

ABSTRAK

ANDIKA FASYA SAEFULOH. 2024. ROLE-PLAY IN HIGHER EDUCATION: CHALLENGES AND SOLUTIONS FROM UNIVERSITY STUDENTS”. *Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi. Tasikmalaya.*

Permainan peran diterapkan sebagai kegiatan kelas di pendidikan tinggi untuk melibatkan siswa dalam kegiatan mendengarkan dan berbicara. Dalam melaksanakan permainan peran, siswa menghadapi beberapa tantangan dan mencari solusi untuk mengatasi tantangan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki tantangan dan solusi siswa saat menerapkan kegiatan bermain peran dalam mata kuliah Professional Listening and Speaking. Penelitian ini dilakukan di sebuah universitas yang berlokasi di Tasikmalaya, Jawa Barat. Penelitian ini melibatkan empat mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Inggris yang telah lulus mata kuliah Professional Listening dan Speaking. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Hasil penelitian ini menemukan bahwa terdapat enam tantangan yang dialami oleh peserta dan telah diselesaikan dengan solusi yang berbeda-bed, yaitu; (1) topik kompleks yang diselesaikan dengan membangun pengetahuan melalui berbagai referensi dan sumber; (2) ketidaksesuaian peran dengan karakter pemain yang diselesaikan dengan menyelaraskan peran; (3) menentukan jadwal latihan bersama kelompok yang diselesaikan dengan mengkoordinasikan teknis dan jadwal latihan; (4) batas waktu penampilan yang diselesaikan dengan memaksimalkan kinerja dalam batas waktu; (5) lupa naskah yang diselesaikan dengan improvisasi saat lupa naskah; dan (6) rasa gugup yang diselesaikan dengan mengelola kegugupan selama penampilan.

Kata Kunci: *Tantangan, Solusi, Permainan Peran, Pendidikan Tinggi*