

Implementasi Metode *Game* Dan *Role Play* Untuk Meningkatkan Keterampilan Bahasa Inggris Pada Siswa SMA : Sebuah Pelatihan Dan Pendampingan General English Club (GEC)

Masriatus Sholikhah¹, Aang Fatihul Islam^{2*}, Nur Lailatul Fitria³

¹²³Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP PGRI Jombang
e-mail: aang.fatihul@stkipjb.ac.id

Abstrak

Program pengabdian ini dilaksanakan terhadap 20 siswa kelas X dan XI MASS Seblak Jombang. Para siswa diberikan pelatihan dan pendampingan melalui kegiatan Ekstrakurikuler General English Club (GEC) dengan menggunakan metode *Game* dan *Role Play* untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris. Adapun kegiatan ini dilaksanakan berdasarkan permasalahan dari sekolah mitra yang mengeluhkan rendahnya motivasi beberapa siswa karena jenuh dengan moda pembelajaran daring ditengah pandemic. Dengan kebijakan PTM 50%, sekolah mitra berkeinginan untuk meningkatkan kembali iklim akademik dan motivasi siswa terutama dalam kegiatan ekstrakurikuler yang berkaitan dengan materi pelajaran dengan menggunakan metode yang menyenangkan. Adapun langkah strategis yang dilakukan oleh tim abdimas adalah dengan melakukan 3 tahapan utama, yakni: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, dan 3) evaluasi ketercapaian program. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diketahui bahwa para siswa mengalami kendala sebab kurangnya kosa kata, tidak percaya diri, dan takut mencoba untuk mempraktekan berbicara bahasa inggris. Para siswa diajarkan materi tentang teks transactional sederhana dengan menggunakan metode *game* dan *roleplay*. Adapun hasil dari implementasi program ini adalah para siswa memberikan respon positif dan merasa termotivasi untuk belajar bahasa inggris dan unjuk kerja dalam sesi performance seperti menyanyikan lagu Bahasa Inggris, pantun, puisi, *story-telling*, *speech*, dan mini drama sebagai ajang pembuktian kemampuan berbahasa inggrisnya.

Kata kunci: *Game, Role Play, Keterampilan Berbicara*

Abstract

The community service program was carried out for 20 students of class X and XI MASS Seblak Jombang. Students were given training and mentoring through General English Club (GEC) Extracurricular activities by implementing the *Game* and *Role Play* methods to improve English speaking skills. The community service team upholds the program based on problems encountered by the schools dealing with the low motivation of some students because they were bored with online learning modes during the pandemic. With the 50% face-to-face learning policy, the schools' members wanted to improve the students' motivation, especially in extracurricular activities related to the subject, by incorporating fun methods. The strategic stages included 1) Planning, 2) Implementation, and 3) evaluation of program achievement. It revealed that the students had some problems due to a lack of vocabulary, confidence, and fear of trying to practice speaking English. In addition, after implementing the *Game* and *Role play* method during the treatment, the students experienced an enjoyable learning process and responded positively. Besides, they were

also motivated to learn English and perform in the performance session. The students happily performed singing performances of English songs, rhymes, poetry, story-telling, speech, and mini dramas to prove their English language skills.

Keywords: Game, Role Play, Speaking Skills

PENDAHULUAN

Pengajaran bahasa Inggris dengan menggunakan berbagai macam metode *cooperative learning* terbukti memberikan manfaat baik dari segi peningkatan keterampilan berbahasa ataupun aspek lain seperti motivasi belajar dan kepercayaan diri siswa. Dari beragam metode pembelajaran bahasa, *role play* dan *game* merupakan contoh dari metode yang terbukti mampu memberikan efek positif pada peningkatan keterampilan bicara baik diimplementasikan pada tingkat pendidikan menengah maupun tingkat pendidikan tinggi (Shapiro & Leopold, 2012; Suryani, 2015; Mardiningrum, 2016; Krisdiana et al., 2018; Wulandari et al., 2019); meningkatkan vocab (Lestari, 2020); dan meningkatkan kreatifitas siswa (Gamanik et al., 2019; Yusuf & Setyamardani, 2020). Selain itu, para peserta didik juga cenderung lebih komunikatif (Syaifurrahman & Rokhman, 2020; Sari & Prawati, 2021). Kebermanfaatan lain yang bisa diambil dari metode pembelajaran ini adalah peningkatan motivasi dan antusiasme siswa, serta menghilangkan hambatan psikologis seperti grogi dan tidak percaya diri saat siswa dalam kelas bahasa inggris (Rochman, 2014; Stevens, 2015; Gusmuliana et al., 2021). Selain itu, metode *roleplay* bahkan bermanfaat untuk memberikan stimulasai multikltural pada kelas bahasa, simulasi pada kelas sejarah, permodelan pada kelas matematika hingga bermanfaat sebagai alat penilaian *leadership* siswa (Kilgour et al., 2015). Kelebihan lainnya adalah, Role paly bisa dimanfaatkan pada pembelajaran *Face to Face Learning* ataupun *Blended* atau *Distance Learning* (Erturk, 2015). Berdasar pada paparan kelebihan dari *Role play*, maka pada program Pengabdian ini, tim abdimas akan menggunakan metode ini dalam menanggulangi permasalahan yang dihadapi oleh sekolah mitra.

Program pengabdian dan pendampingan dengan pendaan internal kampus ini akan dilaksanakan di madrasah MA Salafiyah Syafi'iyah. Sekolah ini merupakan sekolah dilingkungan pondok pesantren di wilayah Cukir yang meiliki potensi cukup menjanjikan baik dari segi Input, sarana prasaran, dan juga sumberdaya manusia untuk menjadi madrasah unggulan. Siswa yang terdaftar disekolah ini memiliki latar belakang yang cukup beragam dan dari berbagai tempat. Berlatarkan Madrasah dalam naungan pesantren tentu saja kurikulum yang diirikan adalah perpaduan antara ilmu agama dan ilmu umum sebagaimana ketentuan pemerintah dalam Kurikulum Nasional 2016. Sealin itu, disekolah ini terdapat pula beragamkegiatan ekstrakurikuler yang mengembangkan keterampilan softskill dan hardskill siswa diantaranya, teater, pramuka, jurnalistik,, dan club bahasa asing. Dengan adanya *pandemic* yang telah terjadi sejak 2 tahun kebelakang, maka pihak sekolahpun memberlakukan kebijakan pembelajaran daring. Namun demikian, baik guru maupun siswa seakan merasa jenuh dan mengalami habatan dengan proses pembelajaran jarak jauh, diantaranya adalah kurangnya interaksi social antar siswa, sinyal buruk, tidak dapat melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler dengan lancar dan kendala infrastruktur lainnya. Beruntung diawal tahun ajaran baru 2021, sekolah telah memberlakukan pertemuan tatap muka terbatas sehingga beberapa siswa telah mengikuti pembelajaran dikelas secara bergiliran. Selanjutnya, diawal tahun 2022 pihak sekolah kembali membuka kesempatan bagi siswa untuk mengikuti kegitan ekstrakurikuler guna membentuk keterampilan softskill siswa, diantaranya dnegan melakukan LDKS, Kepenulisan, dan yang akan dicanangkan adalah GEC (*General English Course*).

Adapun pada awal tahun ajaran baru 2021, MA Salafiyah Syafiiyah merasakan sedikit angin segar dengan adanya kebijakan pembolehan PTM terbatas. Hal ini tentu juga disambut gembira oleh banyak siswa yang telah jenuh dengan pelaksanaan pembelajaran system daring yang tentu saja juga memiliki aspek negative diantara adalah kurangnya kesempatan untuk bersosialisasi secara langsung sehingga berakibat pada rendahnya motivasi belajar siswa utamanya pada mata pelajaran yang selama ini dianggap momok oleh sebagian besar siswa yakni, Bahasa Inggris. Selain masalah tersebut, kegiatan ekstrakurikuler juga banyak terhenti sehingga suplemen yang diterima siswa dalam pembelajaran bahasa inggris pun berkurang. Meski telah ada tambahan les Bahasa Inggris, namun selama ini dilakukan dengan metode klasikal (seperti sekolah pada umumnya) sehingga siswa tidak sepenuhnya merasa ada penyegaran dan penigkatan motivasi untuk bergabung pada program ini. Dari kedua masalah tersebut, kepala madrasah berinisiatif untuk meminta bantuan kepada tim abdimas untuk memberi pemecahan masalah. Adapun alasan dari hal ini adalah pihak sekolah mitra telah mengenal dengan baik rekam jejak tim abdimas yang telah membantu program pengembangan sumber daya manusia di sekolah ini sejak tahun 2019 baik untuk siswa maupun dewan guru. Dari hasil diskusi, telah disepakati bahwa kegiatan ini akan mengusung metode pembelajaran yang telah terbukti menyenangkan bagi siswa dalam belajar bahasa inggris. Secara detail, materi yang akan diberikan selama program pelatihan dan pendampingan ekstrakurikuler General English Club (GEC) adalah memberi materi dengan topic sederhana tentang kegiatan sehari-hari dan dibarengi dengan teory penggunaan intonasi yang tepat melalui metode *Role Play* dan *Game*.

METODE

Terkait dengan permasalahan yang telah dijabarkan pada poin sebelumnya, maka tim abdimas Program Pelatihan Speaking dengan metode Role play di MA Salafiyah Syafi'iyah yang mengikuti program ekstrakurikuler GEC (General English Club) yang terdiri dari 20 anggota aktif yang tersebar dari siswa kelas X dan kelas XI. Adapun program pelatihan dan pendampingan ini dilaksanakan untuk meningkatkan kembali motivasi siswa untuk belajar Bahasa Inggris dan juga mempermudah pemahaman mereka dalam menggunakan ungkapan bahasa inggris dalam konteks sehari-hari. Rangkaian materi yang diberikan mengenai aplikasi intonasi dalam bahasa inggris dan juga dialog transactional mengenai *personal information*, *daily routine* dan *home*.

Secara detail, program pengabdian ini dilaksanakan oleh dua dosen dan dibantu oleh satu orang mahasisw, dan dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Perizinan

Tim abdimas melakukan perizinan secara resmi dengan mengantarkan surat ijin sesaat setelah pengumuman pendaan hibah. Hal ini dilakukan dengan menghubungi pihak madrasah, yayasan dan juga pembimbing kegiatan ekstrakurikuler.

b. Analisis kebutuhan

Kegitan ini diawali dengan observasi dan wawancara pre pelaksanaan program. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kebutuhan materi, bobot kesulitan materi dan jenis mini drama yang akan diberikan kepada peserta pelatihan. Adapun instrument yang digunakan dalam proses ini adalah dengan memberikan kuesioner kepada siswa dan guru pendamping GEC. Tim abdimas memberikan *close ended questionnaire* sebanyak 10 butir berkaitan dengan *target need* dan *learning need*.

c. Menentukan Waktu Pelatihan

Dalam fase ini, tim abdimas mencocokkan jadwal sekolah sesuai kalender akademik dan jadwal tim abdimas agar program bisa berjalan dengan baik.

d. Penyusunan Bahan Pelatihan

Berdasarkan hasil dari proses analisis kebutuhan, maka tim PKM melakukan koordinasi secara intern untuk merumuskan materi dan konsep acara yang efektif dan efisien yang meliputi pemberian materi, pendampingan, dan evaluasi.

e. Evaluasi

Proses evaluasi ini dilakukan dalam beberapa tahapan dengan tujuan agar dapat mengontrol dan mengukur ketercapaian program serta menaksir rencana tidak lanjut dimasa depan. Evaluasi tahap pertama dilakukan oleh tim abdimas setiap hari untuk mengukur keberhasilan proses belajar setiap hari. Hal ini dilaksanakan dengan melakukan rapat koordinasi setiap hari antar tim untuk meriview respon siswa dan menemukan solusi untuk perbaikan kegiatan esok hari. Adapaun evaluasi tahap kedua adalah berkaitan dengan pengukuran penguasaan bahasa Inggris siswa selama program berlangsung dengan menggunakan metode performance atau unjuk kerja. Dalam proses ini, siswa dilatih untuk mampu menampilkan bakat dan keterampilan berbahasa Inggris melalui *mini drama, speech, singing a song, reading a poem* dan *story telling*. Sedangkan evaluasi terakhir adalah penyebaran angket terkait kepuasan siswa terhadap proses pemebelajaran dan respon mereka terhadap sesi performance.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pelatihan ini dilaksanakan dengan menggunakan prinsip pembelajaran PAIKEM dan mengadopsi metode pembelajaran Cooperative principles (Kagan, 1994). Hal ini dimaksudkan untuk memberi pengalaman belajar yang menyenangkan dengan mengedepankan motivasi siswa agar mampu lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, secara detail, program pelatihan dan pendampingan ini akan dilaksanakan dengan 70:30 (Praktek dan feedback dari fasilitator). Selama proses pelartihan dan pendampingan berlangsung, desain instruksional yang diimplementasikan berdasarkan data empiris yang bersumber pada hasil analisis kepustakaan yang berkaitan dengan analisis kebutuhan peserta didik, desain model, strategi dan media, pengembangan materi, rancangan pelaksanaan dan evaluasi proses (Tung, 2017; Setyosari, 2020). Adapun pelaksanaan proses pelatihan, pendampingan dan juga evaluasi dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 3.1 materi GEC dengan menggunakan metode *game* dan *roleplay*.

No	Jenis kegiatan	Susunan manual acara	Materi
1.	Pelaksanaan pelatihan hari ke-1	a. Pembukaan b. Materi 1 c. Istirahat d. Materi 2	a. Types of intonation and pronunciation (rising, falling, rising falling, additional ed and es) b. Personal information through Game 'Life Map' and 'Spy Catcher'
2.	Pelaksanaan pelatihan hari ke-2	a. Materi 1 b. Istirahat c. Materi 2	a. Materi daily routine b. Game 'Beyond the Routine'
3.	Pelaksanaan pelatihan hari ke-3	a. Materi 1 b. Istirahat c. Materi 2	a. Materi Home b. Game student A and Student B 'the seven Fengshui'

4.	Pendampingan 1	Mini Drama	<i>Impelemntasi Role Play dalam Mini Drama</i>
5.	Pendampingan 2	Mini Drama	<i>Impelemntasi Role Play dalam Mini Drama</i>
6.	Evaluasi dan Asesmen	Students performance	<i>Mini Drama</i>

Tabel diatas dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Tahapan pelatihan GEC dengan Metode Game dan Role Play

Setelah sebelumnya melakukan proses analisis kebutuhan, pada tahapan ini tim abdimas memberikan materi yang berupa Types of intonation and pronunciation (rising, falling, rising falling, additional ed and es), Personal information, daily routine, dan Home. Pelatihan ini akan diberikan selama 3 hari (21 Juni 2022 – 23 Juni 2022) dengan scenario 3 jam pelatihan ditiap harinya akan dpakai untuk memberikan materi selama 1.5 jam pertama sedangkan sisanya untuk game dan roleplay yang melibatkan interaksi aktif siswa. Dalam pelaksanaannya, tim abdimas tetap memperhatikan dan memberlakukan protocol kesehatan ditengah pandemic covid-19 dengan sangat ketat. Pada hari pertama hingga ketiga, para siswa belajar dengan menggunakan tiga jenis game yang berbeda dan beberapa worksheet (*Gambar 1*).



Gambar 1. Siswa berkelompok memainkan Boardgame

Untuk mempermudah siswa dalam sesi performance, tim abdimas telah menyiapkan beberapa alternative teks drama, story-telling, dan pidato, sedangkan untuk menyanyi lagu berbahasa inggris dan puisi disiapkan sendiri oleh para siswa. Adapun teks yang diberikan sudah disesuaikan dengan kemampuan siswa dan berdasarkan kesepakatan



Gambar 2. Role play

Kegiatan pada hari pertama (21 Juni 2022) sedikit padat sebab pada hari ini juga dilakukan need analys berkaitan dengan pengukuran *target need* dan *learning need*. Dari situ diketahui bahawa pada siswa banyak mengalami hambatan dalam berbahasa Inggris diantaranya adalah kurangnya kosa kata dan kurang mampu melafakan kata-kata dalam bahasa inggris dengan baik. Selain itu, siswa juga merasa takut apabila salah berbicara, tidak percaya diri, dan gugup, yang digambarkan pada table berikut;

Kendala Berbahasa Inggris



Gambar 4. Penyebab Kendala Berbahasa Inggris

Meski demikian, selama masa pelatihan siswa sangat antusias dan sangat aktif mengikuti kegiatan selama dikelas. Pada pertemuan pertama dikelas, tim abdimas juga melakukan observasi terhadap minat dan bakat siswa untuk dilatih agar bisa dikembangkan seperti bermain drama, bercerita, menyayi, membaca puisi, dan pidato. Keseluruhan siswa sangat dengan sukarela menyebutkan pada bagian apa mereka bisa menampilkan kemampuan berbahasa inggrisnya. Dari sini diketahui bahwa sejak awal process, mereka melakukan performance dengan sukarela dan penuh ketertarikan.

b. Tahapan Pendampingan latihan *Roleplay* (performance)

Pada proses pendampingan, siswa di dampingi untuk praktek role play dalam bentuk mini drama, disini, kemampuan dan pemahaman siswa terhadap teori tentang intonasi dan pelafalan akan dipantau sehingga siswa sudah mampu mengaplikasikan minimal 70% dari jumlah mereka yang mampu mempraktekan teori dengan tepat. Untuk tema dari *minidrama* bisa ditentukan sendiri oleh siswa dan/atau oleh tutor. Proses pendampingan ini dilaksanakan selama 2 hari (24 Juni – 25 Juni 2022) dan dilaksanakan juga dalam waktu 3 jam. (*Gambar 3*).



Gambar 3. Performance *mini drama*

Pada tahapan ini, siswa di damping penuh untuk melakukan role play dan minidrama tanpa ada pemberian materi Dengan kata lain, pada hari ke-4 dan ke-5 para siswa hanya berlatih untuk penampilan performance sebab pada sesi tersebut keterampilan berbahasa inggris mereka di evaluasi. Tidak terdapat kendala apapun selama process pendampingan ini sebab para siswa memilih sendiri jenis performance yang mereka tampilkan. Para siswa juga mempersiapkan logistic seperti kostum dan keperluan pentas lainnya. Untuk mempersiapkan performance yang akan ditampilkan pada hari ke-6, para siswa juga melakukan gladi bersih terlebih dahulu untuk meminimalisir terjadinya kesalahan.

c. Tahapan evaluasi

Pada tahapan terakhir dari pengabdian ini, tim abdimas mengukur ketercapaian proses pelatihan dan pendampingan dengan melakukan evaluasi kepada para peserta. Yang dimaksud dengan evaluasi disini adalah sebuah kegiatan yang dilaksanakan dengan tujuan mengukur ketercapaian program berdasarkan rencana yang telah dibuat sebelumnya (Hanafy, 2014). Dalam hal ini, ada dua jenis alat yang digunakan untuk evaluasi, yang pertama tes kepada siswa yang berupa penampilan performance dan keusioner. Disini, kemampuan siswa dalam bermain peran berdasarkan skenario diukur dengan memperhatikan *intonation, fluency, dan self confidence*. Selain uji kemampuan siswa melalui performance, tim abdimas juga memberikan angket kepuasan yang merepresentasikan tingkat ketercapaian program sebagaimana dibutuhkan oleh sekolah. Tahapan ini dilaksanakan di hari terakhir yakni 26 Juni 2022. Pada sesi ini, siswa mempertunjukkan penampilan mereka dan sebelum performance berakhir, para siswa diberi angket untuk mengukur persepsi mereka terkait proses pembelajaran dan keterlaksanaan siswa dalam performance. Adapun data tabulasi terkait kedua aspek tersebut dipresentasikan sebagai berikut;

Table 3.2 persepsi siswa terkait pelaksanaan pelatihan dan pendampingan GEC

Saya menyukai model pembelajaran yang diajarkan oleh tutor.	S : 7 SS : 12 TS : STS :
Tutor memberikan materi dengan penuh kesabaran sehingga saya memahami materi dengan baik.	S : 7 SS : 12 TS : STS :
Materi yang disampaikan dalam program GEC sangat membantu untuk meningkatkan keterampilan berbicara saya.	S : 11 SS : 7 TS : STS : 1
Saya mengalami kesulitan memahami pelajaran karena tutor tidak komunikatif dan memberikan kesempatan bertanya.	S : 3 SS : 3 TS : 8 STS : 4
Saya menginginkan program GEC untuk dilaksanakan pada tahun depan dan/atau sebagai program ekstrakurikuler di MASS Seblak	S : 10 SS : 5 TS : 3 STS :
Saya antusias mengikuti program performance pada akhir sesi kegiatan GEC.	S : 10 SS : 8 TS : STS :
Saya merasa kegiatan performance meningkatkan bakat seni dan sekaligus keterampilan berbahasa inggris	S : 11 SS : 6 TS : 1 STS :
Saya merasa kegiatan performance penting dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa inggris	S : 11 SS : 5 TS : 1 STS :
Saya ingin berpartisipasi pada kegiatan performance pada program GEC dengan senang hati	S : 13 SS : 5 TS : STS :
Saya merasa tertekan dan terpaksa mengikuti proses performance.	S : 7 SS :

	TS : 5 STS : 6
--	-------------------

Pada table 3.2 menunjukkan bahwa para siswa menyukai program pendampingan dan pelatihan bahasa inggris dnegan menggunakan metode *Game* dan *Roleplay*. Hal tersebut disebabkan oleh materi yang disampaikan sederhana dan mudah difahami dan disampaikan dengan sangat menarik dan komunikatif oleh para tim abdimas. Para siswa juga tertarik untuk mengikuti kegiatan evaluais yang dibentuk dalam performance dan bersedia berproses tanpa adanya unsur paksaan. Mereka berharap bahwa kegiatan serupa akan dilaksanakan secara berkala.

SIMPULAN

Program pengabdian masyarakat yang dilakukan pada siswa MASS Seblak Jombang pada program *General English Club* ini memberikan dampak positif bagi para siswa. Adapun kebermanfaatannya diantaranya adalah, 1) meningkatkan percaya diri siswa, 2) siswa merasa lebih enjoy belajar Bahasa Inggris dengan menggunakan kedua metode tersebut, 3) siswa lebih termotivasi untuk belajar bahasa inggris kembali, 4) terjadinya peningkatan kosa kata. Meski terdapat beberapa kendala teknis seperti pemisahaan sesi performance antara siswa putra dan putri yang disebabkan oleh latar belakang sekolah yang berada dilingkungan pesantren, namun secara umum, persepsi siswa terhadap kegiatan pengabdian ini sangat positif dan berharap kegiatan serupa akan sering dilaksanakan disekolah untuk mendukung proses belajar bahasa inggris merek. Dari sini dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian ini telah berhasil sebagaimana tujuan yang digaungkan. Adapun rencana kedepan sebagaimana pesan dari kepala madrasah adalah membangun system untuk pembiasaan berbicara bahasa inggris dalam program English day sehingga keingin besar pihak sekolah memiliki kelas Unggulan dengan program unggulan bahasa asing dalam komunikasi sehari-hari bisa terwujud.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Abdimas mengucapkan Terimakasih Kepada Pimpinan STKIP PGRI Jombang dalam memberikan support dana Hibah Internal Kampus 2022. Selain itu, Tim abdimas juga berterimakasih kepada P3M atas semangat dan motivasi yang diberikan sehingga kegiatan ini berlangsung dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Erturk, E. (2015). *Role Play as a Teaching Strategy*. Conference: National Tertiary Learning and Teaching Conference 2015. Tauranga. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.4287.9449>
- Gamanik, N. M., Sanjaya, Y., & Rusyati, L. (2019). Role-Play Simulation for Assessing Students' Creative Skill and Concept Mastery. *Journal of Science Learning*, 2(3), 71–78. <https://doi.org/10.17509/jsl.v2i3.14848>
- Gusmuliana, P., Apriani, E., & Syafradin. (2021). *Improving Students Speaking Motivation by Using Role Play Technique at Institute Islamic in Indonesia: International Conference on Educational Sciences and Teacher Profession (ICETeP 2020)*, Bengkulu, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210227.060>
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>

- Kilgour, P. W., Reynaud, D., Northcote, M. T., & Shields, M. (2015). Role-playing as a tool to facilitate learning, self reflection and social awareness in teacher education. *International Journal of Innovative Interdisciplinary Research*, 2(4), 8-20. https://research.avondale.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1075&context=edu_papers
- Krisdiana, B. P., Irawati, E., & Kadarisman, A. E. (2018). The effectiveness of role-play integrated with word cards on students' speaking skill for communication. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 6(2), 7. <http://journal.um.ac.id/index.php/jph/article/view/11367>
- Lestari, F. (2020). An analysis of student speaking skill using role play method. *Project (Professional Journal of English Education)*, 3(1), 114. <https://doi.org/10.22460/project.v3i1.p114-119>
- Mardiningrum, A. (2016). The Implementation of Role-PlayBased Activities: What EFL Students Learned. *Journal of Foreign Language Teaching and Learning*, 1(2). <https://doi.org/10.18196/ftl.1210>
- Rochman, M. (2014). The implementation of role play to improve efl speaking skill of the second semester students of akademi bahasa asing balikpapan. *Ethical Lingua* 1(2), 15. <https://journal.uncp.ac.id/index.php/ethicallingua/article/view/138>
- Sari, I. P., & Prawati, A. (2021). The effect of role play on improving students' speaking ability: a library research. *JOM (Jurnal Online Mahasiswa)* 8(1), 12. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/view/29911>
- Setyosari, P. (2020). *Desain Pembelajaran* (Bunga Sari Fatmawati (ed.); 1st ed.). PT Bumi Aksara.
- Shapiro, S., & Leopold, L. (2012). A critical role for role-playing pedagogy. *TESL Canada Journal*, 29(2), 120. <https://doi.org/10.18806/tesl.v29i2.1104>
- Stevens, R. (2015). Role-play and student engagement: Reflections from the classroom. *Teaching in Higher Education*, 20(5), 481–492. <https://doi.org/10.1080/13562517.2015.1020778>
- Suryani, L. (2015). The effectiveness of role play in teaching speaking. *ELTIN Journal*, 3(2), 4. DOI: <https://doi.org/10.22460/eltin.v3i2.p%25p>
- Syaifurrahman, S., & Rokhman, N. M. (2020). Improving Student's Speaking Skill Using Role Play Method at SMA Negeri 3 Malang. *Education of English as Foreign Language*, 3(2), 81–87. <https://doi.org/10.21776/ub.educafl.2020.003.02.03>
- Tung, K. Y. (2017). *Desain Instruksional Perbandingan Model dan Implementasinya* (Venan (ed.); 1st ed.). ANDI
- Wulandari, W., Ayuningtias, D. O., & Yana, Y. (2019). The use of role play to improve students' speaking skill. *Project (Professional Journal of English Education)*, 2(3), 416. <https://doi.org/10.22460/project.v2i3.p416-420>
- Yusuf, K., & Setyamardani, F. A. (2020). Engaging Students' Speaking Skill Using Role Play in Junior High School. *Linguistic, English Education and Art (LEEA) Journal*, 3(2), 327–339. <https://doi.org/10.31539/leea.v3i2.1150>