



Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora
Vol. 03 No. 1, April 2024, 24-43
e-ISSN: 2829-4831 | p-ISSN: 2829-4955

Implementasi Teknik *Role play* dengan *Project-Based Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan *Listening* dan *Speaking* Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris II

The Implementation of the *Role play* Technique with *Project-Based Learning* to Enhance *Listening* and *Speaking* Skills in the English II Course

Reli Handayani, Universitas Jambi

Ernanda ✉ Universitas Jambi

✉ ernanda@unja.ac.id

ABSTRACT

This study described the implementation of role-play in enhancing listening and speaking skills using PjBL in the English II course. Through a qualitative descriptive approach where the researcher acts as an observer and participant in the classroom, this study indicated that the role-play technique allows students to use English in real-life situations actively. Students can enhance their listening and speaking skills, boost their confidence in communication, and practice teamwork and collaboration within the groups. The project-based role-play makes language learning more relevant and authentic. These insights could shape the future EFL/ESL teaching techniques by emphasizing the transformative role of project-based role-play techniques in language education. By integrating such techniques into their pedagogical practices, language teachers can create dynamic learning environments that foster comprehensive language acquisition.

Keywords: English; Listening; PjBL; Role-play; Speaking.

ABSTRAK

Penelitian ini mendeskripsikan implementasi teknik *role play* dalam meningkatkan keterampilan *listening* dan *speaking* menggunakan Pembelajaran Berbasis Proyek pada mata kuliah Bahasa Inggris II. Melalui pendekatan deskriptif kualitatif di mana peneliti berperan sebagai pengamat dan peserta di dalam kelas, penelitian ini menunjukkan bahwa teknik bermain peran membuat mahasiswa aktif menggunakan Bahasa Inggris dalam situasi kehidupan nyata. Mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan *listening* dan *speaking*, meningkatkan kepercayaan diri dalam berkomunikasi, bekerja sama dalam tim dan kolaborasi dalam kelompok. Teknik bermain peran berbasis proyek membuat pembelajaran bahasa menjadi lebih relevan dan otentik. Pengetahuan ini dapat digunakan untuk membentuk teknik pengajaran EFL/ESL dengan menekankan peran transformatif metode *role play* berbasis proyek dalam pendidikan bahasa. Dengan mengintegrasikan teknik-teknik tersebut dalam praktik pedagogis, pengajar bahasa dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis yang mendorong pemerolehan bahasa yang komprehensif.

Kata kunci: English; Listening; PjBL; Role Play; *Speaking*.

Received: 2024-03-02 Revised: 2024-04-24 Published: 2024-05-25

Copyright © 2024, Reli Handayani & Ernanda

Published by Madrasah Aliyah Negeri 4 Kota Pekanbaru

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) International License

DOI: [10.56113/takuana.v3i1.90](https://doi.org/10.56113/takuana.v3i1.90)

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana komunikasi yang memungkinkan manusia untuk menyampaikan ide, emosi, perspektif, dan pemikiran kepada orang lain. Dalam masyarakat global yang terhubung saat ini, peran penting Bahasa Inggris tidak dapat dielakkan. Bahasa Inggris telah menjadi bahasa universal yang mendominasi, memfasilitasi komunikasi di berbagai sektor seperti kedokteran, teknik, pendidikan, dan lainnya. Beberapa kemampuan yang penting dikuasai adalah kemampuan mendengar (*listening*) dan berbicara (*speaking*). Kemampuan *listening* sangat penting dalam pembelajaran bahasa karena membantu mahasiswa untuk memahami penutur asli Bahasa Inggris dan mengakses sumber daya multimedia.¹ Kemampuan *listening* sangat penting karena melalui mendengar seseorang mempelajari bahasa² dan mempercepat perkembangan keterampilan bahasa lainnya.³

Speaking adalah keterampilan yang paling penting dalam situasi kehidupan nyata yang merupakan dasar dari pembelajaran bahasa. Keterampilan berbicara (*speaking*) terkadang diabaikan karena fokus pembelajaran tradisional lebih menitikberatkan pada keterampilan membaca dan menulis. Walaupun demikian, berbicara tetap menjadi keterampilan bahasa yang menantang, bahkan setelah belajar bahasa dalam waktu yang lama.⁴ Membangun kalimat secara spontan adalah hal yang sulit. Keterampilan berbicara tidak hanya penting untuk berkomunikasi efektif tetapi juga untuk wawancara pekerjaan, debat, presentasi, dan pencapaian profesional. Keterampilan berbahasa ini telah diajarkan menggunakan berbagai metode pembelajaran bahasa dari dulu sampai sekarang.

Secara historis, metode pembelajaran bahasa tradisional cenderung membuat mahasiswa kehilangan minat, menjadi tidak termotivasi, dan menghasilkan performa yang buruk.⁵ Pembelajaran lebih banyak dilakukan dengan metode hafalan, latihan berulang, dan keterampilan terjemahan umum.⁶ Pengajaran konvensional ini sangat mengandalkan tes yang dapat menghambat pembelajaran mahasiswa, karena seringkali lebih menekankan hafalan daripada pemahaman yang sebenarnya.⁷ Paparan terhadap bahasa yang dipelajari

¹ Michael Rost, *Teaching and Researching Listening*, 2. ed., Applied linguistics in action (Harlow, England: Pearson Longman, 2011); Larry Vandergrift, "Recent Developments in Second and Foreign Language Listening Comprehension Research," *Language Teaching* 40, no. 3 (July 2007): 191–210, accessed February 27, 2024, [\[view source\]](#); Tomoko Kurita, "Issues in Second Language Listening Comprehension and the Pedagogical Implications," *Accents Asia* 5, no. 1 (2012): 30–44, accessed February 27, 2024, [\[view source\]](#).

² Stephen D. Krashen et al., "A Theoretical Basis for Teaching the Receptive Skills," *Foreign Language Annals* 17, no. 4 (1984): 261–275, accessed February 27, 2024, [\[view source\]](#).

³ Michael Rost, *Introducing Listening* (London: Penguin books, 1994).

⁴ Neil McLaren, Daniel Madrid, and Antonio Bueno, eds., *Tefl in Secondary Education* (Granada: Editorial Universidad de Granada, 2006).

⁵ Richard M Felder and Linda K Silverman, "Learning and Teaching Styles in Engineering Education," *Engineering Education* 78, no. 7 (1988): 674–681; Rebecca Oxford, "Missing Link: Evidence from Research on Language Learning Styles and Strategies," in *Georgetown University Round Table on Languages and Linguistics* (Washington, DC: Georgetown University Press, 1990), 438–458; Linda H. Smith and Joseph S. Renzulli, "Learning Style Preferences: A Practical Approach for Classroom Teachers," *Theory Into Practice* 23, no. 1 (January 1, 1984): 44–50, accessed February 27, 2024, [\[view source\]](#).

⁶ Warwick B. Elley and Francis Mangubhai, "The Impact of Reading on Second Language Learning," *Reading Research Quarterly* 19, no. 1 (1983): 53–67, accessed February 27, 2024, [\[view source\]](#).

⁷ Annela Teemant, "ESL Student Perspectives on University Classroom Testing Practices," *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning* 10, no. 3 (2010): 89–105, accessed February 27, 2024, [\[view source\]](#).

biasanya terkontrol dan bersifat artifisial, tidak alami dan komunikatif.⁸ Krashen (2009)⁹ menganjurkan agar mahasiswa menyadari tentang proses pemerolehan bahasanya sendiri. Mahasiswa perlu mempelajari bahasa kedua secara alami, terutama dengan memanfaatkan teknologi yang terus berkembang. Selain itu, berbagai penelitian menganjurkan pendekatan pengajaran yang berpusat pada mahasiswa dan kolaboratif. Kolaborasi dalam kelas, seperti yang disampaikan oleh Wentworth & Davis (2002),¹⁰ mendorong proses penemuan bersama antara pengajar dan peserta didik dengan menawarkan perspektif tentang topik tertentu melalui kerja sama pedagogis. Salah satu metode pembelajaran yang menekankan pada kolaborasi peserta didik adalah *Project-Based Learning* (PjBL) dimana mahasiswa secara aktif terlibat dalam proyek yang nyata dan bermakna.

PjBL adalah pendekatan instruksional yang berakar pada metode yang aktif melibatkan mahasiswa dalam konstruksi pengetahuan melalui penyelesaian proyek-proyek berarti dan pengembangan produk dunia nyata.¹¹ Krajcik & Shin (2014)¹² mengidentifikasi enam karakteristik utama PjBL, yang mencakup adanya pertanyaan utama, fokus pada tujuan pembelajaran, keterlibatan aktif dalam tugas-tugas pembelajaran, kerja sama antara mahasiswa, penggunaan teknologi pendukung, dan penciptaan produk atau kreasi yang nyata. Di antara semua aspek ini, penciptaan produk yang merupakan hasil proyek untuk mengatasi masalah dunia nyata menjadi sangat penting dan membedakan PjBL dari metode pengajaran berpusat pada peserta didik lainnya.¹³ Dalam proses pembelajaran, mahasiswa bekerja sama untuk menemukan solusi terhadap masalah-masalah autentik sambil mengintegrasikan, menerapkan, dan membangun pengetahuan.

PjBL memberikan berbagai manfaat kepada para mahasiswa, termasuk pengembangan keterampilan praktis, peningkatan kemampuan berpikir kritis, dan penguatan kemampuan pemecahan masalah. PjBL juga mendorong keterlibatan mahasiswa, meningkatkan kreativitas dan keterampilan berkolaborasi, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Mahasiswa dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan mereka untuk menyelesaikan masalah dunia nyata. PjBL membantu mahasiswa menjadi pemikir yang lebih kritis dan inovatif. Model ini mengharuskan mahasiswa bekerja secara mandiri dan dalam kelompok, mendorong kerja tim, berkomunikasi efektif, dan meningkatkan keterampilan sosial. Selain itu, PjBL memberikan

⁸ Elley and Mangubhai, "The Impact of Reading on Second Language Learning."

⁹ Stephen D. Krashen, *Principles and Practice in Second Language Acquisition*, 1st ed., Language teaching methodology series (Oxford ; New York: Pergamon, 1982).

¹⁰ Jay Wentworth and James R Davis, "Enhancing Interdisciplinarity through Team Teaching," in *Innovations in Interdisciplinary Teaching*, ed. Carolyn Haynes (Westport, CT: Oryx Press, 2002), 16-37.

¹¹ Katja Brundiers and Arnim Wiek, "Do We Teach What We Preach? An International Comparison of Problem- and Project-Based Learning Courses in Sustainability," *Sustainability* 5, no. 4 (April 2013): 1725-1746, accessed February 27, 2024, [[view source](#)].

¹² Joseph S. Krajcik and Namsoo Shin, "Project-Based Learning," in *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences*, ed. R. Keith Sawyer, 2nd ed., Cambridge Handbooks in Psychology (Cambridge: Cambridge University Press, 2014), 275-297, accessed February 27, 2024, [[view source](#)].

¹³ Phyllis C. Blumenfeld et al., "Motivating Project-Based Learning: Sustaining the Doing, Supporting the Learning," *Educational Psychologist* 26, no. 3-4 (June 1, 1991): 369-398, accessed February 27, 2024, [[view source](#)]; Laura Helle, Päivi Tynjälä, and Erkki Olkinuora, "Project-Based Learning in Post-Secondary Education--Theory, Practice and Rubber Sling Shots," *Higher Education: The International Journal of Higher Education and Educational Planning* 51, no. 2 (March 2006): 287-314.

kesempatan kepada mahasiswa untuk mengambil kendali atas pembelajaran mereka dan mengambil tanggung jawab atas kemajuan pembelajaran mereka sendiri.¹⁴

Penggunaan model PjBL juga menunjukkan dampak yang positif pada pembelajaran bahasa, khususnya Bahasa Inggris. Penelitian Saenz et al. (2018)¹⁵ melaporkan bahwa PjBL meningkatkan kesadaran terhadap masalah-masalah komunitas, meningkatkan sensitivitas budaya, dan meningkatkan kemahiran berbahasa. Terlibat dalam berbagai proyek pada Mata Kuliah Bahasa Inggris dapat memberikan peserta didik kesempatan untuk bereksperimen dengan bahasa dan mengurangi tingkat kecemasan mereka saat berbicara dalam bahasa target. Hal ini didukung oleh sebuah studi yang dilakukan oleh Fragoulis & Tsiplakies (2009)¹⁶ yang mengungkapkan bahwa tingkat kecemasan para peserta didik terkait berbicara (*speaking skill*) berkurang, dan mereka menunjukkan peningkatan antusiasme terhadap aktivitas pembelajaran setelah mereka menggunakan model PjBL. Selain itu, PjBL mendorong peserta didik untuk mencari berbagai sumber dan melakukan pencarian internet untuk menemukan dan menggabungkan informasi yang relevan. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa asing berbasis proyek dapat menjadi model yang sangat bermanfaat bagi peserta didik.

Pembelajaran bahasa Inggris berbasis proyek ini dapat dilakukan dengan teknik *role play* yang merupakan bentuk pembelajaran berbasis pengalaman.¹⁷ Dalam teknik ini, mahasiswa diberi peran yang telah ditetapkan dan memerankan peran tersebut sesuai dengan skenario yang telah disusun. Kegiatan *role-play* dapat dilakukan secara individu (*individual role-play*) atau dalam kelompok di mana setiap anggota kelompok mengambil peran atau karakter tertentu. Peran dan panduan untuk *role-play* ini jelas terdefiniskan dalam skrip yang disediakan. Kegiatan *role-playing* seperti ini memberikan pengalaman belajar yang sangat efektif bagi mahasiswa dengan menjadikan mereka bagian dari situasi dunia nyata yang disimulasikan. Teknik ini memungkinkan mereka untuk menghayati peran atau karakter tertentu dalam lingkungan belajar.¹⁸

Role play dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, argumentasi, mengorganisasikan ide, kerja sama kelompok, kemampuan interpretasi, dan inferensi.¹⁹ Teknik *role play* juga melatih banyak aspek dalam bahasa asing²⁰ dan meningkatkan rasa

¹⁴ INC Magazine, "Project Based Learning – An Innovative Learning Approach," April 27, 2023, accessed February 27, 2024, [\[view source\]](#).

¹⁵ Francis Bolaños Saenz et al., "Implementing a community-based project in an EFL rural classroom," *Colombian Applied Linguistics Journal* 20, no. 2 (2018): 274–289, accessed February 27, 2024, [\[view source\]](#).

¹⁶ Iakovos Tsiplakides and Iosif Fragoulis, "Project-Based Learning in the Teaching of English as a Foreign Language in Greek Primary Schools: From Theory to Practice," *English Language Teaching* 2, no. 3 (August 18, 2009): p113, accessed February 27, 2024, [\[view source\]](#).

¹⁷ Carol Russell and John Shepherd, "Online Role-Play Environments for Higher Education," *British Journal of Educational Technology* 41, no. 6 (2010): 992–1002, accessed February 27, 2024, [\[view source\]](#).

¹⁸ G. Menaka and G. Sankar, "The Language Learning Assessment Using Technology for the Second Language Learners," *International journal of linguistics, literature and culture* 5, no. 4 (July 11, 2019): 1–6, accessed February 27, 2024, [\[view source\]](#).

¹⁹ Yan Zhang, "Cooperative Language Learning and Foreign Language Learning and Teaching," *Journal of Language Teaching and Research* 1, no. 1 (January 1, 2010): 81–83, accessed February 27, 2024, [\[view source\]](#).

²⁰ Carol D. Lee and Peter Smagorinsky, eds., *Vygotskian Perspectives on Literacy Research: Constructing Meaning through Collaborative Inquiry. Learning in Doing: Social, Cognitive, and Computational Perspectives* (New York: Cambridge University Press, 110 Midland Ave, 2000); Susan

percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris dalam konteks nyata.²¹ Studi yang dilakukan oleh Yen, Huei, & Kuo (2013)²² menunjukkan bahwa pembelajaran dengan teknik *role play* dapat meningkatkan kemampuan berbicara (*speaking*) dalam Bahasa Inggris. Krebt (2017)²³ meneliti efektivitas teknik *role play* dalam meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa di perguruan tinggi di Irak dan menyimpulkan bahwa teknik ini dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, Clarita, Rahmawati, & Sudibyo (2020)²⁴ menguji efektivitas teknik bermain peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris mahasiswa. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknik bermain peran dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan berbicara siswa. *Role play* adalah teknik yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk mengekspresikan diri dan berkomunikasi secara efektif sambil bermain peran.²⁵

Penelitian-penelitian sebelumnya telah menunjukkan manfaat teknik *role play* dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Namun belum diketahui bagaimana teknik *role play* diimplementasikan dalam pembelajaran *listening* dan *speaking* pada Mata Kuliah Bahasa Inggris II berbasis PjBL. Untuk mengisi kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi teknik *role play* dalam pembelajaran *listening* dan *speaking* pada Mata Kuliah Bahasa Inggris II berbasis PjBL. Penelitian ini memberikan perspektif dan wawasan baru tentang strategi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan *listening* dan *speaking* dalam Bahasa Inggris dalam mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, karena mengakomodir pandangan holistik tentang implementasi teknik *role play* dengan PjBL untuk meningkatkan keterampilan *listening* dan *speaking* pada Mata Kuliah Bahasa Inggris II. Melalui analisis kualitatif yang mendalam, peneliti memberikan deskripsi dan interpretasi yang komprehensif yang mendukung pemahaman yang lebih luas tentang praktik pengajaran dan pembelajaran bahasa. Peneliti adalah instrumen utama penelitian dalam pengumpulan, analisis, dan interpretasi data. Peneliti menggunakan keterampilan observasional, persepsi,

M. Gass and Alison Mackey, "Input, Interaction and Output: An Overview," *AILA Review* 19, no. 1 (January 1, 2006): 3–17, accessed February 28, 2024, [[view source](#)].

²¹ John G Duxbury and Ling-ling Tsai, "The Effects of Cooperative Learning on Foreign Language Anxiety: A Comparative Study of Taiwanese and American Universities," *International Journal of Instruction* 3, no. 1 (2010): 3–18.

²² Yen-Chen Yen, Huei-Tse Hou, and Kuo En Chang, "Applying Role-Playing Strategy to Enhance Learners' Writing and Speaking Skills in EFL Courses Using Facebook and Skype as Learning Tools: A Case Study in Taiwan," *Computer Assisted Language Learning* 28, no. 5 (September 3, 2015): 383–406, accessed February 27, 2024, [[view source](#)].

²³ Dhea Mizhir Krebt, "The Effectiveness of *Role play* Techniques in Teaching *Speaking* for EFL College Students," *Journal of Language Teaching and Research* 8, no. 5 (September 1, 2017): 863, [[view source](#)].

²⁴ Nichella Ayu Clarita, Indah Rahmawati, and Solikin Sudibyo, "The impact of role-play technique on the students' english speaking skill," *ETERNAL (English, Teaching, Learning, and Research Journal)* 6, no. 1 (June 30, 2020): 42–51, accessed April 23, 2024, [[view source](#)].

²⁵ Yen, Hou, and Chang, "Applying Role-Playing Strategy to Enhance Learners' Writing and *Speaking* Skills in EFL Courses Using Facebook and Skype as Learning Tools."

dan penilaian pribadi sebagai instrumen utama dalam proses penelitian.²⁶ Penelitian ini juga menggunakan teknik observasi dalam pengumpulan data. Observasi melibatkan pencatatan sistematis fenomena atau perilaku yang dapat diamati dalam suatu lingkungan alamiah.²⁷

Peneliti berperan sebagai *true participant-observation* yang melibatkan partisipasi aktif dan pengamatan secara bersamaan, serta menjaga keseimbangan keduanya.²⁸ Peneliti berperan sebagai partisipan (dosen yang mengajar di dalam kelas) sekaligus sebagai pengamat. Kegiatan observasi dijadwalkan di dalam kelas selama perkuliahan. Observasi dilakukan sebanyak 5 kali mengikuti sintak PjBL. Observasi yang dilakukan tidak terstruktur sehingga peneliti memiliki kebebasan penuh untuk menangkap berbagai perilaku atau situasi yang muncul tanpa batasan tertentu. Mahasiswa yang diobservasi adalah mahasiswa S1 berusia 19-20 tahun yang mayoritas berjenis kelamin laki-laki. Hasil observasi dianalisis melalui beberapa tahap; *pertama*, mengumpulkan semua data yang didapatkan selama proses penelitian; *kedua*, mencari pola yang muncul secara berulang dalam data; *ketiga*, memberi kode pada data pada berbagai perilaku, tindakan, atau peristiwa; *keempat*, menginterpretasi data yang telah dikode untuk mengambil kesimpulan; *kelima*, menjaga validitas data dengan cara mengamati dan merefleksikan kembali apa yang telah peneliti amati. Kemudian mendiskusikan tentang pengamatan peneliti dengan rekan tim penelitian agar dapat membantu mengklarifikasi pemahaman dan memastikan interpretasi yang akurat. Tahapan ini diringkas dalam diagram 1.

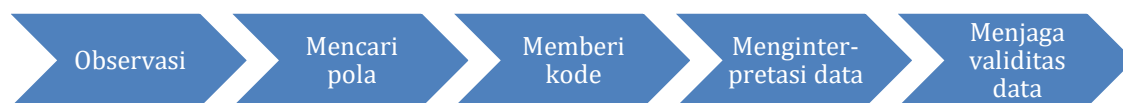


Diagram 1. Tahapan analisis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah deskripsi dari implementasi teknik *role play* dalam pembelajaran *listening* dan *speaking* pada Mata Kuliah Bahasa Inggris II berbasis PjBL. Penelitian ini meliputi 2 tahapan, yaitu perencanaan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran.

Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan adalah tahapan penting dalam belajar dan pembelajaran karena pada tahap ini dilakukan persiapan struktur, organisasi, dan tujuan pembelajaran. Pada tahap inilah dipastikan tujuan pendidikan dapat dipenuhi, kebutuhan mahasiswa dapat dipenuhi, dan pengalaman belajar dapat menjadi bermakna dan efektif. Perencanaan yang efektif pada akhirnya akan berkontribusi pada kesuksesan dan kepuasan dosen dan mahasiswa secara keseluruhan dalam proses pembelajaran.

Hal pertama yang dilakukan adalah tim mempersiapkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS). Dalam rangka menyusun RPS, perlu diperhatikan CPMK dan Sub-CPMK

²⁶ Safary Wa-Mbaleka, "The Researcher as an Instrument," in *Computer Supported Qualitative Research*, ed. António Pedro Costa, Luís Paulo Reis, and António Moreira, Advances in Intelligent Systems and Computing (Cham: Springer International Publishing, 2020), 33–41.

²⁷ Lynda Baker, "Observation: A Complex Research Method," *Library Trends* 55, no. 1 (2006): 171–189, accessed February 27, 2024, [\[view source\]](#).

²⁸ Julian M Murchison, *Ethnography Essentials: Designing, Conducting, and Presenting Your Research* (USA: John Wiley & Sons, Inc., 2010), accessed February 27, 2024, [\[view source\]](#).

yang harus bersifat selaras (*constructive alignment*). Sub-CPMK adalah rencana kemampuan akhir yang ingin dicapai dalam setiap tahapan pembelajaran. Sub-CPMK harus dapat diukur di akhir pembelajaran. Sub-CPMK ini berasal dari rumusan CPMK.²⁹ Pemilihan kata kerja tindakan (*action verb*) adalah aspek yang krusial dalam membuat CPMK dan sub-CPMK. Setelah menentukan CPMK dan sub-CPMK, dilakukan analisis materi kuliah atau pokok bahasan. Untuk materi *listening* dan *speaking* ini, tim melakukan analisis masalah aktual dan faktual dan memilih model PjBL. Setelah itu, tim merumuskan skenario pembelajaran dan menyiapkan media dan sumber belajar serta sistem penilaian.

Pada proyek *listening* dan *speaking* ini mahasiswa membuat video *role-play* dengan beberapa topik, yaitu *describing your self*, *describing people*, dan *describing places*. Ketiga topik ini digabungkan menjadi satu Sub CPMK. Mahasiswa dibagi dalam 6 kelompok, masing-masing topik dikerjakan oleh 2 kelompok. Materi yang perlu dikuasai mahasiswa sebelum membuat video *role play* terdapat pada buku referensi mata kuliah.³⁰ Penjelasan masing-masing proyek yang ditugaskan dan yang diberikan kepada mahasiswa dalam bentuk *handouts* disajikan dalam lampiran pada artikel ini.

Salah satu tantangan yang dihadapi pada fase ini adalah dalam pemilihan topik dan pembuatan *handouts* yang memerlukan kreativitas dan ide-ide yang baru. Proses pemilihan topik yang relevan dan menarik serta penyusunan *handouts* yang informatif dan menarik perhatian membutuhkan pemikiran kreatif dan ide-ide inovatif. Analisis mendalam tentang minat dan kebutuhan mahasiswa serta tren pembelajaran saat ini dapat membantu mengatasi tantangan ini. Implikasi dari tantangan ini adalah perlunya penggunaan berbagai sumber daya dan teknologi pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas *handouts*. Dengan pendekatan yang inklusif dan kolaboratif, dosen dapat mengatasi tantangan ini dan menghasilkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi mahasiswa.

Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Menurut George Lucas Educational Foundation (2007),³¹ terdapat beberapa tahapan dalam PjBL. Tahapan-tahapan tersebut telah dilakukan dalam pembelajaran di kelas.

1. Penentuan pertanyaan mendasar (*start with the essential question*)

Dosen menyampaikan tujuan proyek yang akan dilaksanakan melalui pertanyaan mendasar. Pertanyaan yang diberikan membuat mahasiswa aktif dalam pembelajaran. Pertanyaan yang diberikan *open ended* dan menunjukkan masalah atau situasi yang dapat diselesaikan oleh mahasiswa. Pertanyaan yang dipilih adalah topik yang nyata, otentik, dan relevan bagi mahasiswa. Pertanyaan ini sangat penting baik bagi dosen dan mahasiswa. Bagi dosen, pertanyaan ini dapat menginisiasi pembelajaran dan memastikan fokus serta tujuan pembelajaran sehingga standar pembelajaran dapat diakses dengan baik. Bagi mahasiswa, pertanyaan menimbulkan ketertarikan dan rasa tertantang untuk berpartisipasi dalam proyek. Pertanyaan ini memandu semua aktivitas dan pembelajaran

²⁹ Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi, *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Di Era Industri 4.0.*, 2018.

³⁰ Ernanda and Yanto, *English for Computer Science* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2023), accessed February 27, 2024, [\[view source\]](#).

³¹ George Lucas Educational Foundation, "How Does Project-Based Learning Work? Tools for Understanding the Process of Planning and Building Projects," *Edutopia*, last modified October 19, 2007, accessed February 27, 2024, [\[view source\]](#).

yang berhubungan dengan proyek dan membantu mahasiswa untuk menjawab, “Mengapa kami harus melakukan ini?” dengan menghubungkannya dengan aktifitas sehari-hari dan tujuan proyek. Dengan memberikan pertanyaan yang terlihat oleh mahasiswa di kelas, mahasiswa senantiasa mengingat apa yang menjadi tujuan dari pelaksanaan proyek.

Terdapat 3 topik dalam Sub CPMK yang menjadi target penelitian ini. Kelas dibagi menjadi 6 kelompok sehingga masing-masing topik ditugaskan kepada 2 kelompok. Adapun pertanyaan untuk ketiga topik tersebut adalah:

Topik 1

How would you present yourself and your fictional character to the audience, highlighting their background, interests, and unique personality traits?

Topik 2

You are a witness in a courtroom trial, describing a suspect you saw at the scene of a crime. How would you provide detailed descriptions of the person, their appearance, and their actions to help the lawyers understand what you witnessed?

Topik 3

Imagine you are explorers on an adventure to the Enchanted Isles. How would you describe these imaginary places, including their names, locations in relation to one another, and the unique features that make each island enchanting in your role-play video?

Tantangan dalam penentuan pertanyaan mendasar adalah memastikan bahwa pertanyaan yang diajukan benar-benar menggugah minat dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran. Selain itu, diperlukan kehati-hatian dalam merancang pertanyaan agar mampu menstimulasi pemikiran kritis serta refleksi mahasiswa terhadap masalah atau situasi yang dihadapi. Tantangan lainnya adalah memastikan bahwa pertanyaan tersebut benar-benar relevan dengan konteks pembelajaran dan mampu memotivasi mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam proyek. Dengan memahami tantangan-tantangan ini, dosen dapat merumuskan pertanyaan mendasar yang lebih efektif, memastikan pencapaian tujuan pembelajaran, dan meningkatkan keterampilan *listening* dan *speaking* mahasiswa secara optimal. Pertanyaan yang telah dibuat ini tidak hanya menekankan penggunaan bahasa yang akurat tetapi juga mendorong pemahaman kontekstual yang mendalam. Salah satu solusi untuk meningkatkan keterampilan *listening* dan *speaking* sehubungan dengan pertanyaan mendasar ini adalah dengan memperluas cakupan topik dan memperkaya konteks komunikatif. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan media audiovisual atau proyek-proyek kolaboratif yang lebih kompleks.

2. Menyusun perencanaan proyek (*design a plan for the project*)

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, ada 6 kelompok yang dibentuk dalam satu kelas. Dalam tahap perencanaan proyek ini, dosen memandu mahasiswa untuk memahami konsep-konsep yang diperlukan. Dosen juga memfasilitasi mahasiswa dengan merespon pertanyaan mahasiswa dan membantu mereka dalam penyelesaian masalah.

Perlu juga diperhatikan bahwa desain aktivitas atau proyek yang dilakukan mahasiswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Mahasiswa terlibat dengan aktif dalam tahap perencanaan untuk meningkatkan rasa memiliki terhadap proyek. Proyek ini

mengintegrasikan banyak aspek sehingga mahasiswa dapat mengasah *skills* dalam aspek-aspek tersebut. Mahasiswa mengidentifikasi materi dan sumber yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proyek. Mahasiswa memutuskan aktivitas apa saja yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan proyek.

Dalam tahap menyusun perencanaan proyek, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi oleh dosen dan mahasiswa. Salah satunya adalah menyesuaikan desain proyek dengan kebutuhan dan kemampuan mahasiswa. Tantangan ini dapat diatasi dengan melakukan evaluasi terhadap tingkat pemahaman dan keterampilan awal mahasiswa serta menyusun strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain itu, diperlukan kerja sama yang kuat antara dosen dan mahasiswa dalam merancang aktivitas yang bermanfaat dan memenuhi tujuan pembelajaran. Hal ini memerlukan komunikasi yang efektif dan pemahaman yang jelas tentang harapan dan ekspektasi dari kedua belah pihak.

Implikasi dari proses penyusunan perencanaan proyek yang melibatkan mahasiswa secara aktif adalah bahwa mahasiswa memiliki tanggung jawab yang lebih besar terhadap proses pembelajaran. Dengan terlibat dalam merancang aktivitas proyek, mahasiswa akan merasa memiliki dan lebih termotivasi untuk berpartisipasi dengan maksimal dalam setiap tahapan proyek. Proses ini dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi mahasiswa, yang pada gilirannya dapat berdampak positif pada pencapaian tujuan pembelajaran.

3. Menyusun jadwal (*create a schedule*)

Mahasiswa bekerja kelompok untuk mendiskusikan lebih lanjut jadwal pelaksanaan proyek. Tujuan penyusunan jadwal adalah untuk mengasah skill mahasiswa dalam bidang manajemen waktu, manajemen diri, dan bekerja dalam kelompok.³² Mahasiswa dibimbing untuk membuat jadwal penyelesaian proyek. Dalam membuat jadwal, mahasiswa menimbang berapa lama alokasi waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proyek, bagaimana manajemen waktu kerja kelompok. Mahasiswa membuat *deadline* dan berusaha untuk menyelesaikan proyek sebelum *deadline* berakhir. Jadwal yang ditentukan disepakati oleh semua pihak.

Salah satu tantangan yang dihadapi dalam menyusun jadwal adalah kesulitan dalam menyeimbangkan antara tugas-tugas lain di luar proyek dengan waktu yang dialokasikan untuk menyelesaikan proyek. Selain itu, adanya perbedaan persepsi dan preferensi antar anggota kelompok juga dapat menjadi hambatan dalam menyusun jadwal yang efektif. Implikasi dari proses penyusunan jadwal yang melibatkan mahasiswa adalah pentingnya pengembangan keterampilan manajemen waktu dan kerja sama dalam kelompok. Dengan terlibat dalam merancang jadwal penyelesaian proyek, mahasiswa dapat belajar untuk mengatur waktu secara efisien, mengidentifikasi prioritas, dan bekerja secara terkoordinasi dalam tim. Hal ini tidak hanya bermanfaat dalam konteks proyek akademik, tetapi juga merupakan keterampilan yang penting untuk sukses di dunia kerja.

Salah satu solusi untuk mengatasi tantangan tersebut adalah dengan menyediakan panduan yang jelas dan dukungan yang memadai bagi mahasiswa dalam mengelola waktu dan berkomunikasi dengan anggota kelompok. Dosen dapat memfasilitasi diskusi dan

³² Hasanatul Hamidah et al., *HOTS-Oriented Module: Project-Based Learning* (SEAMEO QITEP in Language, 2020), accessed February 27, 2024, [[view source](#)].

memberikan umpan balik secara berkala tentang kemajuan pelaksanaan proyek agar mahasiswa dapat mengevaluasi dan menyesuaikan jadwal mereka sesuai kebutuhan.

4. Memantau mahasiswa dan kemajuan proyek (*monitor the students and the progress of the project*)

Secara umum, proyek membuat *role play* video dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan:

- a. Mahasiswa membaca buku referensi sesuai dengan topik yang ditugaskan.
- b. Mahasiswa menulis dan mempersiapkan *script*.
- c. Mahasiswa mengingat percakapan dan berlatih peran
- d. Proses perekaman video mahasiswa sedang bermain peran (*filming*).
- e. Proses pengeditan video (*video editing*)
- f. Pemutaran video di kelas dan *feedback* dari mahasiswa lainnya.

Selama pelaksanaan proyek, dosen bertindak sebagai mentor dan melakukan monitoring untuk memastikan mahasiswa melakukan pekerjaannya secara kolaboratif. Mahasiswa dapat memilih peran mereka masing-masing dalam kelompok. Mahasiswa mengembangkan proyek. Mahasiswa terlibat dalam pelaksanaan proyek secara menyeluruh. Mahasiswa memproses data dan informasi, menyelesaikan masalah, meningkatkan kemandirian, kerja sama kelompok, dan kemampuan berkomunikasi di dalam kelompok.³³ Mahasiswa melaksanakan proyek berdasarkan perencanaan dan jadwal yang telah ditentukan. Dalam fase ini, dosen membimbing mahasiswa, memberikan panduan, dan menilai proses menggunakan rubrik. Dosen memberikan masukan yang dapat digunakan mahasiswa untuk merevisi proyek mereka.

Beberapa tantangan yang dihadapi adalah kurangnya konsistensi dalam kerja kelompok, kesulitan dalam mengatasi perbedaan pendapat, dan kendala teknis yang mungkin muncul selama proses perekaman dan pengeditan video. Selain itu, memastikan bahwa semua anggota kelompok berkontribusi secara adil juga bisa menjadi tantangan dalam memantau kemajuan proyek. Implikasi dari proses monitoring mahasiswa dan kemajuan proyek adalah pentingnya pengembangan keterampilan manajemen proyek, kerja sama tim, dan komunikasi efektif. Dosen, sebagai mentor dalam proses ini, memiliki peran penting dalam membimbing mahasiswa dan membantu mereka mengatasi tantangan yang muncul. Salah satu solusi adalah dosen dapat memberikan bimbingan secara teratur, memberikan umpan balik konstruktif, dan memfasilitasi diskusi reflektif tentang kemajuan proyek. Selain itu, dosen juga perlu menetapkan tujuan yang jelas dan memberikan dukungan yang memadai bagi mahasiswa untuk mengatasi hambatan yang mungkin dihadapi selama proses pelaksanaan proyek.

5. Penilaian hasil (*assess the outcome*)

Penilaian hasil dilakukan untuk mengevaluasi kemajuan proyek, hasil proyek, dan memastikan bahwa semua mahasiswa ikut bertanggung jawab dalam pelaksanaan proyek. Pada tahap ini, mahasiswa mempresentasikan hasil proyek, dalam hal ini adalah memutar video *role play* yang sudah dibuat. Mahasiswa lainnya memberikan pertanyaan atau tanggapan sehingga terjadilah diskusi kelas. Dosen melakukan penilaian dengan menggunakan rubrik. Dengan penilaian ini, mahasiswa mendapatkan umpan balik tentang

³³ Ibid.

pemahaman mereka dan hal-hal yang dapat mereka tingkatkan. Fase ini juga telah memberikan masukan kepada dosen dalam membuat desain instruksi untuk pengajaran yang lebih efektif.

Salah satu tantangan yang dihadapi adalah kesulitan dalam menilai aspek kualitatif dari proyek, seperti kreativitas dan kolaborasi yang tidak selalu terukur dengan jelas melalui rubrik. Salah satu solusi untuk mengatasi tantangan ini adalah dengan mengembangkan rubrik yang lebih fleksibel dan menyediakan ruang untuk penilaian kualitatif. Dosen juga dapat menggunakan metode penilaian alternatif, seperti wawancara dan diskusi reflektif untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pencapaian mahasiswa dalam proyek tersebut. Dengan demikian, penting bagi dosen untuk mempertimbangkan berbagai pendekatan penilaian yang sesuai dengan sifat proyek dan tujuan pembelajaran.

6. Evaluasi pengalaman (*evaluate the experience*)

Langkah terakhir adalah evaluasi pengalaman belajar mahasiswa dengan melakukan refleksi tentang apa yang telah mahasiswa pelajari. Refleksi ini dilakukan secara individu dan kelompok. Di dalam kelompok, mahasiswa berdiskusi, berbagi perasaan dan pengalaman, dan saling memberikan saran untuk perbaikan. Mahasiswa mendiskusikan apa yang telah berjalan dengan baik selama melaksanakan proyek dan apa yang harus diubah dan ditingkatkan. Dosen memberikan umpan balik pada proyek yang dibuat. Dosen juga memberikan evaluasi dan penguatan terhadap hasil pembelajaran yang dicapai.

Salah satu tantangan yang dihadapi adalah kesulitan dalam mendapatkan umpan balik yang jujur dan mendalam dari mahasiswa tentang pengalaman mereka selama pelaksanaan proyek. Mahasiswa mungkin cenderung untuk memberikan respons yang lebih umum atau terbatas daripada refleksi yang mendalam dan kritis tentang proses pembelajaran mereka. Implikasi dari tantangan ini adalah bahwa dosen mungkin tidak mendapatkan informasi yang cukup untuk memahami secara menyeluruh bagaimana suatu proyek memengaruhi pemahaman dan keterampilan mahasiswa. Selain itu, kesulitan dalam mendapatkan umpan balik yang bermakna juga dapat menghambat kemampuan dosen untuk membuat perbaikan yang diperlukan dalam desain instruksi dan pendekatan pembelajaran di masa depan. Salah satu solusi untuk mengatasi tantangan ini adalah dengan menciptakan lingkungan yang mendukung dan terbuka untuk refleksi dan diskusi. Dosen dapat menggunakan teknik seperti diskusi kelompok yang terarah untuk mendorong mahasiswa untuk berpikir secara mendalam tentang pengalaman mereka dan memberikan umpan balik yang kaya.

Secara umum, penelitian ini menemukan bahwa *role play* membuat mahasiswa untuk secara aktif terlibat dalam penggunaan bahasa dalam skenario kehidupan nyata. Melalui *role play*, mahasiswa telah memiliki kesempatan untuk melatih keterampilan berbicara (*speaking*) dan mendengar (*listening*) mereka. Mahasiswa berlatih dan menyempurnakan kemampuan mereka untuk berkomunikasi secara efektif dalam bahasa Inggris. Pengaplikasian *role play* dalam PjBL memastikan bahwa pembelajaran bahasa terkontekstualisasi dan bermakna. Mahasiswa terlibat dalam percakapan otentik dan situasional sehingga membuat proses pemerolehan bahasa menjadi lebih relevan dan menyenangkan. Salah satu hasil yang mencolok adalah peningkatan rasa percaya diri yang dapat diamati di antara mahasiswa. Mahasiswa menjadi lebih yakin dalam menggunakan bahasa Inggris. Dengan menyimulasikan percakapan dan situasi kehidupan nyata, teknik

role play memanusaiakan proses pembelajaran bahasa sehingga pemerolehan bahasa menjadi pengalaman yang lebih otentik dan relevan.

Untuk menjawab berbagai tantangan yang ditemui dalam implementasi teknik *role play* dengan PjBL, beberapa strategi yang efektif dapat dilakukan. Pertama, diperlukan perencanaan pembelajaran yang matang, yang mencakup identifikasi tujuan pembelajaran, analisis kebutuhan mahasiswa, dan pemilihan topik yang relevan serta menarik. Hal ini dapat memastikan bahwa proyek yang dirancang memiliki tujuan yang jelas dan dapat memenuhi kebutuhan serta minat mahasiswa. Selanjutnya, strategi pengajaran yang berfokus pada aktivitas kolaboratif dan otentik perlu diterapkan agar mahasiswa terlibat dalam pembelajaran yang bermakna dan mempraktikkan keterampilan berbahasa secara aktif. Selain itu, dukungan dari dosen dalam menyusun perencanaan proyek, memantau kemajuan mahasiswa, dan memberikan umpan balik yang konstruktif juga merupakan kunci untuk menyelesaikan berbagai faktor yang ada dalam implementasi teknik *role play* dengan PjBL.

Strategi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan *listening* dan *speaking* sesuai dengan karakteristik mahasiswa dalam penelitian tersebut meliputi beberapa langkah. Pertama, identifikasi kebutuhan dan minat mahasiswa melalui analisis mendalam tentang tingkat pemahaman mereka, preferensi belajar, dan konteks sosial serta budaya mereka. Berdasarkan informasi ini, desain aktivitas pembelajaran yang menarik dan bervariasi, termasuk penggunaan teknik *role play* dalam PjBL, dapat membantu memotivasi mahasiswa dan memperkuat keterampilan berbahasa mereka. Selanjutnya, penggunaan sumber daya dan teknologi pembelajaran yang relevan dan menarik dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran, terutama dalam konteks keterampilan *listening* dan *speaking*. Dengan memperhatikan karakteristik mahasiswa dan menerapkan strategi yang sesuai, dosen dapat membantu mahasiswa meningkatkan keterampilan berbahasa mereka secara efektif.

Strategi ideal untuk mengimplementasikan teknik *role play* dengan PjBL melibatkan beberapa langkah penting. Pertama, pemilihan topik yang menarik dan relevan yang dapat merangsang minat dan kreativitas mahasiswa. Perencanaan pembelajaran yang cermat, penetapan tujuan pembelajaran yang jelas dan pengorganisasian aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan PjBL harus dilakukan dengan baik. Proses pelaksanaan proyek perlu melibatkan mahasiswa secara aktif, dengan dosen bertindak sebagai mentor yang membimbing dan memfasilitasi pembelajaran. Pemantauan terhadap kemajuan proyek dan penilaian hasil proyek dengan menggunakan rubrik yang jelas juga merupakan bagian penting dari implementasi teknik *role play* dengan PjBL. Terakhir, evaluasi pengalaman belajar mahasiswa, baik secara individu maupun kelompok, membantu dalam mengidentifikasi pembelajaran yang dicapai dan peluang untuk perbaikan di masa depan. Dengan mengikuti langkah-langkah ini, dosen dapat mengoptimalkan implementasi teknik *role play* dengan PjBL untuk meningkatkan keterampilan berbahasa mahasiswa secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi teknik *role play* dalam pembelajaran *listening* dan *speaking* pada Mata Kuliah Bahasa Inggris II berbasis *Project Based Learning*. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif deskriptif dimana peneliti bertindak sebagai instrumen utama penelitian yang berperan sebagai pengamat dan

partisipan di dalam kelas. Penelitian ini telah mendeskripsikan tahapan dalam implementasi PjBL, yaitu penentuan pertanyaan mendasar (*start with the essential question*), menyusun perencanaan proyek (*design a plan for the project*), menyusun jadwal (*create a schedule*), memantau mahasiswa dan kemajuan proyek (*monitor the students and the progress of the project*), penilaian hasil (*assess the outcome*), dan evaluasi pengalaman (*evaluate the experience*). Peran dosen dalam proses belajar dan pembelajaran menggunakan PjBL adalah sebagai mentor yang memfasilitasi diskusi, memberikan *feedback*, dan menilai hasil proyek. Melalui model PjBL ini, mahasiswa bekerja secara kolaboratif di dalam kelompok untuk menyelesaikan problem bahasa yang otentik. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan berbahasa dan mengasah kemampuan berpikir kritis. Teknik *role play* mengaktifkan keterampilan berbicara (*speaking*) dan mendengar (*listening*) mahasiswa dalam bahasa Inggris, meningkatkan rasa percaya diri, dan mendorong kerja sama antar mahasiswa. *Role play* dapat membuat pembelajaran bahasa menjadi relevan dan otentik. Penelitian ini terbatas pada deskripsi implementasi teknik *role play* dalam pembelajaran *listening* dan *speaking* pada Mata Kuliah Bahasa Inggris II berbasis PjBL. Penelitian selanjutnya dapat menggali lebih jauh mengenai persepsi mahasiswa terhadap penerapan teknik *role play* dalam PjBL.

DAFTAR PUSTAKA

- Baker, Lynda. "Observation: A Complex Research Method." *Library Trends* 55, no. 1 (2006): 171–189. Accessed February 27, 2024. [\[view source\]](#).
- Blumenfeld, Phyllis C., Elliot Soloway, Ronald W. Marx, Joseph S. Krajcik, Mark Guzdial, and Annemarie Palincsar. "Motivating Project-Based Learning: Sustaining the Doing, Supporting the Learning." *Educational Psychologist* 26, no. 3–4 (June 1, 1991): 369–398. Accessed February 27, 2024. [\[view source\]](#).
- Brundiers, Katja, and Arnim Wiek. "Do We Teach What We Preach? An International Comparison of Problem- and Project-Based Learning Courses in Sustainability." *Sustainability* 5, no. 4 (April 2013): 1725–1746. Accessed February 27, 2024. [\[view source\]](#).
- Clarita, Nichella Ayu, Indah Rahmawati, and Solikin Sudibyo. "The impact of role-play technique on the students' english speaking skill." *ETERNAL (English, Teaching, Learning, and Research Journal)* 6, no. 1 (June 30, 2020): 42–51. Accessed April 23, 2024. [\[view source\]](#).
- Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi. *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Di Era Industri 4.0.*, 2018.
- Duxbury, John G, and Ling-ling Tsai. "The Effects of Cooperative Learning on Foreign Language Anxiety: A Comparative Study of Taiwanese and American Universities." *International Journal of Instruction* 3, no. 1 (2010): 3–18.
- Elley, Warwick B., and Francis Mangubhai. "The Impact of Reading on Second Language Learning." *Reading Research Quarterly* 19, no. 1 (1983): 53–67. Accessed February 27, 2024. [\[view source\]](#).

- Ernanda, and Yanto. *English for Computer Science*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2023. Accessed February 27, 2024. [\[view source\]](#).
- Felder, Richard M, and Linda K Silverman. "Learning and Teaching Styles in Engineering Education." *Engineering Education* 78, no. 7 (1988): 674-681.
- Gass, Susan M., and Alison Mackey. "Input, Interaction and Output: An Overview." *AILA Review* 19, no. 1 (January 1, 2006): 3–17. Accessed February 28, 2024. [\[view source\]](#).
- George Lucas Educational Foundation. "How Does Project-Based Learning Work? Tools for Understanding the Process of Planning and Building Projects." *EduTopia*. Last modified October 19, 2007. Accessed February 27, 2024. [\[view source\]](#).
- Hamidah, Hasanatul, Talitha Ardelia Syifa Rabbani, Susi Fauziah, Rizma Angga Puspita, Reski Alam Gasalba, and Nirwansyah. *HOTS-Oriented Module: Project-Based Learning*. SEAMEO QITEP in Language, 2020. Accessed February 27, 2024. [\[view source\]](#).
- Helle, Laura, Päivi Tynjälä, and Erkki Olkinuora. "Project-Based Learning in Post-Secondary Education--Theory, Practice and Rubber Sling Shots." *Higher Education: The International Journal of Higher Education and Educational Planning* 51, no. 2 (March 2006): 287–314.
- Krajcik, Joseph S., and Namsoo Shin. "Project-Based Learning." In *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences*, edited by R. Keith Sawyer, 275–297. 2nd ed. Cambridge Handbooks in Psychology. Cambridge: Cambridge University Press, 2014. Accessed February 27, 2024. [\[view source\]](#).
- Krashen, Stephen D. *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. 1st ed. Language teaching methodology series. Oxford ; New York: Pergamon, 1982.
- Krashen, Stephen D., Tracy D. Terrell, Madeline E. Ehrman, and Martha Herzog. "A Theoretical Basis for Teaching the Receptive Skills." *Foreign Language Annals* 17, no. 4 (1984): 261–275. Accessed February 27, 2024. [\[view source\]](#).
- Krebt, Dhea Mizhir. "The Effectiveness of Role Play Techniques in Teaching Speaking for EFL College Students." *Journal of Language Teaching and Research* 8, no. 5 (September 1, 2017): 863. Accessed April 23, 2024. [\[view source\]](#).
- Kurita, Tomoko. "Issues in Second Language Listening Comprehension and the Pedagogical Implications." *Accents Asia* 5, no. 1 (2012): 30–44. Accessed February 27, 2024. [\[view source\]](#).
- Lee, Carol D., and Peter Smagorinsky, eds. *Vygotskian Perspectives on Literacy Research: Constructing Meaning through Collaborative Inquiry. Learning in Doing: Social, Cognitive, and Computational Perspectives*. New York: Cambridge University Press, 110 Midland Ave, 2000.
- Magazine, INC. "Project Based Learning – An Innovative Learning Approach," April 27, 2023. Accessed February 27, 2024. [\[view source\]](#).
- McLaren, Neil, Daniel Madrid, and Antonio Bueno, eds. *Tefl in Secondary Education*. Granada: Editorial Universidad de Granada, 2006.

- Menaka, G., and G. Sankar. "The Language Learning Assessment Using Technology for the Second Language Learners." *International journal of linguistics, literature and culture* 5, no. 4 (July 11, 2019): 1–6. Accessed February 27, 2024. [\[view source\]](#).
- Murchison, Julian M. *Ethnography Essentials: Designing, Conducting, and Presenting Your Research*. USA: John Wiley & Sons, Inc., 2010. Accessed February 27, 2024. [\[view source\]](#).
- Oxford, Rebecca. "Missing Link: Evidence from Research on Language Learning Styles and Strategies." In *Georgetown University Round Table on Languages and Linguistics*, 438–458. Washington, DC: Georgetown University Press, 1990.
- Rost, Michael. *Introducing Listening*. London: Penguin books, 1994.
- . *Teaching and Researching Listening*. 2. ed. Applied linguistics in action. Harlow, England: Pearson Longman, 2011.
- Russell, Carol, and John Shepherd. "Online Role-Play Environments for Higher Education." *British Journal of Educational Technology* 41, no. 6 (2010): 992–1002. Accessed February 27, 2024. [\[view source\]](#).
- Saenz, Francis Bolaños, Karol Florez, Tatiana Gomez, Mary Ramirez Acevedo, and Sandra Tello Suarez. "Implementing a community-based project in an EFL rural classroom." *Colombian Applied Linguistics Journal* 20, no. 2 (2018): 274–289. Accessed February 27, 2024. [\[view source\]](#).
- Smith, Linda H., and Joseph S. Renzulli. "Learning Style Preferences: A Practical Approach for Classroom Teachers." *Theory Into Practice* 23, no. 1 (January 1, 1984): 44–50. Accessed February 27, 2024. [\[view source\]](#).
- Teemant, Annela. "ESL Student Perspectives on University Classroom Testing Practices." *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning* 10, no. 3 (2010): 89–105. Accessed February 27, 2024. [\[view source\]](#).
- Tsiplakides, Iakovos, and Iosif Fragoulis. "Project-Based Learning in the Teaching of English as a Foreign Language in Greek Primary Schools: From Theory to Practice." *English Language Teaching* 2, no. 3 (August 18, 2009): p113. Accessed February 27, 2024. [\[view source\]](#).
- Vandergrift, Larry. "Recent Developments in Second and Foreign Language Listening Comprehension Research." *Language Teaching* 40, no. 3 (July 2007): 191–210. Accessed February 27, 2024. [\[view source\]](#).
- Wa-Mbaleka, Safary. "The Researcher as an Instrument." In *Computer Supported Qualitative Research*, edited by António Pedro Costa, Luís Paulo Reis, and António Moreira, 33–41. Advances in Intelligent Systems and Computing. Cham: Springer International Publishing, 2020.
- Wentworth, Jay, and James R Davis. "Enhancing Interdisciplinarity through Team Teaching." In *Innovations in Interdisciplinary Teaching*, edited by Carolyn Haynes, 16–37. Westport, CT: Oryx Press, 2002.
- Yen, Yen-Chen, Huei-Tse Hou, and Kuo En Chang. "Applying Role-Playing Strategy to Enhance Learners' Writing and Speaking Skills in EFL Courses Using Facebook and

Skype as Learning Tools: A Case Study in Taiwan.” *Computer Assisted Language Learning* 28, no. 5 (September 3, 2015): 383–406. Accessed February 27, 2024. [\[view source\]](#).

Zhang, Yan. “Cooperative Language Learning and Foreign Language Learning and Teaching.” *Journal of Language Teaching and Research* 1, no. 1 (January 1, 2010): 81–83. Accessed February 27, 2024. [\[view source\]](#).

Lampiran

Handout 1

Topic 2 Describing yourself (Group 1-2)
"Meet the Character"
Role-Play Video

Don't forget to:

1. Videotape the processes
2. Submit the script to e-learning

Objective: To help students practice describing themselves and their fictional characters in English, enhancing their Speaking and Listening skills.

Materials Needed:

1. Video recording equipment (smartphones or cameras)
2. Props and costumes (optional)

Instructions:

1. Read book, p. 75-85 (Topic 2, Describing yourself)
Video reference for Topic 2:
<https://www.youtube.com/watch?v=R3KeD06ti6c>
2. Character Creation
Create fictional characters! You should invent names, backgrounds, interests, and personalities for these characters. Be creative! These characters can be anything you want.
3. Script Writing
Write a short script for your role-play video. The script should include introductions of your characters, personal details, hobbies, and any interesting or unique facts you want to share. Use adjectives you have learned from the book (Topic 2, p.75-85). **Each student should have a specific role in the video!**
4. Rehearsal
Rehearse your scripts and practice your roles. Speak clearly and confidently! This is also an opportunity for you to provide feedback to each other.
5. Filming
Record your role-play video. You can use props and costumes to make your characters come to life. Capture good audio quality and proper lighting!
6. Video Editing
After filming, edit your videos using video editing software. You can trim, add transitions, subtitles, and music to make your videos more engaging. Video duration: 5-7 minutes.
7. Presentation and Feedback
Present your role-play videos to the class. After each presentation, encourage classmates to provide constructive feedback on pronunciation, fluency, and overall presentation skills.

Handout 2

Topic 3 Describing People (Group 3-4)

"Witness Testimony"

Role-Play Video

Don't forget to:

Videotape the processes and submit the script to e-learning

Objective:

The objective of this activity is to improve students' Speaking and Listening skills by engaging them in a fun and interactive role play scenario. Through describing suspects and responding to lawyer questions, students will practice providing detailed descriptions of people and events.

Materials Needed:

Incident descriptions (choose one of the following scenarios):

- **The Stolen Cupcakes**
During the school bake sale, a batch of delicious cupcakes disappeared from the bake sale table. The cupcakes were frosted with colorful icing and had sprinkles on top.
- **The Disappearing Pet**
A rare and exotic pet reptile disappeared from its enclosure in the biology classroom. It had vibrant scales and was known for its unique appearance.
- **The Missing Homework**
Several completed homework assignments went missing from the teacher's desk. The assignments were neatly organized and had been completed by diligent students.

Instructions:

1. **Preparation**
Choose one of the provided incident scenarios and prepare character assignments for the witnesses, describing your roles and perspectives on the incident. Divide the group into witnesses and lawyers.
2. **Read book, p. 86-90 (Topic 3, Describing People).**
Use the expressions you have learned from the book. Video reference for Topic 3: <https://www.youtube.com/watch?v=7bdRcIpN1jU>
3. **Script Writing**
Write a short script for your role-play video. Use the expressions you have learned from the book (Topic 3, p. 86-90). Each student should have a specific role in the video!
4. **Role play Steps**
 - a. **Witness Testimonies**
 - The witnesses should take turns providing your testimonies about what you saw during the incident. Focus on describing the suspect's appearance, actions, and any other relevant details.
 - Include both negative and positive characteristics in your descriptions.
 - b. **Lawyer Questions**
 - After each witness's testimony, the lawyers (other students) can ask questions to gather more information.
5. **Repeat**
Repeat the role play process for each witness, allowing you to provide your account of the incident and answer questions from the lawyers.
6. **Rehearsal**
Rehearse your scripts and practice your roles. Speak clearly and confidently! This is also an opportunity for you to provide feedback to each other.

Handout 2. Contd.

7. **Filming**
Record your role-play video. You can use props and costumes to make your characters come to life. Capture good audio quality and proper lighting!
8. **Video Editing**
After filming, edit your videos using video editing software. You can trim, add transitions, subtitles, and music to make your videos more engaging. Video duration: 5-7 minutes.
9. **Presentation and Feedback**
Present your role-play videos to the class. After each presentation, encourage classmates to provide constructive feedback on pronunciation, fluency, and overall presentation skills.

Handout 3

Topic 4 Describing places (Group 5-6)

"Explorers of the Enchanted Isles"

Role-Play Video

Don't forget to:

1. Videotape the processes
2. Submit the script to e-learning

Objective: To enhance students' English Speaking and Listening skills by conducting a role play activity focused on describing imaginary places, emphasizing location, location in relation to other places, and key features/characteristics.

Materials Needed:

1. Video recording equipment (smartphones or cameras)
2. Props and costumes (optional)

Instructions

1. Introduction
You will create a role-play video titled 'Explorers of the Enchanted Isles,' in which you describe imaginary places in detail. This includes providing the name and location of each place, its relation to other locations, and its key features.
2. Preparation
 - Create your own Enchanted Isle (e.g., The Emerald Haven - Located in the southern sea, east of the Whispering Woods).
 - In your groups, you will select an island and brainstorm its characteristics, such as landscape, climate, inhabitants (if any), and any magical or unique elements.
3. Read book, p.91-93 (Topic 4, Describing Places).
Video reference for Topic 4: <https://www.youtube.com/watch?v=SooJcBskqa4>
4. Script Writing
 - Write a short script for your role-play video outlining the dialogue between the explorers. Each student should have a specific role in the video!
 - Ensure that the script includes clear descriptions of the Enchanted Isle's name, location, location in relation to other islands, and its key features.
5. Rehearsal
 - Rehearse your scripts and use descriptive vocabulary effectively.
 - Emphasize the importance of clear pronunciation, intonation, and engaging delivery.
6. Filming
Record your role-play video. You can use props and costumes to make your characters come to life. Capture good audio quality and proper lighting!
7. Video Editing
After filming, edit your videos using video editing software. You can trim, add transitions, subtitles, and music to make your videos more engaging.
8. Presentation and Feedback
Present your role-play videos to the class. After each presentation, encourage classmates to provide constructive feedback on pronunciation, fluency, and overall presentation skills.