

PENERAPAN METODE *ROLE PLAY* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA DAN KUALITAS PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

Azhariyah

Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Takengon

E-mail: azhariyah@gmail.com

Abstract

This study aims to improve speaking skills using and improve the quality of learning English for students X SMA Negeri 12 Takengon who are taught using the role playing method. The form of research used is Classroom Action Research. The Classroom Action Research (CAR) method used is to apply the role playing method to improve student learning outcomes in English material. Data collection techniques in the form of test questions and student activity observation sheets. The results showed that the average value of student learning outcomes in cycle I with a percentage of completeness of 53% and increased to 83% in cycle II, and 100% in the third cycle. The application of the role playing method in learning English can improve the learning outcomes of class X SMA Negeri 12 Takengon from cycle I to cycle III by 47%.

Keyword: Role Play Method, Speaking Ability, Learning Quality

Abstrak

Penelitian bertujuan Untuk meningkatkan kemampuan berbicara menggunakan dan meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris siswa X SMA Negeri 12 Takengon yang diajarkan menggunakan metode *role playing*. Bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan adalah menerapkan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bahasa inggris. Teknik pengumpul data berupa soal tes dan lembar observasi aktivitas siswa. Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa siklus I dengan persentase ketuntasan sebesar 53% dan meningkat pada siklus II menjadi 83%, dan siklus ke tiga 100%. Penerapan metode *role playing* pada pembelajaran bahasa inggris dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 12 Takengon dari siklus I sampai ke siklus III sebesar 47%.

Kata Kunci: Metode Role Play, Kemampaun Berbicara, Kualitas Pembelajaran

A. Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran program Inti dengan durasi waktu 2 x 45 menit setiap minggu. Materi yang diajarkan relatif masih sederhana yakni bagaimana memperkenalkan diri dan orang lain serta bagaimana percakapan di sekolah. Sedangkan di kelas XI program bahasa ada penambahan jam mengajar yakni 4 x 45 menit. Perlu juga diketahui bahwa siswa-siswa yang masuk ke dalam kelas bahasa mempunyai latar belakang yang berbeda-beda, ada yang karena memang menjadi pilihan pertama pada saat memilih program di kelas XI, tetapi kebanyakan mereka terpaksa masuk kelas bahasa oleh karena tidak lulus kriteria penetapan penjurusan baik IPA maupun IPS.

Dari 17 siswa, mereka yang memilih program bahasa pada pilihan pertama sebanyak 3 siswa atau 17,6 %, sedangkan 2 siswa atau 11,7 % sebagai pilihan kedua dan selebihnya adalah benar-benar siswa yang tidak memilih program bahasa. Bisa dibayangkan bagaimana kondisi siswa pada saat pembelajaran, siswa yang kurang berminat mempelajari bahasa, nampak dikelas kurang aktif, lebih banyak diam. pernah peneliti mencoba untuk tanya jawab lisan tentang materi yang sudah pernah diajarkan, namun hanya 3-5 siswa yang memberi respon sedangkan yang lain hanya diam. Suasana belajar kurang menyenangkan. Keterpaksaan masuk kelas program bahasa benar benar menjadikan suasana yang sulit bagi mereka untuk menyesuaikan proses pembelajaran. Dengan kondisi tersebut di atas tentunya suasana belajar di kelas bahasa menjadi kurang kondusif, begitu pula dengan motivasi belajar siswanya yang rendah dibandingkan dengan siswa yang berada di program IPA maupun IPS. Sekalipun materi-materi yang diajarkan tergolong sangat sederhana namun tidak membuat siswa dapat mudah menerima ataupun tertarik mempelajarinya. Di samping itu tatabahasa yang mereka pelajari juga masih sangat sederhana, mungkin bisa dikatakan mempelajari Bahasa Inggris tingkat Taman Kanak-Kanak di negara Inggris . Padahal siswa lebih senang membahas materi-materi yang berhubungan dengan dunia remajanya.

Peneliti mencoba memberi variasi lain untuk menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap Bahasa Inggris. Salah satu strategi yang telah peneliti lakukan adalah belajar sambil bermain, yang dikemas dalam sebuah permainan peran atau yang dikenal dengan *role play*. Agar mereka merasa senang dengan pembelajaran Bahasa Inggris, tema *role play* didiskusikan bersama sesuai dengan keinginan mereka.

Dengan *role play*, siswa akan mempersiapkan terlebih dulu bentuk percakapannya, kalimat-kalimat yang hendak disampaikan. Dan saat memproduksi kalimat inilah banyak kendala yang mereka hadapi, antara lain: pilihan kosakata, ujaran, pelafalan maupun ketatabahasanya. Masalah yang paling banyak dijumpai adalah proses menyusun kalimat sesuai dengan tatabahasa Inggris. Sehubungan banyak kemiripan antara Bahasa Inggris dan Bahasa Inggris, peneliti sesering mungkin mengkaitkan materi pelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan Bahasa Inggris. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah penyusunan kalimat dan mempercepat pemahaman materi Bahasa Inggris sehingga tampilan mereka dalam bermain peran dapat optimal.

Banyak teknik untuk meningkatkan kemampuan berbicara, namun peneliti lebih cenderung memilih teknik *role play* karena memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa. Mengapa demikian? Pertama siswa terlebih dulu menyusun sebuah narasi, mereka secara tidak sengaja belajar menyusun kalimat menurut tata bahasa Inggris yang benar. Andaikan kalimat yang mereka hasilkan tidak sesuai dengan tatabahasa yang benar dan kosakata yang tepat, maka akan mempersulit pemahaman bagi lawan bicaranya ataupun bagi yang mendengarkan.

Gillian Porter Ladousse memberi dukungan bahwa *role-play* menambah variasi, perubahan perilaku dan kesempatan memproduksi kalimat serta banyak kesenangan. (*role play into the classroom adds variety, a change of pace and opportunities for a lot of language production and also a lot of fun!*)¹. Pendampingan guru dalam hal ini mutlak diperlukan karena mereka masih baru mengenal

¹ Ladousse, Gillian Porter. 1987. *Role Play*. Oxford: Oxford University Press, hal. 5

tatabahasa Inggris dan minim kosakata. Kedua, setelah siswa selesai menyusun narasi, mereka belajar memperagakan isi narasi tersebut dalam unjuk kerja yang berupa bermain peran. Siswa secara tidak sengaja lagi belajar melafalkan kosakata dengan benar dan juga belajar akting sesuai dengan yang mereka perankan. Dengan semakin sering siswa diberi kesempatan untuk tampil di depan kelas baik itu menjawab pertanyaan ataupun unjuk kerja lainnya, lama-kelamaan mereka akan berani menyampaikan gagasannya, dan nantinya mereka akan mempunyai rasa percaya diri. Tidak sedikit orang yang takut berbicara baik secara formal maupun informal didepan forum.

Pendapat ini didukung oleh Maidar G. Arsjad yang juga menyatakan bahwa banyak ahli terampil menuangkan gagasannya dalam bentuk tulisan, namun mereka sering kurang terampil menyajikannya secara lisan. Apalagi berbicara secara formal tidaklah semudah yang dibayangkan orang. Walaupun secara alamiah setiap orang mampu berbicara, namun berbicara secara formal atau dalam situasi resmi sering menimbulkan kegugupan sehingga gagasan yang dikemukakan menjadi tidak teratur. Bahkan yang lebih parah lagi ada orang yang tidak berani berbicara sama sekali. Anggapan bahwa setiap orang dengan sendirinya dapat berbicara, telah menyebabkan pembinaan kemampuan berbicara ini sering diabaikan².

Ujaran (*speech*) merupakan suatu bagian yang integral dari keseluruhan personalitas atau kepribadian, mencerminkan lingkungan sang pembicara, kontak-kontak sosial, dan pendidikannya. Aspek-aspek lain seperti cara berpakaian atau mendandani pengantin, adalah bersifat eksternal, tetapi ujaran sudah bersifat inheren, pembawaan³.

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Sebagai perluasan dari batasan ini dapat kita katakan

² G.Arsjad, Maidar, dan U.S, Mukti, Drs.1988. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta : Erlangga, hal.

³ Tarigan, Henry Guntur, 1986. *Berbicara Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa, hal. 1

bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (*audible*) dan yang kelihatan (*visible*) yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan. Lebih jauh lagi, berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik sedemikian ekstensif, secara luas sehingga dapat dianggap sebagai alat manusia yang paling penting bagi kontrol sosial⁴.

Dengan demikian maka berbicara itu lebih daripada hanya sekedar pengucapan bunyi atau kata-kata. Berbicara adalah suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak. Berbicara merupakan instrument yang mengungkapkan kepada penyimak hampir-hampir secara langsung apakah sang pembicara memahamai atau tidak, baik bahan pembicaraannya maupun para penyimaknya: apakah dia bersikap tenang, serta dapat menyesuaikan diri atau tidak, pada saat dia mengkomunikasikan gagasan-gagasannya; dan apakah dia waspada serta antusias atau tidak.⁵

Wilayah 'berbicara' biasanya dibagi menjadi dua bidang umum, yaitu : Berbicara terapan atau berbicara fungsional (*the speech arts*). 2. Pengetahuan dasar berbicara (*the speech sciences*)⁶. Dengan perkataan lain, berbicara dapat ditinjau sebagai *seni* dan juga *ilmu*.

Menurut Gillian Porter Ladousse '*role play*' berasal dari kata '*role*' yang artinya ambil bagian dalam sebuah kegiatan khusus dan '*play*' yang artinya peranan itu diambil/dipakai dalam sebuah lingkungan dimana siswa dapat mengembangkan sepenuhnya daya cipta dan bermain. Sekelompok siswa bermain peran di dalam kelas dengan baik sama halnya dengan sekelompok

⁴ Tarigan, Henry Guntur, 1986. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa, hal.15

⁵ Mulgrave, 1954. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, hal. 3-4

⁶ Mulgrave, 1954. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, hal. 6

anak yang sedang bermain sekolah-sekolahan, perawat dan dokter, atau *Star wars*. Keduanya secara tidak sadar mengaktualisasikan dan dengan bermain peran mereka mencobakan pengetahuan dunia nyatanya dan mengembangkan kemampuannya untuk berinteraksi dengan masyarakat. Kegiatan ini sangat menyenangkan dan tidak merusak pribadi siswa atau anak tersebut. Bermain peran ini akan dapat menumbuhkan kepercayaan diri daripada merusaknya.⁷

Pernyataan yang hampir sama diungkapkan oleh Joanna Budden, tentang *role play* bahwa *role play is any speaking activity when you either put yourself into somebody else's shoes, or when you stay in your own shoes but put yourself into an imaginary situation*, yang artinya adalah kegiatan berbicara dimana pemain dapat berperan menjadi orang lain atau dapat berperan menjadi dirinya sendiri tetapi berimajinasi dalam berbagai situasi. Orang yang berimajinasi adalah bahwa siswa dapat berperan dalam waktu tertentu sebagai jutawan, bintang film dan lain lain. Siswa juga dapat berpendapat seperti orang lain yang sedang mereka perankan. Sedangkan situasi imajinatif adalah bahwa bahasa yang digunakan menurut skenario situasi yang diperankan, misalnya di restoran, check in di bandara dan lain-lain. (*Imaginary situations - Functional language for a multitude of scenarios can be activated and practised through role-play. 'At the restaurant', 'Checking in at the airport'*). Dengan demikian, *role play* adalah suatu kegiatan berbicara dimana pemain dapat berperan sebagai orang lain maupun dirinya sendiri dalam berbagai situasi imajinatif yang mampu mengembangkan kemampuan daya cipta dan bermain sepenuhnya.⁸

Secara luas disetujui bahwa belajar terjadi bila kegiatan-kegiatannya menyenangkan dan dapat diingat. Jeremy Harmer yang dikutip oleh Gillian Porter Ladousse menegaskan, penggunaan *role play* digunakan dengan alasan sebagai berikut; a) menyenangkan dan memotivasi, b) siswa yang diam mendapat kesempatan untuk mengekspresikan diri mereka ke arah kemajuan, lingkungan di dalam kelas dan di luar kelas menjadi tak terbatas serta

⁷ Ladousse, Gillian Porter. 1987. *Role Play*. Oxford: Oxford University Press hal. 5

⁸ Joanna Budden, British Council. Spain, http://www.teachingenglish.org.uk/think/speak/role_play.shtml (10 Oktober 2006)

menawarkan kesempatan penggunaan bahasa secara luas. Selain itu para siswa yang mendapat kesempatan menggunakan Bahasa Inggris bisa mengulang Bahasa Inggrisnya dalam situasi yang nyaman. Situasi nyata dapat tercipta dan para siswa mendapatkan keuntungan dari latihan. Kesalahan apapun yang mereka buat tidak membebani⁹.

Role play merupakan salah satu dari seluruh teknik komunikasi yang mengembangkan siswa lancar berbahasa, yang memajukan interaksi di dalam kelas, dan yang meningkatkan motivasi. *Role play* juga tidak hanya mendorong siswa belajar bersama rekan seusiaanya, tetapi juga meningkatkan kebersamaan guru dan siswa untuk bertanggung jawab terhadap proses belajar. *Role play* mungkin merupakan teknik yang paling fleksibel dan guru-guru yang segera menggunakan *role play* dapat mempertemukan kebutuhan-kebutuhan yang tak terbatas dengan latihan bermain peran secara efektif dan tepat.

Dalam *Role Play (Bermain Peran)*, pemain diminta untuk melakukan peran tertentu dan menyajikan "permainan peran" dan melakukan "dialog-dialog" tertentu yang menekankan pada karakter, sifat atau sikap yang perlu dianalisa. Bermain peran haruslah mengungkapkan suatu masalah atau kondisi nyata yang akan dipergunakan bahan diskusi atau pembahasan materi tertentu. Dengan demikian, setelah selesai melakukan peran, langkah penting adalah analisis dari bermain peran tersebut. Para pemain diminta untuk mengemukakan peran dan perasaan mereka tentang peran yang dimainkan, demikian pula dengan peserta yang lain.

Menerapkan *role play* ke dalam kelas dapat menambah variasi, perubahan dan kesempatan menghasikan bahasa dan juga memberikan banyak kesenangan. *Role play* juga dapat menjadi bagian dari kelas secara menyeluruh. Jika guru yakin bahwa kegiatan akan berlangsung dan dukungan penting tersedia akan membawa keberhasilan. Bagaimanapun juga jika guru tidak yakin akan kesahihan bermain peran maka dia jatuh ke dalam keinginannya

⁹ Ladousse, Gillian Porter. 1987. *Role Play*. Oxford: Oxford University Press hal. 6

tersebut. Oleh karena itu berpikirlah positif dan terus lakukan memungkinkan anda mendapatkan kejutan yang menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau disebut *Classroom Action Research* (CAR). PTK adalah bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu serta memperbaiki kondisi praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan melalui 4 tahap, yakni: Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Action*), Pengamatan (*Observation*), dan Refleksi (*Reflective*).

Pada pelaksanaan tindakan kelas ini, peneliti berkolaborasi dengan 2 (dua) orang guru, seorang guru bahasa Inggris kelas XII dan seorang guru Bahasa Inggris kelas X. Mereka membantu peneliti mengumpulkan data pada saat penelitian sedang berlangsung dan juga memberikan informasi-informasi selama proses penelitian berlangsung. Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilaksanakan dalam 3 siklus dan setiap siklus diharapkan ada perubahan yang dicapai.

Lokasi penelitian ini yaitu kelas XI Bahasa SMAN 12 Takengon tahun pelajaran 2006-2007 dengan jumlah sampel sebanyak 17 siswa. Sebagai pertimbangan mengapa kelas ini dipilih untuk menjadi objek penelitian, karena peneliti mengajar di kelas tersebut, serta mendapatkan banyaknya siswa dalam kelas ini yang nampak pasif dalam pembelajaran bahasa asing, mereka kurang berani mengambil inisiatif dalam berbicara sekalipun jumlah tatap muka/jam mengajar lebih banyak dibanding kelas lainnya. Dengan kondisi tersebut memungkinkan peneliti melakukan variasi-variasi pembelajaran.

Sumber data pada penelitian ini adalah siswa kelas XI Bahasa tahun pelajaran 2006-2007 dengan jumlah 17 orang dengan rincian 14 siswa perempuan dan 3 siswa laki-laki. Jenis data yang dihimpun adalah data

kualitatif karena penelitian ini merupakan penelitian proses yang dilakukan selama tindakan berlangsung. Untuk mempermudah pengumpulan data, peneliti menyusun sebuah rubrik penilaian yang meliputi; 1) Pemahaman, 2) Pelafalan, 3) Komunikasi Interaktif, 4) Isi Cerita, 5) Sikap, dan 6) Struktur. Dalam pengumpulan data ini peneliti dibantu dua orang pengamat. Keduanya adalah guru SMAN 12 Takengon . Selain itu pengumpulan data diperoleh dari dokumentasi yang berupa perekaman suara dan pengambilan gambar. Data yang dihimpun tersebut tidak hanya diperuntukkan kelengkapan laporan penelitian tetapi juga sebagai arsip sekolah.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dengan menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi, lembar rubrik penilaian dan dokumentasi. Kegiatan observasi ini dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan. Tim peneliti mengisi rubrik yang telah disediakan dan mencatat kejadian-kejadian selama tindakan berlangsung. Selain itu tim peneliti juga mengambil dokumentasi untuk merekam suara siswa dengan menggunakan *audiocassette*. Hal ini ditujukan agar siswa mempunyai kesempatan untuk mendengarkan hasil tampilannya dan merenungkan bahasa yang telah digunakan. Mereka mungkin dengan mudah memeriksanya.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan statistik diskripsi. Adapun diskripsi yang dipakai untuk mengetahui kemampuan berbicara Bahasa Inggris dengan menggunakan *role play* adalah sebagai berikut: 1) Pemahaman, 2) Komunikasi Interaktif, 3) Pelafalan, 4) Isi cerita, 5) Sikap, dan 6) Struktur. Teknik analisisnya menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dipergunakan untuk mengolah data hasil pengamatan selama proses pembelajaran, sedangkan analisis kuantitatif dipergunakan untuk mengolah data hasil belajar. Adapun kriteria penilaian dituangkan dalam sebuah rubrik penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.1.

Rubrik Penilaian *Role Play*

Kategori	Kriteria	Skor	Bobot	Nilai
1.	Dalam setiap kali pembicaraan, siswa			

Pemahaman	dapat	4	25	25
	1. dapat mengungkapkan 4 - 5 kalimat dan saling terkait	3		18
	2. dapat mengungkapkan 2- 3 kalimat dan saling terkait	2		11
	3. dapat mengungkapkan 1 kalimat dan terkait	1		4
	4. tidak dapat mengungkapkan kalimat			
2. Pelafalan	1. Sangat jelas dan mendekati penutur asli	4	20	20
	2. Sangat jelas walaupun dengan aksen bahasa ibu	3		15
	3. Kurang jelas dan mempengaruhi makna	2		10
	4. Tidak jelas dan tidak bermakna	1		5
3.Komunikasi Interaktif	1. Percaya diri dan lancar dalam mengambil giliran bicara serta mampu mengoreksi diri jika melakukan kesalahan	4	20	20
	2. Percaya diri meskipun ada pengulangan dan keraguan	3		15
	3. Lebih banyak merespon dan berinisiatif	2		10
	4. Tidak mampu merespon dan berinisiatif	1		5
4. Isi cerita	1. Sesuai tema	4	15	15
	2. Sesuai tema tetapi sedikit ada penyimpangan	3		11
	3. Kurang sesuai dengan tema	2		7
	4. Tidak sesuai dengan tema	1		3
5. Sikap	1. Ekspresi dan suara penuh penjiwaan dan menarik perhatian	4	10	10
	2. Gaya dan suara kadang kadang kurang penjiwaan	3		8
	3. Gaya dan suara kurang menarik serta terkesan menghafal	2		5
	4. Tidak ada ekspresi serta suara tidak jelas	1		3
6. Struktur	1. Tatabahasa dan kosakata tepat	4	10	10
	2. Tatabahasa dan kosakata kadang kadang kurang tepat	3		8
	3. Tatabahasa dan kosakata kurang tepat dan	2		5
	4. mempengaruhi makna	1		3

	4. Tatabahasa dan kosakata sulit dipahami .			
Jumlah Nilai Keseluruhan				

Untuk menilai kemampuan berbicara Bahasa Inggris, peneliti menggunakan pedoman penilaian yang diadopsi dari pedoman penilaian pelaksanaan ujian praktik berbicara dari Departemen Pendidikan Nasional.

Dari hasil perolehan data, peneliti memberikan batasan-batasan ketuntasan, untuk masing-masing kategori, yaitu: 1) Pemahaman, siswa dapat mengungkapkan 2 sampai 3 kalimat dalam setiap kali pembicaraan, 2) Pelafalan, sangat jelas walaupun dengan aksen bahasa ibu, 3) Komunikasi Interaktif, siswa percaya diri meskipun ada pengulangan dan keraguan, 4) Isi cerita, sesuai tema walau ada sedikit penyimpangan, 5) Sikap, gaya dan suara kadang kurang penjiwaan, dan 6) Struktur, tatabahasa dan kosakata kadang-kadang kurang tepat. Untuk kategori tatabahasa, peneliti tidak memberikan bobot yang tinggi, mengingat tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan kemampuan berbicara. Jika siswa dalam memproduksi kalimat masih ditemukan tatabahasa yang belum benar, sejauh tidak mengubah makna dan pesan yang mau disampaikan dapat dipahami, maka merak akan ditoleransi dalam pencapaian ketuntasan minimal.

Berdasarkan batasan – batasan ketuntasan minimal yang harus dicapai oleh siswa untuk masing-masing kategori, maka dapat diperoleh skor dan nilai minimal sebagai berikut:

Tabel 3.2

Bobot dan Nilai Ketuntasan Minimal

Kategori	Kriteria	Skor	Nilai
1. Pemahaman	Dalam setiap kali pembicaraan, siswa dapat 1. dapat mengungkapkan 2- 3 kalimat dan saling terkait	3	18
2. Pelafalan	1. Sangat jelas walaupun dengan aksen bahasa ibu	3	15
3. Komunikasi Interaktif	1. Percaya diri meskipun ada pengulangan dan keraguan	3	15

4. Isi cerita	1. Sesuai tema tetapi sedikit ada penyimpangan	3	11
5. Sikap	1. Gaya dan suara kadang kadang kurang penjiwaan	3	8
6. Struktur	1. Tatabahasa dan kosakata kadang kadang kurang tepat	3	8
Jumlah Nilai Keseluruhan		18	75

Dari tabel 3.2 dapat disimpulkan bahwa siswa dikatakan tuntas adalah siswa yang telah memenuhi kriteria minimal dari masing-masing kategori, dengan memperoleh bobot minimal sejumlah 18 (delapan belas) yang dikonversikan ke dalam nilai, yakni 75 (tujuh puluh lima). Jadi, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan *role play*, adalah 75. Hal ini juga sudah sesuai dengan standart Kriteria Ideal Ketuntasan Minimal dari Badan Standar Nasional Pendidikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan pelaksanaan tindakan ini, peneliti akan menganalisis data yang diperoleh selama proses penelitian berlangsung yakni bagaimana kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa kelas XI Bahasa dengan menggunakan *role play* menunjukkan adanya peningkatan. Untuk itu peneliti akan (1) mendiskripsikan kegiatan belajar mengajar saat penelitian berlangsung, dan (2) mendiskripsikan hasil dari kegiatan kegiatan yang telah dilakukan siswa.

Hasil dari keseluruhan kategori yang harus dipenuhi, hampir semua kategori kurang optimal, terutama kategori pelafalan dan struktur yang masih perlu diperbaiki. Sehubungan kedua pengamat tidak memahami Bahasa Inggris, maka mereka tidak mengetahui kesalahan dalam pelafalan begitu juga dengan kalimat-kalimat yang para siswa ucapkan. Siswa memang belum saatnya mengetahui perubahan kata ganti orang. Pada penampilan kelompok kedua yang beranggotakan 3 orang siswa, kesulitan lebih banyak mereka lakukan dalam penyusunan kalimat, dimana pakem kata kerja dalam kalimat yang selalu menempati posisi kedua kurang mereka perhatikan, sehingga

hampir semua penempatan kata kerja dalam kalimat tidak sesuai dengan tatabahasa Inggris . Dari data yang terkumpul diatas, dapat diketahui bahwa untuk kategori pertama yakni kategori pemahaman yang berupa pengungkapan kalimat yang saling terkait , siswa hanya mampu mengungkapkan 1 sampai 2 kalimat dan tidak banyak siswa yang mengungkapkan satu kalimat. Kategori pelafalan merupakan kategori yang paling sulit bagi siswa. Kebanyakan siswa melafalkan seperti bahasa ibu, dan beberapa orang siswa melafalkan ujaran yang kurang jelas sehingga mempengaruhi makna. Sedangkan untuk kategori yang meliputi isi cerita dan bagaimana mengkomunikasikan rata-rata siswa cukup baik. Kategori penyusunan kalimat dengan tatabahasa yang benar merupakan kategori yang paling sulit dialami siswa. Peneliti sebelumnya sudah dapat memprediksi akan kendala ini, oleh karenanya tidak memberikan bobot yang tinggi pada kategori ini. Jika kategori tatabahasa ini diberi bobot yang tinggi, maka akan banyak siswa yang tidak tuntas, dan hal ini membuat siswa kurang termotivasi dengan model pembelajaran ini. Hasil observasi dan perolehan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti dan pengamat sebagai berikut:

Tabel 4.1.
**Perolehan Hasil Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris
 Dengan Menggunakan *Role Play* Pada Siklus I**

No	Kelompok Responden	Nama Anggota Responden	Perolehan Nilai Setiap Kategori						Tota 1 Nilai	Tuntas/ Tdk tuntas
			A	B	C	D	E	F		
1	I	Diah Ratnawati	18	10	15	15	10	5	73	Tuntas
2		Evi Masnunah	18	10	10	15	8	5	66	Tdk
3		Nimas Anggun K.	25	15	15	15	10	8	88	Tuntas
4	II	Argi Yudha	18	15	15	15	8	8	79	Tuntas
5		Prasetya	18	15	15	15	8	5	76	Tuntas
6		Celsa Dwi Hartono	18	15	15	15	8	8	79	Tuntas
7	III	Meriska Trisnawati	18	15	15	15	8	8	79	Tuntas
8		Nika Angraini	11	10	10	15	8	5	59	Tdk
		Yulia Kartika Nur IS	11	10	10	15	8	5	59	Tuntas

9		Gita Ayu Yuniar	11	10	10	15	8	5	59	Tuntas Tdk Tuntas
10	IV	Diyah Anjar S	18	15	15	15	8	5	76	Tuntas
11		Madinatul	18	15	15	15	8	5	76	Tuntas Tdk
12		Munawaroh	11	15	10	15	8	5	64	Tuntas Tdk
13		Satrio Hariadi Pramono	0	0	0	0	0	0	0	hadir
14	V	Erica Septiasari	18	15	15	15	8	5	76	Tuntas
15		Grace Valencia	18	15	15	15	8	5	76	Tuntas Tdk
16		Ismail Habibi Lubis	11	10	10	15	8	5	59	Tuntas
17		Utami Dewi Kartika	18	15	15	15	8	5	76	Tuntas

Keterangan Kategori:

- | | | |
|--------------|--------------------------|-------------|
| A. Pemahaman | C. Komunikasi Interaktif | E. Sikap |
| B. Pelafalan | D. Isi Cerita | F. Struktur |

Untuk mendapatkan hasil yang optimal, banyak informasi yang perlu diambil untuk perbaikan penampilan siswa, antara lain: 1) Setiap kelompok diberi kesempatan untuk merevisi naskah yang mereka buat, 2) Guru memberi kesempatan siswa bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan *role play*, terutama penyusunan kalimat sesuai dengan tata bahasa Inggris yang benar, dan juga pemilihan kosakata, 3) Guru memperbaiki pelafalan siswa yang belum tepat, 4) Penggantian salah satu pengamat yang mempunyai latar belakang disiplin ilmu yang sama, yaitu dari Bapak Maliki ke Bapak Handy yakni pengamat yang mengajar Bahasa Inggris .

Untuk melatih siswa memproduksi kalimat semakin lebih banyak, perlu menambahkan durasi tampilan menjadi kurang lebih 8 menit pada siklus ke dua.

Hasil pengamatan selama proses pelaksanaan tindakan berlangsung pada siklus kedua, ada peningkatan walaupun belum semua siswa tampil sesuai dengan kriteria, terutama kategori isi cerita. Pada umumnya masing-masing kelompok sudah dapat menceritakan apa yang terjadi pada kehidupan

di sekolah, isi cerita sudah baik dan yang masih perlu diperbaiki adalah bagaimana mereka mengekspresikan dialognya dengan suara yang keras, gaya yang penuh penjiwaan serta tampil percaya diri. Kemampuan menarik perhatian masih perlu diperbaiki. Disamping itu masalah utama siswa pada pertemuan siklus kedua ini, yakni pada pelafalan dan tatabahasa. Kedua kategori ini memang perlu mendapat perhatian lebih.

Ada kedekatan yang terjalin antara guru dan siswa, yakni pada saat siswa sedang berkoordinasi mengenai hal-hal yang perlu diperbaiki saat mereka bermain peran ataupun sebelumnya, saat penyempurnaan narasi. Siswa dengan perasaan tanpa takut, terkesan santai tapi serius menyampaikan pertanyaan-pertanyaan mengenai penampilan mereka. Suasana pun nampak terkesan akrab. Data yang peneliti telah peroleh pada siklus kedua, terangkum pada tabel 4.2. sebagai berikut:

Tabel 4.2

**Perolehan Hasil Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris
dengan Menggunakan *Role Play* Pada Siklus II**

No	Kelompok Responden	Nama Anggota Responden	Perolehan Nilai Setiap Kategori						Total Nilai	Tuntas/ Tdk tuntas
			A	B	C	D	E	F		
1	I	Diah Ratnawati	18	15	20	15	10	8	86	Tuntas
2		Evi Masnunah	18	15	15	15	8	8	79	Tuntas
3		Nimas Anggun K	25	15	15	15	10	10	90	Tuntas
4	II	Argi Yudha P.	18	15	20	15	10	10	88	Tuntas
5		Celsa Dwi Hartono	18	15	15	15	8	10	81	Tuntas
6		Meriska Trisnawati	25	15	20	15	10	8	93	Tuntas
7	III	Nika Angraini	18	15	15	15	8	8	79	Tuntas
8		Yulia Kartika	18	15	20	15	8	8	84	Tuntas
9		Nur IS	18	15	20	15	8	8	84	Tuntas
10	IV	Gita Ayu Yuniar	18	10	15	15	8	8	74	Tuntas
11		Diyah Anjar S	18	15	20	15	8	8	84	Tuntas
12		Madinatul M.	18	15	15	15	8	8	79	Tuntas
		Satrio Hariadi P	18	15	10	15	8	8	74	Tdk

13		Dania Ika Hariyanti	18	15	10	15	8	8	74	Tuntas Tdk Tuntas
14	V	Erica Septiasari	18	15	15	15	8	8	79	Tuntas
15		Grace Valencia	18	15	20	15	10	8	86	Tuntas
16		Ismail Habibi Lubis	11	10	10	15	8	8	62	Tdk Tuntas
17		Utami Dewi Kartika	18	15	15	15	10	8	81	Tuntas

Keterangan Kategori:

- | | | |
|--------------|--------------------------|-------------|
| A. Pemahaman | C. Komunikasi Interaktif | E. Sikap |
| B. Pelafalan | D. Isi Cerita | F. Struktur |

Dari enam kategori yang dinilai pada penampilan *role play* siklus kedua ini, baik melalui pengamatan secara langsung saat tampil maupun dari hasil perekaman suara telah peneliti temukan data, antara lain: 1) Kategori Pemahaman, ada dua orang siswa yang berhasil mengungkapkan lebih dari tiga kalimat setiap kali berbicara, nampak dalam tabel hanya ada dua siswa yang memperoleh skor maksimal, yakni 25. Sedangkan yang lain, masih memperoleh skor 18 yang artinya siswa baru mampu mengungkapkan 2 sampai 3 kalimat setiap kali mendapat giliran berbicara, 2) Kategori Pelafalan, hampir semua siswa masih terpengaruh dengan bahasa ibu, 3) Kategori Komunikasi Interaktif, hampir semua siswa sudah memiliki kepercayaan diri tetapi kadang masih mengulang-ulang ujaran, 4) Kategori Isi Cerita, sudah sesuai dengan tema walaupun masih ada unsur - unsur yang tidak perlu disampaikan dalam dialognya. 5) Kategori Sikap, pada umumnya cukup baik, hanya kadang mereka masih tampil dengan gaya dan suara yang kurang penjiwaan. Untuk tampil seperti layaknya pemain sinetron memang perlu banyak pembinaan, tetapi karena terbatasnya kemampuan guru juga menjadi kendala, maka dari itu peneliti tidak menuntut bermain seperti seorang artis melainkan cukup menjiwai sudah dikategorikan tuntas, 6) Kategori Tata bahasa, ada pengembangan dalam pemilihan kosakata, begitu pula dengan tatabahasa yang digunakan dalam kalimat. Mereka sudah banyak yang

memahami pembentukan kalimat *Presents*, bagaimana memposisikan kata kerja dalam kalimat juga sudah benar.

Setelah seluruh siswa menampilkan *role play*, guru dan siswa mendengarkan hasil rekaman, masing-masing siswa mencari kekurangannya. Posisi siswa saat refleksi duduk bersama anggota kelompoknya, tujuannya agar perbaikan lebih terfokus. Pengamat dalam hal ini, juga memberi masukan untuk perbaikan di siklus berikutnya. Dari kendala-kendala yang terjadi pada siklus kedua, masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk tanya jawab mengenai hasil penampilannya. Perbaikan dilakukan pada saat berlangsung tanya jawab. Mengenai bagaimana komunikasi mereka nampak interaktif, peneliti menjadikan dirinya sebagai model untuk ditiru, misalnya dengan cara menirukan gaya dan suara seorang dokter yang sedang berkomunikasi dengan pasiennya. Sedangkan untuk mengatasi siswa yang tampil belum percaya diri, peneliti mengatasinya dengan banyak cara, misalnya 1) menarik nafas dalam-dalam dan mengeluarkannya dengan perlahan-lahan sebanyak tiga kali, 2) Sebelum memulai berbicara, hendaknya memandangi apa saja yang ada disekitarnya, 3) Berusaha menyapa orang-orang dihadapannya dengan memberi senyuman.

Bagi siswa yang tidak bertanya sama sekali, guru memancing pertanyaan agar siswa tersebut berani mengutarakan apa yang ada dalam pikirannya. Pemberian motivasi untuk tampil lebih baik, juga peneliti lakukan pada saat tanya jawab dalam kelompok.

Pada pelaksanaan siklus ketiga, tindakan terbagi dalam dua tahap, yakni tahap persiapan dan tahap penampilan. Pada tahap persiapan, siswa terlebih dulu menyusun narasi dengan menambahkan unsur-unsur yang telah diberikan oleh guru. Semua unsur tersebut harus masuk kedalam dialog, jika mereka ingin memperoleh hasil yang optimal. Suasana nampak sibuk dengan pencarian kata-kata baru dengan bantuan kamus. Guru masih terus mendampingi mereka pada saat ini.

Pada tahap persiapan siswa, semua siswa nampak antusias untuk menyusun narasi, kecuali Ismail. Setelah peneliti mengadakan pendekatan, ternyata dia kurang sehat. Sekalipun kurang sehat, peneliti melihat adanya komitmen untuk bekerja sama meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris. Kesulitan siswa dalam menyusun kalimat juga masih nampak, namun bisa diatasi dengan memberikan bimbingan. Guru merasa senang karena seringnya koordinasi membuat jarak antara guru dan siswa menjadi semakin dekat.

Dari hasil observasi yang diperoleh peneliti dari lembar penilaian dan pengamatan selama pelaksanaan tindakan berlangsung telah diperoleh data pada tabel 4.3. berikut ini:

Tabel 4.3
Perolehan Hasil Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris
dengan Menggunakan *Role Play* Pada Siklus III

No	Kelompok Responden	Nama Anggota Responden	Perolehan Nilai Setiap Kategori						Total Nilai	Tuntas/ Tdk tuntas
			A	B	C	D	E	F		
1	I	Diah Ratnawati	18	15	20	15	10	10	88	Tuntas
2		Evi Masnunah	18	15	15	15	8	8	79	Tuntas
3		Nimas Anggun K.	25	15	20	15	10	10	95	Tuntas
4	II	Argi Yudha P.	25	15	20	15	10	10	95	Tuntas
5		Celsa Dwi Hartono	18	15	15	15	8	10	81	Tuntas
6		Meriska Trisnawati	25	15	20	15	10	10	95	Tuntas
7	III	Nika Angraini	18	15	15	15	8	8	79	Tuntas
8		Yulia Kartika	18	15	20	15	8	8	84	Tuntas
9		Nur IS Gita Ayu Yuniar	18	15	15	15	8	8	79	Tuntas
10	IV	Diyah Anjar S.	18	15	20	15	10	8	86	Tuntas
11		Madinatul M.	18	15	15	15	8	8	79	Tuntas
12		Satrio Hariadi P.	18	15	10	15	10	8	76	Tuntas
13		Dania Ika Hariyanti	18	15	10	15	10	8	76	Tuntas

14	V	Erica Septiasari	25	15	15	15	8	10	88	Tuntas
15		Grace Valencia	18	15	20	15	10	10	88	Tuntas
16		Ismail Habibi	18	15	10	15	10	8	76	Tuntas
		Lubis								
17		Utami Dewi	25	15	15	15	10	10	90	Tuntas
		Kartika								

Keterangan Kategori:

- | | |
|--------------------------|---------------|
| A. Pemahaman | D. Isi Cerita |
| B. Pelafalan | E. Sikap |
| C. Komunikasi Interaktif | F. Struktur |

Dari enam kategori yang harus dipenuhi oleh siswa, ada peningkatan untuk masing - masing kategori pada siklus ketiga ini. Pada kategori A, yakni kategori pemahaman sudah ada beberapa siswa memperoleh skor maksimum yakni 25, yang berarti siswa dapat mengungkapkan lebih dari tiga kalimat untuk setiap kali mendapat giliran berbicara, sedangkan yang lainnya mendapat skor 18, yang artinya siswa dapat mengungkapkan lebih dari satu kalimat, dan tak satupun siswa tidak menjawab. Ada peningkatan ujaran pada setiap tampilan mereka. Untuk kategori pemahaman siswa mampu mengungkapkan ujaran - ujarannya dengan tiga sampai 5 kalimat bahkan ada yang lebih, yakni pada kelompok lima.

Pada kategori B (Pelafalan), semua siswa belum bisa melafalkan kata atau frase seperti penutur asli, pengaruh bahasa ibu memang begitu besar terhadap pemerolehan bahasa asing, terlebih pada Bahasa Inggris yang baru mereka pelajari. Namun peneliti masih tetap memperhatikan masalah ini. Waktu dua atau tiga bulan memang belum cukup bagi siswa untuk melafalkan ujaran seperti penutur asli. Siswa masih perlu banyak belajar untuk kategori ini. Untuk kategori C (Komunikasi Interaktif), rasa percaya diri siswa saat penampilan di siklus ke tiga ini jauh lebih baik. Mereka nampak sungguh-sungguh bermain peran seperti tontonan di televisi. Mereka sudah tidak malu-malu, hal ini nampak tanpa dipanggil gilirannya, siswa berinisiatif sendiri

untuk segera tampil. Namun demikian, masih ada yang belum mampu mengoreksi kesalahan yang mereka perbuat, sehingga skor maksimum yang mereka peroleh hanya 15, sedang skor maksimum untuk kategori ini adalah 20, dimana siswa mampu mengoreksi diri jika melakukan kesalahan, dan percaya diri serta lancar.

Pada kategori D (isi cerita), semua siswa telah mendapatkan skor maksimum yakni 15, yang artinya semua unsur yang diberikan telah didapatkan dalam dialog. Sedangkan pada kategori E (Sikap), semua siswa telah memperoleh skor maksimum, 10, artinya semua siswa telah tampil baik, menarik perhatian, penuh penjiwaan dan suara cukup keras. Pada kategori F (Tatabahasa), masalah tatabahasa masih merupakan problem bagi siswa, terutama pada kelompok tiga dan empat. Hal ini wajar karena waktu yang relatif pendek belum cukup untuk menguasai seluruh perubahan bentuk kalimat *Präsens*, sehingga skor maksimum belum dapat diraih.

Setelah berakhirnya pelaksanaan *role play*, siswa mendengarkan hasil rekaman suara dan bersama peneliti saling mengoreksi kesalahan yang telah mereka perbuat. Model pembelajaran dengan menggunakan *role play* ini telah membangkitkan motivasi belajar siswa khususnya dalam Bahasa Inggris. Sebagai ungkapan kebanggaan atas tindakan yang telah siswa lakukan, guru telah memberikan reward berupa kata-kata pujian. Hal ini ditujukan agar siswa lebih mantap dengan kemampuannya yang telah mulai meningkat.

Pada akhir siklus peneliti telah mengadakan wawancara mengenai model pembelajaran dengan menggunakan *role play*, kebanyakan siswa merasa senang mengikuti kegiatan ini.

D. Pembahasan

Penelitian tentang penggunaan *role play* sebagai model pembelajaran, dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris telah selesai dilaksanakan. Pada awal penelitian di siklus pertama, siswa nampak kurang termotivasi untuk melakukan pembelajaran tindakan ini. Dari data yang

diperoleh, 7 dari 16 siswa tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75, siswa yang telah tuntas sebanyak 9 siswa atau 53 %. Batas minimal ketuntasan sebesar 75 sesuai dengan standar Kriteria Ideal Ketuntasan Minimal dari Badan Standar Nasional Pendidikan tahun 2006. Kendala pada siklus pertama yang ditindaklanjuti di siklus kedua telah menunjukkan peningkatan yang berarti dalam perolehan skor. Hal ini nampak pada perolehan data pada tabel 4.2, dimana siswa yang tuntas mengalami kenaikan, dari 9 siswa di siklus I menjadi 14 siswa yang tuntas di siklus II, jadi sekitar 83 % telah tuntas. Kendala yang dialami siswa masih terkait pada masalah pemahaman, pelafalan, komunikasi interaktif, sikap dan penyusunan kalimat sesuai dengan tata bahasa Inggris yang benar. Perbaikan kesalahan yang dilakukan dalam kelompok kecil ternyata lebih efektif dibandingkan penjelasan secara klasikal. Hal ini disebabkan, siswa lebih berani menyampaikan pendapatnya. Dengan adanya koordinasi yang intens ternyata juga memberi manfaat baik bagi guru dan siswa untuk menjalin hubungan yang harmonis.

Pada umumnya siswa kurang variatif dalam mengembangkan isi cerita yang sesuai dengan tema yang diberikan. Pendampingan guru pada saat ini sangat diharapkan, agar ide-ide, pendapat ataupun daya kreatifitas siswa terbangun. Pada siklus ketiga, siswa diberi beberapa unsur yang harus masuk dalam percakapan mereka, ternyata mereka mampu mengembangkan ide-idenya yang telah dituangkan dalam naskah ceritanya. Menurut hasil perolehan data terakhir pada siklus ketiga ini, dari semua kategori yang harus dipenuhi dalam bermain peran, siswa telah berhasil melampaui batas minimal nilai ketuntasan, yakni 75. Namun demikian dalam hal pelafalan masih perlu ditingkatkan dalam bentuk latihan-latihan.

Penggunaan model pembelajaran ini telah meningkatkan rasa percaya diri siswa, hal ini nampak pada saat mereka memerankan beberapa peran yang harus mereka mainkan. Memang belum semua siswa tampil percaya diri, tetapi sudah ada perkembangan dengan suara dan sikap yang cukup menjiwai, bahkan ada yang mirip dengan karakter tokoh yang diperankan. Pembelajaran

dengan menggunakan model *role play* ini akan bermanfaat bagi peningkatan kemampuan siswa dalam pemerolehan bahasa asing, karena pemahaman melalui pengalaman visual dapat tersimpan lama dalam benak siswa. Disamping itu ada kerja sama ataupun koordinasi yang terjalin baik antara guru dan siswa, tentunya hal ini dimaksudkan agar tujuan akhir pembelajaran Bahasa Inggris tercapai.

E. Penutup

Dari hasil penelitian tindakan kelas tentang penggunaan *role play*, dapat disimpulkan bahwa terdapatnya peningkatan kemampuan berbicara siswa yang ditunjukkan dengan keberanian dan kepercayaan diri untuk tampil didepan kelas atau forum karena *role play*. Hasil penelitian menunjukkan perolehan nilai rata-rata hasil belajar siswa siklus I dengan persentase ketuntasan sebesar 53% dan meningkat pada siklus II menjadi 83%, dan siklus ke tiga 100%. Penerapan metode *role playing* pada pembelajaran bahasa inggris dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 12 Takengon dari siklus I sampai ke siklus III sebesar 47%. Hubungan yang harmonis antara guru dan siswa, dapat mengurangi rasa takut siswa pada guru. Suasana kelas nampak lebih hidup dan siswa sentris, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Selanjutnya, pengaruh bahasa ibu begitu masih tinggi sehingga siswa sulit melafalkan seperti penutur aslinya.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standar Nasional Pendidikan.2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta:BSNP
- G.Arsjad, Maidar, Dra. dan U.S, Mukti, Drs.1988. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta : Erlangga
- Joanna Budden, British Council. Spain, http://www.teachingenglish.org.uk/think/speak/role_play.shtml (10 Oktober 2006)

- Ladousse, Gillian Porter. 1987. *Role Play*. Oxford: Oxford University Press
- Nur, Mohamad, Prof.Dr. 1999. *Teori Belajar*. Surabaya : University Press UNESA
- Paulston, Christina Bratt, dkk. 1975. *Developing Communicative Competence*.
Pittsburg: University of Pittsburg Press.
- Poole, Deborah and Thrush, Emily Austin.1991. *Interactions II: A Speaking Activities Book* . Singapore: McGraw-hill, Inc.
- Tarigan, Henry Guntur, Prof. Dr. 1986. *Berbicara Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa
- Tim Pelatih Proyek PGSM. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta : Depdikbud Direktorat Pendidikan Tinggi, Pengembangan Guru Sekolah Menengah