatan yang lebih tinggi, pelaksanaan role play di masa depan perlu mempertimbangkan penataan tugas yang lebih terstruktur atau integrasi ke dalam jam belajar tambahan.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini mengonfirmasi bahwa role play adalah strategi pedagogis yang sangat efektif untuk mengatasi kecemasan berbicara dan meningkatkan kemampuan lisan dalam konteks ESP.

Berdasarkan hasil kuesioner Foreign Language Classroom Anxiety Scale (FLCAS) yang diadaptasi dari Horwitz (Horwitz et al., 1986), ditemukan bahwa

setelah tiga siklus penelitian tindakan kelas, tingkat kecemasan berbicara siswa mengalami perubahan yang signifikan. Pada awalnya, siswa dalam kelas Room Division Management ini menunjukkan variasi tingkat kecemasan yang cukup luas. Namun, data pasca-intervensi menunjukkan bahwa 40% siswa berada pada kategori kecemasan rendah, sementara 60% lainnya berada dalam kategori kecemasan sedang. Tidak terdapat lagi siswa yang berada pada kategori kecemasan tinggi maupun sedang-tinggi, yang sebelumnya muncul pada tahap awal. Perubahan ini mengindikasikan bahwa teknik role play efektif dalam menurunkan tingkat kecemasan siswa melalui pembelajaran yang suportif dan interaktif.

Horwitz et al. (1986) mendefinisikan kecemasan belajar bahasa sebagai kombinasi kompleks persepsi diri, keyakinan, perasaan, dan perilaku yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa di kelas. Mereka mengidentifikasi tiga komponen utama: communication apprehension, test anxiety, dan fear of negative evaluation. Penurunan kecemasan yang signifikan dalam penelitian ini dapat dikaitkan dengan karakteristik aktivitas role play yang mampu mengurangi ketiga komponen tersebut, dengan memberikan siswa kesempatan untuk melakukan simulasi situasi nyata dalam lingkungan yang rendah tekanan, mendorong kerja sama, serta mengurangi ketakutan terhadap penilaian. Ketika siswa terlibat dalam role play, mereka dapat keluar dari peran diri yang biasa, sehingga rasa canggung berkurang dan penggunaan bahasa secara spontan meningkat, sebagaimana didukung oleh temuan Horwitz (Shang & Ma, 2024).

Selain itu, dosen secara strategis membagi siswa ke dalam kelompok campuran berdasarkan tingkat kecemasan awal mereka untuk mendorong dukungan dan keteladanan antar rekan. Seperti yang diungkapkan oleh Han et al. (2022), pendekatan yang berpusat pada siswa dengan eksposur berulang

terhadap peluang berbicara dalam lingkungan yang aman secara emosional, secara bertahap dapat menurunkan tingkat kecemasan. Data dari penelitian ini mendukung temuan tersebut—siswa yang secara konsisten berlatih berbicara melalui role play mengalami peningkatan kepercayaan diri yang nyata, yang pada akhirnya tercermin dalam perubahan signifikan pada tingkat kecemasan mereka.

Meskipun sebagian siswa masih mengalami kecemasan sedang, tidak adanya siswa dengan kecemasan tinggi pada siklus akhir menegaskan potensi role play sebagai alat pedagogis yang efektif dalam menciptakan kelas bahasa asing yang aman secara psikologis dan mendukung perkembangan keterampilan berbicara.

BAB 5. PENUTUP

Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas ini menyimpulkan bahwa penerapan teknik Role Play secara signifikan berkontribusi dalam menurunkan tingkat kecemasan berbicara siswa serta meningkatkan kemampuan berbicara mereka dalam konteks English for Specific Purposes (ESP), khususnya pada mata kuliah Manajemen Divisi Kamar. Data kuantitatif dari tes unjuk kerja lisan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal, dengan 91,30% siswa mencapai tingkat penguasaan pada siklus ketiga. Observasi kualitatif dan tanggapan siswa lebih lanjut menegaskan tingginya tingkat keterlibatan serta menurunnya hambatan afektif dalam berbicara. Hasil kuesioner FLCAS menunjukkan bahwa 40% siswa berada pada tingkat kecemasan rendah dan 60% pada tingkat sedang, dengan tidak ada satu pun siswa yang masih berada pada kategori kecemasan tinggi pada akhir intervensi.

Berdasarkan temuan tersebut, beberapa rekomendasi dapat diberikan untuk praktik pengajaran dan penelitian di masa mendatang:

1. Bagi Pendidik: Para pengajar dianjurkan untuk secara rutin mengimplementasikan teknik Role Play dalam kelas ESP, khususnya pada program-program yang terkait dengan perhotelan, guna memberikan kesempatan otentik dan berisiko rendah bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan berbicara. Disarankan pula untuk menyusun kelompok secara strategis dengan mencampurkan siswa dari berbagai tingkat kecemasan guna mendorong dukungan sebaya dan pemberian contoh, yang terbukti efektif dalam mengurangi rasa takut berbicara.

2. Bagi Perancang Kurikulum: Kegiatan role play perlu diintegrasikan secara sistematis dalam perencanaan silabus dengan strategi manajemen waktu yang jelas. Lembaga pendidikan hendaknya mempertimbangkan untuk memperpanjang durasi sesi berbicara atau memberikan fleksibilitas jadwal kelas guna mengakomodasi metode pembelajaran interaktif yang membutuhkan waktu lebih banyak tetapi menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih mendalam.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Penelitian lanjutan dapat menelaah dampak jangka panjang dari teknik role play terhadap kompetensi komunikatif dan kesiapan profesional siswa. Selain itu, studi komparatif yang menggunakan strategi afektif alternatif seperti drama, pembelajaran berbasis tugas, atau storytelling dapat memberikan wawasan yang lebih luas mengenai pengelolaan kecemasan berbicara di berbagai disiplin ESP.

DAFTAR PUSTAKA

- Columbia Embury, D., Embury, M., Waterbury, K., & Beers, J. (2025). A Mindful Approach to Students With Gifts and Talents: A Classroom Action Research Study. *Gifted Child Today*, 48(2), 118–128. <https://doi.org/10.1177/10762175241308949>
- Creswell, J. W., & Clark, V. (2018). *Designing and Conducting Mixed Method Research*. Sage Publications Inc.
- Dawoud, L., Hasim, Z., & Saad, M. (2023). EFFECT OF DRAMA TECHNIQUES ON EFL SPEAKING FLUENCY AND ACCURACY. *Journal of Southwest Jiaotong University*, 58(6). <https://doi.org/10.35741/issn.0258-2724.58.6.29>
- Dawoud, L., Hasim, Z., & Saad, M. R. M. (2024). Teaching EFL/ESL through Educational Drama: Trends and Effectiveness: A Systematic Review. *Asia Pacific Journal of Educators and Education*, 39(1), 143–170. <https://doi.org/10.21315/apjee2024.39.1.6>
- Douglas, D. (2000). *Assessing Languages For Specific Purposes*.
- Glenn, M., Sullivan, B., Roche, M., & McDonagh, C. (2023). Action Research for the Classroom. In *Action Research for the Classroom*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003288183>
- Han, S., Li, Y., & Haider, S. A. (2022). Impact of Foreign Language Classroom Anxiety on Higher Education Students Academic Success: Mediating Role of Emotional Intelligence and Moderating Influence of Classroom Environment. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.945062>
- Hendricks, Cher. (2017). *Improving schools through action research : a reflective practice approach*. Pearson.
- Horwitz, E. K., Horwitz, M. B., & Cope, J. (1986). Foreign Language Classroom Anxiety. In *Source: The Modern Language Journal* (Vol. 70, Issue 2).
- Khamouja, A., Abdessallam, K., Mohamed, M. Ben, & Ghouati, A. El. (2023). The Importance of Role-Playing Activities in Developing Students' Speaking Competence Azize el Ghouati The Importance of Role-Playing Activities in Developing Students' Speaking Competence. In *International Journal of Innovation and Scientific Research* (Vol. 66, Issue 1). <http://www.ijisr.issr-journals.org/>
- Little, D., & Figueras, N. (2022). Reflecting on the Common European Framework of Reference for Languages and its Companion Volume. In *Reflecting on the Common European Framework of Reference for Languages and its Companion Volume*. Channel View Publications. <https://doi.org/10.21832/LITTLE0190>

- Liu, Y., & Wang, J. (2023). Strategies for reducing EFL learners' foreign language anxiety in online classes: Investigating teachers' teaching credentials and experience. *Heliyon*, 9(7). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e17579>
- Luo, Q. (2024). The Effectiveness of Role-Play Activity in Practicing EFL Learner's Communicative Skills. In *Journal of Education and Educational Research* (Vol. 7, Issue 3).
- Luo, S., Ismail, L., Ahmad, N. K. binti, & Guo, Q. (2024). Using process drama in EFL education: A systematic literature review. In *Heliyon* (Vol. 10, Issue 11). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e31936>
- Phutthima, B., Klintavorn, W., & Thanukit, W. (2025). Enhancing Ability in Classroom Action Research Through the Integrated Learning for Early Childhood Teacher. *International Education Studies*, 18(2), 110. <https://doi.org/10.5539/ies.v18n2p110>
- Richards, J. C. ., & Rodgers, T. S. . (2021). *Approaches and Methods in Language Teaching* [electronic resource.]. Cambridge University Press.
- Shang, Y., & Ma, L. (2024). Classroom anxiety, learning motivation, and English achievement of Chinese college students: The mediating role of self-efficacy. *Acta Psychologica*, 251. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2024.104550>
- Suardani, L. (2019). Meningkatkan Minat & Hasil Belajar Siswa dalam Berkomunikasi Bahasa Inggris melalui Metode Role Play pada Mata Pelajaran Memproses Reservasi Siswa. *Journal of Education Action Research*, 3(1), 60–65. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>
- Tsui, A. B. M., & Cheng, Y. show. (2022). Foreign Language Anxiety and English Medium Instruction Classrooms: an Introduction. In *English Teaching and Learning* (Vol. 46, Issue 3, pp. 203–212). Springer. <https://doi.org/10.1007/s42321-022-00122-9>
- Ur, P. (2014). *A Course in Language Teaching Practice of Theory*. Cambridge University Press.
- Wang, J., An, N., & Wright, C. (2018). Enhancing beginner learners' oral proficiency in a flipped Chinese foreign language classroom. *Computer Assisted Language Learning*, 31(5–6), 490–521. <https://doi.org/10.1080/09588221.2017.1417872>