

MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS TUJUH MELALUI ROLE PLAY DI SMP KATOLIK MARSUDI SIWI

Yustina Elfrida Ratna¹, Endang Setiyo Astuti², Tities Hijratur Rahmah,³

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris IKIP Budi Utomo Malang

¹Pendidikan Bahasa Inggris, IKIP Budi Utomo Malang

e-mail : yustinaelfridaratna@gmail.com

² Pendidikan Bahasa Inggris, IKIP Budi Utomo Malang

e-mail : mynameisendang@gmail.com

³ Pendidikan Bahasa Inggris, IKIP Budi Utomo Malang

e-mail : hijraturrahmah@gmail.com

Informasi Artikel	ABSTRACT
Submit: 19- 11 – 2022 Diterima: 22- 11 – 2022 Dipublikasikan: XX – XX – 2022	<p>The main objective of this research is to improve the speaking skills of seventh graders. Speaking skill is the ability to express opinions or thoughts and feelings to a person or group orally, both face to face and long distance. Alternatively, speech is a natural means of communication between members of a society to express their thoughts and as a form of social behavior. Speaking is one of the language skills besides reading, listening, and writing. One of the goals of teaching foreign languages in Indonesia is to improve speaking skills. However, as a foreign language, English is difficult to learn, especially in speaking. Speaking itself is a process of interaction between speaker and listener. Therefore, students must have the ability to speak English in order to communicate with others, because speaking English is the main goal of many adult learners. There are several problems that can cause low speaking skills such as student knowledge, student motivation, student linguistic knowledge, student personality, and speaking material. The first problem faced by junior high school students is the lack of pronunciation, then the second is the lack of students' vocabulary, this is caused by a lack of practice and the last is the students' lack of confidence. This study uses Classroom Action Research (CAR) to collect data that can improve the reading ability of seventh grade students at SMP Katolik Marsudi Siwi. Data collection involves instruments, namely tests, questionnaires, and interviews and questionnaires. Student questionnaires to find out students' opinions about the implementation of role play and reviews to find out what difficulties students face. Researchers will know the success of students in conducting this action research by referring to the KKM criteria of 75. There are several steps that will be carried out in each cycle, namely planning, acting, observation and reflection. The results of this study indicate that there is a significant development in the speaking skills of the seventh grade students of SMP Katolik Marsudi Siwi, after implementing role play. Where the score of the first cycle is 63.15% % and the second cycle score is 89.43%. This means that the use of the role play method is the right way to improve students' speaking skills.</p>
Keywords : Teaching, Speaking Skill, Role Play	

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas tujuh. Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan, baik tatap muka maupun jarak jauh. Atau, pidato adalah sarana komunikasi alami antara anggota masyarakat untuk mengekspresikan pikiran mereka dan sebagai bentuk perilaku sosial. Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa selain membaca, mendengarkan, dan menulis. Salah satu tujuan pengajaran bahasa asing di Indonesia adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Namun, sebagai bahasa asing, bahasa Inggris sulit dipelajari, terutama dalam berbicara. Berbicara itu sendiri merupakan proses interaksi antara pembicara dan pendengar. Oleh karena itu, siswa harus memiliki kemampuan berbahasa Inggris agar dapat berkomunikasi dengan orang lain, karena berbicara bahasa Inggris merupakan tujuan utama banyak pembelajar dewasa. Ada beberapa masalah yang dapat menyebabkan rendahnya keterampilan berbicara seperti pengetahuan siswa, motivasi siswa, pengetahuan linguistik siswa, kepribadian siswa, dan materi berbicara. Masalah pertama yang dihadapi siswa SMP adalah kurangnya pengucapan, kemudian yang kedua adalah kurangnya kosakata siswa, hal ini disebabkan oleh kurangnya latihan dan yang terakhir adalah kurangnya kepercayaan diri siswa. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengumpulkan data yang dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas VII SMP Katolik Marsudi Siwi. Pengumpulan data melibatkan instrumen yaitu tes, angket, serta wawancara dan angket. Angket siswa untuk mengetahui pendapat siswa tentang pelaksanaan role play dan review untuk mengetahui kesulitan apa yang dihadapi siswa. Peneliti akan mengetahui keberhasilan siswa dalam melakukan penelitian tindakan ini dengan mengacu pada kriteria KKM 75. Ada beberapa langkah yang akan dilakukan dalam setiap siklusnya yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perkembangan yang signifikan dalam keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Katolik Marsudi Siwi, setelah menerapkan role play. Dimana skor siklus I adalah 63,15% % dan skor siklus II adalah 89,43%. Artinya penggunaan metode role play merupakan cara yang tepat untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Kata Kunci: Mengajar, Keterampilan Berbicara, Bermain Peran

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan manusia untuk berinteraksi dengan orang lain di sekitarnya. Dalam bahasa, ada banyak masalah ketika dua orang dari daerah yang berbeda bertemu dan berbicara satu sama lain karena pemahaman yang terbatas dengan bahasa dari daerah masing-masing. Dalam bahasa Indonesia, bahasa Inggris digunakan sebagai bahasa asing, termasuk dalam kurikulum pendidikan yang dijalankan oleh masing-masing sekolah, menjadi muatan lokal di sekolah dasar, merupakan mata pelajaran wajib di SMP dan SMA, dan merupakan mata pelajaran pelengkap di Perguruan Tinggi. Dalam mempelajari bahasa Inggris, siswa perlu menguasai empat keterampilan berbahasa. Mereka mendengarkan, membaca, dan menulis. Keterampilan mendengarkan dan membaca dianggap keterampilan reseptif sedangkan keterampilan berbicara dan menulis dianggap keterampilan produ

ktif. Keempat keterampilan ini sangat penting. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menerima data

dari wawancara dengan guru bahasa Inggris tentang keterampilan berbicara siswa yang rendah. Peneliti mendapatkan beberapa informasi dari guru bahasa Inggris tentang kemampuan berbicara siswa kelas tujuh sangat rendah. Artinya siswamendapatkan nilai dari siswa yang berada di bawah kriteria kelulusan(KKM) maka kriteria kelulusan mata pelajaran bahasa Inggris adalah 75%.

Menurut Hyphen (2012) danFloriasti (2013) menyatakan bahwa ada beberapa masalah yang dapat menyebabkan rendahnya keterampilan berbicara seperti pengetahuan siswa, motivasi siswa, pengetahuan linguistik siswa, kepribadiansiswa, dan materi berbicaraHal ini disebabkan karena kurangnya latihan dan yang terakhir adalah kurangnya rasa percaya diri siswa.

Oleh karena itu peneliti inginmelakukan penelitian untuk siswakelas VII di SMP Katolik Marsu diSiwi, karena memiliki beberapa kendala dari siswa tentang keterampilan berbicara bahasa Inggris

Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa adalah dengan memberikan *role play* sebagai bentuk kegiatan pembelajaran bahasa Inggris di kelas. *Role Playing* adalah situasi yang diciptakan dimana siswa memainkan karakter yang biasanya mereka asumsikan untuk mencapai pembelajaran. Bermain peran sangat penting dalam pengajaran bahasa komunikasi karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berkomunikasi dalam konteks sosial dan peran sosial yang berbeda. Salah satu tujuan penggunaan model pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa selama pembelajaran.

Dengan pemilihan metode, strategi, pendekatan, dan teknik pembelajaran, diharapkan terjadi perubahan dari pembelajaran hafalan ke pembelajaran berpikir dan pemahaman, dari model ceramah ke pendekatan *discovery learning* atau pembelajaran inkuiri, dari model pembelajaran individual ke model pembelajaran kooperatif, dan dari pembelajaran yang berpusat pada objek ke pembelajaran yang berpusat pada subjek. pada siswa atau konstruksi pengetahuan siswa. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan keberadaan kelompok. Setiap siswa dalam kelompok memiliki tingkat kemampuan yang berbeda (tinggi, sedang, rendah). Itu model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama dalam memecahkan masalah untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Gillian Porter Ladousse 1995) menyatakan bahwa: berbagai pengalaman yang sangat luas dapat dibawa ke dalam kelas melalui permainan peran. Melalui *role play* kita dapat melatih siswa dalam keterampilan berbicara dalam situasi apapun. Jadi dalam mempresentasikan penelitian ini, penulis memutuskan untuk menerapkan permainan peran dalam pengajaran berbicara dan ingin mengukur keberhasilan penggunaan permainan peran di kelas berbicara. Barkley (2004: p.150) mengatakan bahwa bermain peran adalah situasi dimana siswa bertindak atau menganggap karakter atau

identitas mereka biasanya dianggap untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran berbicara di SMP Katolik Marsudi Siwi, penulis ingin melakukan penelitian tentang "Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII Melalui *Role Play* di SMP Katolik Marsudi Siwi". Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Katolik Marsudi Siwi melalui model pembelajaran *role play*.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian adalah suatu strategi untuk mengatur setting penelitian di tempat lain untuk mendapatkan data yang valid. Untuk melakukan penelitian yang bermanfaat, desain yang sistematis harus digunakan. Ini berarti bahwa desain penelitian yang tepat harus dipilih. Rancangan penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan Kemmis dan Mc Taggart 1992. Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian reflektif yang dilakukan dengan tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik mengajar di kelas. Peneliti menggunakan prosedur penelitian tindakan yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (1988) dalam Koshy (2005:4). Prosedurnya adalah sebagai berikut :

Siklus I

1. Perencanaan

Setelah melakukan wawancara penulis, mengamati kelas, dan mengadakan pretest, guru dan penulis berkolaborasi untuk menyiapkan instrument seperti; rencana pelajaran, pedoman observasi

2. Akting

Penulis juga mengimplementasikan RPP yang telah dibuat; yaitu mengajar berbicara dalam memberikan respon interpersonal dengan menggunakan role play.

3. Mengamati

Guru mengamati proses belajar mengajar di kelas. Ini termasuk kinerja penulis situasi kelas, dan respon siswa. Sedangkan pada akhir siklus satu, siswa diberikan post-test. Selanjutnya, guru menghitung hasil skor berbicara siswa untuk mengetahui apakah ada beberapa nilai peningkatan siswa dari pretest atau tidak.

4. Refleksi

Guru dan penulis mendiskusikan hasil pelaksanaan *role play* dalam tindakan. Kemudian mereka menyusun RPP baru untuk siklus berikutnya dan untuk post-test ke 2 untuk mengetahui peningkatan nilai siswa dan untuk memecahkan masalah yang belum selesai.

Penelitian tindakan kelas dengan rancangan Kurt Lewin ini terdiri dari empat tahap dalam satu siklus. Yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi setelah menyelesaikan siklus pertama, mungkin akan ditemukan masalah baru atau masalah yang belum selesai sebelumnya. Oleh karena itu, perlu dilanjutkan dua siklus kedua sejalan dengan konsep yang sama pada siklus pertama. Penulis mengadakan penelitian di kelas VII SMP Katolik Marsudi Siwi. Penulis melakukan Penelitian Tindakan pada tanggal 31 Januari 2022 sampai dengan 26 Maret 2022. Dan Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Katolik Marsudi Siwi tahun pelajaran 2022/2023. Ada 19 siswa di kelas VII.

Teknik pengumpulan data dalam Penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengamatan

Penulis menggunakan observasi untuk mendapatkan informasi tentang kondisi nyata dalam kegiatan belajar mengajar. Penulis membuat catatan observasi tentang situasi di dalam kelas saat proses belajar mengajar berlangsung, kinerja guru dalam mengajar berbicara dan keterampilan berbicara siswa, seperti pengucapan, kosa kata, dan tata bahasa dalam berbicara.

2. Wawancara

Sebelum melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas, penulis mewawancarai guru tentang kesulitan an siswa dalam keterampilan berbicara, kondisi siswa dalam aktivitas berbicara, dan strategi anak-anak yang biasanya diterapkan oleh guru dalam mengajar berbicara. Penulis juga melakukan wawancara setelah menyelesaikan Penelitian Tindakan Kelas untuk mengetahui respon guru terhadap gagasan teknik *role play*.

3. Kuesioner

Angket struktur diberikan kepada siswa kelas VII SMP Katolik Marsudi Siwi untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap proses belajar mengajar berbicara dengan teknik *role play* serta tentang motivasi dan masalah mereka dalam pembelajaran berbicara sebelum dan sesudah mereka belajar menggunakan teknik bermain peran.

4. Tes

Penulis menggunakan tes lisan untuk siswa. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa pre-test dan post test. Pre test dilakukan sebelum menerapkan teknik *role play*. Hal ini untuk mengukur kemampuan berbicara siswa pada awalnya. Sedangkan post-test dilaksanakan setelah menggunakan teknik *role play*.

Data yang terkumpul dalam penelitian ini dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Artinya semua data yang diperoleh dari observasi selama proses belajar mengajar, dan wawancara sebelum dan sesudah penelitian tindakan kelas dianalisis secara kualitatif sedangkan data yang diperoleh dari tes (pre test) di analisis secara deskriptif kuantitatif (persentase). Dalam melengkapi data numerik, penulis mencoba untuk mendapatkan rata-rata untuk mengetahui seberapa baik teknik *role play* di dalam kelas dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P = persentase kelas

F = skor persentase total

N = jumlah siswa

Kemudian penulis menganalisis skor berbicara siswa dari pre-test. Ini digunakan untuk mengetahui apakah ada peningkatan skor mereka atau tidak, dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{Y1 - Y}{Y} \times 100\%$$

P = persentase peningkatan siswa

Y = pre – test

Y1 = post – test 1

Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat dikatakan berhasil apabila dapat melebihi kriteria yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini, penelitian akan berhasil jika terdapat 75% siswa yang lulus dengan nilai penilaian 75 berdasarkan kriteria tingkat ketuntasan minimal (KKM) dari sekolah (SMP Katolik Mrsudi Siwi). Selain itu, keberhasilan tindakan tidak hanya diukur dari pencapaian skor berbicara siswa, tetapi juga teknik *role play* dapat memotivasi siswa dan mereka menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Jika kriteria keberhasilan tindakan terpenuhi,

berarti tindakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berikutnya akan dihentikan, tetapi jika kondisi ini belum tercapai maka akan diambil tindakan alternative pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 18 Mei 2022 di kelas VII SMP Katolik Marsudi Siwi. Sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan persiapan terkait pelaksanaan tindakan agar penelitian dapat berjalan dengan lancar dan mendapatkan hasil yang baik di SMP Katolik Marsudi Siwi. Dengan adanya siswa dan proses belajar mengajar, peneliti dapat mengetahui metode apa saja yang digunakan oleh guru bahasa Inggris dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya dalam berbicara. Sebagian besar siswa di kelas VII terlihat aktif dan terlihat sangat menarik dalam proses belajar mengajar dan hampir semua siswa di kelas ini memberikan respon yang baik, metode yang digunakan adalah metode *Role Play* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VII di SMP Katolik Marsudi Siwi.

The Result Score of Pre-test

No	Nama	KKM	Skor	Kriteria	
				Lulus	Gagal
1	AD	75	76	✓	
2	AGR	75	56		✓
3	AMET	75	76	✓	
4	CROJ	75	44		✓
5	FND	75	76	✓	
6	DDN	75	76	✓	
7	GFMS	75	56		✓
8	GRR	75	76	✓	
9	KSW	75	44		✓
10	MAS	75	44		✓
11	MCH	75	56		✓
12	MAL	75	76	✓	
13	MFR	75	52		✓
14	NH	75	52		✓
15	OBM	75	76	✓	
16	RZA	75	44		✓
17	SY	75	76	✓	
18	TCH	75	44		✓
19	NEP	75	44		✓
Total			1144	8	11

Untuk mendapatkan hasil pretest, penulis terlebih dahulu menghitung nilai rata rata dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

$$X = \frac{1144}{19}$$

$$X = 60.21$$

Maka untuk mengetahui persentase kelas yang lulus target skor kriteria tingkat ketuntasan minimal (KKM), penulis menggunakan rumus sebagai berikut : $P = \frac{F}{N} \times 100\%$

$$P = \frac{8}{19} \times 100\%$$

$$P = 42,10\%$$

Data nilai tes berbicara siswa yang diperoleh pada hasil pretest sebanyak 8 siswa atau 42,10% siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dapat disimpulkan bahwa, setelah menganalisis hasil pre test, dapat diketahui bahwa prestasi berbicara siswa kelas VII SMP Katolik Marsudi Siwi masih mengalami kesulitan atau belum maksimal dalam keterampilan berbicara. Sehingga perlu dicarikan solusi untuk mengatasi masalah tersebut.

Hasil Pasca Pelaksanaan Aksi

1. SIKLUS I

Untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode role play, peneliti merencanakan Siklus 1 yang terdiri dari empat fase, yaitu: Perencanaan, Aktng, Mengamati, dan Refleksi.

Hasil post-test 1

Untuk mengetahui hasil berbicara siswa pada post-test pertama kita dapat melihat dari tabel berikut:

The Result Score of Post-test in cycle 1

No	Nama	KKM	Skor	Kriteria	
				Lulus	Gagal
1	AD	75	76	✓	
2	AGR	75	76	✓	
3	AMET	75	56		✓
4	CROJ	75	56		✓
5	FND	75	76	✓	
6	DDN	75	76	✓	
7	GFMS	75	56		✓
8	GRR	75	76	✓	
9	KSW	75	76	✓	
10	MAS	75	76	✓	

11	MCH	75	56		✓
12	MAL	75	76	✓	
13	MFR	75	76	✓	
14	NH	75	56		✓
15	OBM	75	76	✓	
16	RZA	75	76	✓	
17	SY	75	56		✓
18	TCH	75	76	✓	
19	NEP	75	56		✓
Total			1304	12	7

Untuk mengetahui hasil berbicara siswa pada post-test pertama kita dapat melihat dari skor analisis data, skor rata-rata diperoleh dari rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

$$X = \frac{1304}{19}$$

$$X = 68,63$$

Kemudian untuk mengetahui persentase kelas yang lulus kriteria tingkat ketuntasan minimal (KKM) Penulis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$X = \frac{12}{19} \times 100\%$$

$$P = 63,15\%$$

Akhirnya, untuk mengetahui apakah siswa meningkatkan skor mereka atau tidak, penulis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{Y1 - Y}{Y} \times 100\%$$

$$P = \frac{68.63 - 60.21}{60.21} \times 100\%$$

$$P = 13,98\%$$

Dari hasil penghitungan dengan menggunakan rumus diperoleh bahwa peningkatan nilai berbicara siswa dari pre-test ke post-test adalah 13,98% dan peningkatan tersebut masih belum cukup, karena target keberhasilan tindakan adalah 75% lulus kriteria tingkat ketuntasan minimal (KKM) dan pada post test test 1 hanya ada 12 siswa atau peningkatannya masih belum cukup.

2. . SIKLUS II

Untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode role play, peneliti merencanakan Siklus 1 yang terdiri dari empat fase, yaitu: Perencanaan, Aktng, Mengamati, dan Refleksi.

Table Students Scores Of Post-Tests

No	Nama	KKM	Skor	Kriteria	
				Lulus	Gagal
1	AD	75	80	✓	
2	AGR	75	80	✓	
3	AMET	75	76	✓	
4	CROJ	75	76	✓	
5	FND	75	80	✓	
6	DDN	75	80	✓	
7	GFMS	75	56		✓
8	GRR	75	80	✓	
9	KSW	75	80	✓	
10	MAS	75	80	✓	
11	MCH	75	56		✓
12	MAL	75	76	✓	
13	MFR	75	76	✓	
14	NH	75	80	✓	
15	OBM	75	80	✓	
16	RZA	75	76	✓	
17	SY	75	80	✓	
18	TCH	75	76	✓	
19	NEP	75	80	✓	
Total			1304	17	2

Pertama, menghitung rata-rata siswa pada hasil post-test kedua:

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

$$X = \frac{1448}{19}$$

$$X = 76,21$$

Kedua persentase siswa yang lulus Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{17}{19} \times 100\%$$

$$P = 89,47\%$$

Ketiga, peningkatan skor siswa dari pre-test ke post-test kedua

$$P = \frac{Y_2 - Y_1}{Y_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{76.21 - 60.21}{60.21} \times 100\%$$

$$P = 26,57\%$$

Berdasarkan hasil dari perhitungan penulis, maka diperoleh ketuntasan siswa pada post-test siklus II adalah 89,47% atau tujuh belas siswa yang lulus kriteria ketuntasan minimal (KKM). skor rata-rata keseluruhan peningkatan siswa dari pre-test ke post-second test adalah 26,57% sehingga tindakan telah memenuhi syarat keberhasilan tindakan yaitu 75% siswa lulus Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). dengan skor 75.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, peneliti menyimpulkan bahwa pengajaran bahasa Inggris dengan menggunakan role play dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, hal ini dapat dibuktikan melalui beberapa data seperti: pre-test dan post-test. Hasil pre-test menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa hanya 63,5, dan pada Post-test 1 nilai rata-rata siswa adalah 70,31 dan pada post-test 2 nilai rata-rata siswa adalah 76,10 dengan 89,43 siswa yang lulus. KKM, sehingga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pengajaran berbicara dengan teknik role play. Selain itu, dengan menerapkan role play dalam pengajaran berbicara siswa memiliki kesempatan untuk aktif dan kooperatif, serta percaya diri dalam kegiatan berbicara, sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan role play cukup baik dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa dan role play ini memiliki berbagai kegiatan yang dapat efektif untuk mengajar siswa di kelas, hal ini didukung dengan data observasi dan angket.

DAFTAR RUJUKAN

- Adrian D, 1998. *Teach English. A training course for teacher trainer's handbook*, Cambridge: Cambridge University Press Inc. the British Council, (online), <http://saidanazulfiqar.files.wordpress.com//teach-english.pdf>, p233-240 it was retrieved on February 05 1998.
- Barkley. 2005:150 . *improving the students speaking skill by Role-play*. (<http://www.scribd.com/document/306755262>. Accessed 11 February 2018).
- Brown. 200. *Benefit-of-Role-play*. (<http://www.infomastery.com/2012/06>. Accessed 10 January 2018).
- Debra, A. (2007). *Role Play for Medical Students Learning about Communication*. *Journal of Science*, 87-97.
- Donn Byrne, *Teaching Oral English: Longman Handbooks for English Teacher*, (Singapore: Longman Groups, 1986) p. 122-123 Page 25
- Donn, B. 1998. *Teaching Oral English: Longman Handbook for English Teacher*, (online), <https://www.zourpri.file.wordpress.com//.../teaching-english-in-the-primary-classroom.pdf>, 122-123 it was retrieved on November 0n1986
- Floriasti, T. 2013. *Improving Speaking Skills Through The Use of Integrated Listening and Speaking Material for Student Teachers*. Green and Co
- Haycraft, 1978:88. *Improving the students speaking skill by Role play*. (<https://www.scribd.com/document/306755262/mini-thesis>. Accessed 11 February 2018).
- Henry, I.C. 1965. *Speaking Skill Is Contextual Teaching and Learning*, (online), <https://www.amazon.com/Myths...Henry-I-Christ/dp/0877207836> it was retrieved on April 17 1965.

- Hiram, C. 1964. Uttering Words (online), https://en.wikipedia.org/wiki/Hiram_Corson it was retrieved on November 06 1964
- Hornby, A.S. 1995 *Oxford Advanced Learners Dictionary*. London: Oxford University Press
- Hornby. 1995:517. *improving students pronunciation using Audio visual*. (<https://www.scribd.com>. Accessed 5 January 2018).
- Hornby. 1995:1331. *Teaching English vocabulary using multisensory Approach to young learners*. (<https://www.google.co.id>. Accessed 5 January 2018).
- Muhammad, M. (2012). *The Use of Role Play Method to Improve the Students English Speaking Skill at the fifth years of SDN Bungkal*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Soleh, M. Et al. 2014. *Pembelajaran speaking dengan metode Role Play menggunakan teks berbentuk narrative pada siswakeselas XI SMA Negeri 1 Kotabumi Lampung Utara in academic year 2013/2014*.