

Upaya Mengembangkan Keterampilan Siswa MA Muhammadiyah Kadudampit dalam Berbicara Bahasa Inggris dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas

Ahmad Fauzi Nasution¹, Hastri Rosiyanti², Bachtiar³

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Jakarta, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

³Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Kota Sukabumi, Indonesia

hastrirosiyanti@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel Metode bermain peran dan konsep diri. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan pengambilan data dilakukan melalui observasi pribadi. Penelitian ini menggambarkan pengalaman dan strategi yang digunakan oleh peneliti dalam menghadapi tantangan mengembangkan keterampilan siswa dalam berbicara bahasa inggris dengan menggunakan metode bermain peran pada di kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang berjumlah 34 orang. Objek penelitian ini adalah langkah-langkah penerapan model pembelajaran bermain peran, peningkatan hasil, dan respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran bermain peran. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas Melalui eksplorasi Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada beberapa langkah model pembelajaran bermain peran yang harus ditempuh guru untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa inggris, penerapan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam penggunaan Bahasa inggris, dan siswa memberikan respons positif terkait penerapan model pembelajaran bermain peran.

Kata kunci: *Kemampuan berbicara, Bermain Peran, keterampilan.*

1. Pendahuluan

Bahasa merupakan media untuk berkomunikasi yang digunakan manusia untuk melakukan interaksi dengan orang lain di sekitarnya (Watie, 2016; Novianti, et al., 2017). Untuk dapat berkomunikasi dengan baik, khususnya komunikasi secara lisan, manusia membutuhkan keterampilan berbahasa. Komunikasi lisan atau komunikasi verbal adalah bentuk komunikasi yang dianggap paling efektif, efisien dan praktis (Indra, 2005). Komunikasi lisan atau berbicara sangat membutuhkan pengetahuan tata bahasa yang baik karena alasan dari berkomunikasi adalah untuk mengerti dan dimengerti. Sehingga dalam komunikasi lisan yang dibutuhkan adalah pemahaman kosa kata dan cara menyampaikan pesan untuk dimengerti oleh orang lain.

Bahasa Inggris merupakan bahasa global yang yang digunakan hampir di seluruh dunia (Fitriana, 2012). Seseorang perlu memiliki kemampuan berbahasa Inggris, agar dapat berkomunikasi secara internasional. Keterampilan berbicara penting untuk mempermudah berkomunikasi dengan orang lain. Jika tidak memiliki keterampilan berbicara maka kelangsungan proses komunikasi antara pemberi pesan dan penyimak akan terganggu. Dengan

berbicara yang baik dan benar maka maksud pesan yang ingin disampaikan pemberi pesan dapat diterima dengan baik oleh penyimak.

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang paling banyak digunakan di dunia. Kebanyakan orang di seluruh dunia telah minimal sedikitnya mengenal dan menggunakan Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa ini memiliki peran yang sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan, bisnis, dan komunikasi internasional. Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.

Bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan ajar melalui pengembangan penghayatan dan imajinasi siswa terhadap suatu tokoh tertentu (Pradita et al., 2021). Sedangkan menurut (Husada et al., 2019), bermain peran adalah model pembelajaran melalui pemeranan sebuah situasi dalam hidup manusia dengan tanpa diadakan latihan untuk mencapai tujuan bersama dalam rangka mencari penyesuaian diri suatu masalah yang sering dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari dan dapat digunakan untuk mendiagnosis dan mengerti seseorang sebagai media pengajaran dan metode pelatihan keterampilan tertentu. Berdasarkan kedua pendapat ini dapat disimpulkan bahwa, bermain peran adalah suatu cara untuk menguasai materi melalui pemeranan suatu tokoh sesuai kehidupan nyata manusia.

Untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan sering melakukan aktivitas yang melibatkan percakapan dan berkomunikasi dengan bahasa Inggris. Upaya tersebut dapat dilakukan dalam metode pembelajaran bermain peran. Metode bermain peran adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati (Rahmi, et al., 2014; Iskandar, 2015; Alfiani, 2015; Zusfindhana, 2017). Beberapa hasil penelitian menunjukkan keterampilan bermain peran dapat meningkat dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran (Siska, 2011; Pranowo, 2013; Hodijah, et al., 2017; Husada, et al., 2019; Kolnel, & Zendrato, 2019). Melalui aktivitas dalam pembelajaran bermain peran diharapkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa MA Muhammadiyah Kadudampit dapat meningkat.

Role play adalah simulasi tingkah laku dari orang yang diperankan, yang bertujuan untuk melatih siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya; melatih praktik berbahasa lisan secara intensif; dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi. Joyce dan Weil (1972: 70) menerangkan bahwa melalui teknik *role play*, siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk menghargai diri sendiri dan perasaan orang lain, mereka dapat belajar perilaku yang baik untuk menangani situasi yang sulit, dan mereka dapat melatih kemampuan mereka dalam memecahkan. Pendidikan bukan hanya sebatas menyampaikan materi pelajaran saja, melainkan melakukan pekerjaan yang bertujuan dan bersifat kompleks. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya diperlukan sejumlah keterampilan khusus yang didasarkan pada konsep dan ilmu pengetahuan yang spesifik setiap keputusan dalam melaksanakan aktifitas mengajar bukanlah didasarkan kepada pertimbangan-pertimbangan subjektif atau tugas yang dapat dilakukan dengan sekehendak hati, melainkan didasarkan kepada suatu pertimbangan keilmuan tertentu, sehingga apa yang dilakukan guru dalam mengajar dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Salah satu bentuk kelemahan yang dilakukan dalam proses pembelajaran oleh para guru adalah kurang diterapkannya

metode - metode yang tepat dalam pembelajaran di kelas.

Dalam setiap pembelajaran pada mata pelajaran apapun guru lebih banyak mendorong agar peserta didik dapat menguasai sejumlah materi pelajaran. Melihat hal tersebut, maka sangat diperlukan suatu tindakan perbaikan proses pembelajaran sehingga siswa kembali memiliki gairah untuk mengikuti pembelajaran terutama Pembelajaran yang sifatnya di dalam kelas. Salah satu yang dapat ditempuh guru untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.

Metode *Role Playing* adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran / tokoh yang terlibat dalam proses sejarah. Selain itu, metode *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang memiliki tujuan membantu siswa untuk menemukan makna diri di dunia sosial yang bersifat scenario (simulasi). Dengan menerapkan strategi metode *Role Playing* secara langsung dalam pembelajaran apapun di kelas maupun di luar kelas, diharapkan siswa akan memperoleh pengetahuan tentang orang dan Motivasi yang menandai perilakunya, mudah memahami suatu permasalahan berikut cara pemecahannya dan pada materi yang disampaikan oleh guru.

Hal ini sesuai dengan prinsip *learning by doing* yang menyatakan bahwa pembelajaran akan cepat dikuasai peserta didik dengan peserta didik tersebut ikut aktif dalam pembelajaran. Bertolak dari pemikiran bahwa peserta didik aktif dalam pembelajaran akan memudahkan peserta didik menerima konsep yang harus dikuasainya maka secara otomatis langkah membawa peserta didik aktif dalam belajar dan sekaligus terdorong ini merupakan suatu langkah yang efektif untuk menyampaikan suatu materi ajar. Dengan demikian, kenyataan bahwa lemahnya aktivitas kehiatan belajar mengajar guru di tentukan dengan sejauh mana guru mamapu menerapkan berbagai metode dalam sebuah pembelajaran sehingga hasil lebih terarah dalam mencapai target yang diinginkan.

Rendahnya kemampuan siswa dalam bermain peran tidak hanya disebabkan oleh minimnya rasa percaya diri yang dimiliki siswa, tetapi model pembelajaran yang digunakan guru secara tidak langsung juga dapat memengaruhi keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut dikarenakan alokasi waktu yang disediakan cukup minim, sehingga guru hanya bisa menyampaikan teori-teori yang ada dalam pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan sering melakukan aktivitas yang melibatkan percakapan dan berkomunikasi dengan bahasa inggris. Upaya tersebut dapat dilakukan dalam metode pembelajaran bermain peran. Metode bermain peran adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati (Rahmi, et al., 2014; Iskandar, 2015; Alfiani, 2015; Zusfindhana, 2017). Beberapa hasil penelitian menunjukkan keterampilan bermain peran dapat meningkat dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran (Siska, 2011; Pranowo, 2013; Hodijah, et al., 2017; Husada, et al., 2019; Kolnel, & Zendrato, 2019). Melalui aktivitas dalam pembelajaran bermain peran diharapkan keterampilan berbicara bahasa inggris siswa MA Muhammadiyah Kadudampit dapat meningkat.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian ini, dirancang metode penelitian yang meliputi, rancangan penelitian, subjek dan objek penelitian, prosedur penelitian (refleksi awal, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi, dan refleksi), metode dan instrument pengumpulan data, teknik analisis data dan kriteria keberhasilan. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI yang berjumlah 34 orang. Objek dalam penelitian ini adalah langkah-langkah pembelajaran yang efektif dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa Inggris, penerapan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam penggunaan Bahasa Inggris, dan siswa memberikan respons positif terkait penerapan model pembelajaran bermain peran.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, dan metode tes. Data yang diperoleh tersebut dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif. deskriptif kualitatif merupakan analisis data dengan kata-kata atau secara naratif verbal (bercerita). Data berupa perilaku guru dan siswa selama proses memerankan tokoh dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif.

Penelitian ini menggunakan instrumen sebagai alat untuk mendukung penggunaan metode tersebut. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes performansi memerankan tokoh, lembar observasi langkah-langkah pembelajaran guru. instrumen lembar observasi digunakan dalam metode observasi.

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan, keberhasilan penelitian tindakan ditandai dengan adanya perubahan menuju arah perbaikan dari proses belajar dan pembelajaran. Kriteria keberhasilan belajar memerankan tokoh ditunjukkan dengan adanya perubahan aktivitas pembelajaran. Kriteria keberhasilan dari respons siswa ditunjukkan dari jumlah keseluruhan siswa merespons positif. Jika persentase respons positif siswa 75% dari jumlah keseluruhan siswa, maka tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dihentikan. Kriteria keberhasilan memerankan tokoh pada pementasan drama juga ditunjukkan dengan adanya keberhasilan pemerolehan skor rata-rata kelas pada kategori baik atau 75% dari jumlah keseluruhan siswa. Dengan tercapainya kriteria keberhasilan yang telah ditentukan maka, penelitian dapat dihentikan. Siklus tindakan yang mampu mencapai kriteria keberhasilan atau pun ketercapaian KKM tersebut dianggap sebagai tindakan terbaik yang memenuhi kriteria keberhasilan, sekaligus dianggap sebagai tindakan yang baik dan tepat.

Metode ini sesuai untuk melatih aspek berbicara (speaking) kelas bahasa menengah dan mahir karena perihal latar situasi dalam role play yang umum mengenai keseharian dan pekerjaan dan pengetahuan kosa kata bahasa Inggris yang cukup banyak digunakan dalam berkomunikasi (Rosensweig dalam Fauziati, 2008: 122). Peserta didik juga harus memainkan peran dan melakukan dialog dengan peserta didik lainnya. Selain itu, topik sudah ditentukan sehingga peserta didik hanya perlu mengembangkan isi percakapan dengan lebih kreatif. Metode ini tidak terlalu menekankan pada grammar sehingga guru sebagai subyek penelitian ini diharapkan dapat berimprovisasi menggunakan bahasa Inggris dengan lebih mudah tanpa merasa kesulitan pada kaidah tata bahasa saat berbicara.

KELEBIHAN PENERAPAN METODE ROLE PLAY

- Memperlancar siswa untuk menghasilkan sebuah bahasa percakapan secara alami dengan teman; (Dougill, 1994: 12)

- Melatih siswa untuk berpikir kreatif dan menjadi pribadi yang percaya diri
- Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis sehingga menumbuhkan rasa percaya dan tenggang rasa terhadap teman karena siswa dapat bertukar pikiran, bekerja sama, dan saling memberi saran dengan teman sekelompok (Dougill, 1994: 11-12)
- Membuat siswa lebih siap dan spontan menanggapi sebuah ungkapan atau perkataan dari lawan main ketika berbicara dengan kosakata yang bervariasi

KEKURANGAN DARI PENERAPAN ROLE PLAY

Pada metode Role Play terdapat kekurangan yang dapat ditemukan dalam penerapan yang dilakukan seperti Sebagian siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk mementaskan suatu adegan tertentu dan Memerlukan alokasi waktu yang lebih lama (Djuningin, 2011: 175-176)

ROLE PLAY UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERBICARA

Bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan ajar melalui pengembangan penghayatan dan imajinasi siswa terhadap suatu tokoh tertentu (Pradita et al., 2021). Sedangkan menurut (Husada et al., 2019), bermain peran adalah model pembelajaran melalui pemeranan sebuah situasi dalam hidup manusia dengan tanpa diadakan latihan untuk mencapai tujuan bersama dalam rangka mencari penyesuaian diri suatu masalah yang sering dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari dan dapat digunakan untuk mendiagnosis dan mengerti seseorang sebagai media pengajaran dan metode pelatihan keterampilan tertentu.

Metode *Role Playing* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memperlihatkan cara pembelajaran dengan permainan yang efektif, meningkatkan kemampuan kerja sama dengan kelompok, dan diharapkan dengan metode ini, minat, motivasi, peran serta siswa dalam belajar juga akan meningkat (Kasmiyatun, 2013:373). Lebih lanjut, bermain peran (*role playing*) menurut Sanjaya (2006:161) adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada saat proses belajar-mengajar berlangsung, peneliti mendapati beberapa siswa yang kurang memahami untuk mengatakan kosakata Bahasa Inggris di dalam kelas. Bahkan pada saat peneliti mengajak seluruh siswa di kelas untuk berpartisipasi dalam membaca kalimat Bahasa Inggris bersama-sama, beberapa dari siswa tidak mengikuti karena kurang paham dalam pengucapannya. Setelah diwawancara mengenai alasan mengapa mereka alami rasa kurang pemahaman dan kurang percaya diri pada saat jam belajar, kebanyakan dari mereka menjawab dikarenakan kurangnya minat belajar mereka dalam Bahasa Inggris,

Sesuai dengan hasil yang diperoleh oleh peneliti dalam penelitian ini, dapat diperoleh tiga temuan bermakna, yaitu ada beberapa langkah yang harus dilakukan dalam penerapan model pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memerankan tokoh, penerapan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memerankan tokoh, dan siswa memberikan respons positif terhadap penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*).

Pertama, terkait dengan langkah-langkah efektif penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memerankan

tokoh. Langkah-langkah tersebut terdiri atas pemberian teori-teori dan pemberian topik, serta dilanjutkan dengan pemberian komentar. Langkah yang paling sering dilakukan dalam penelitian ini adalah pemberian teori dan komentar. Pada tahap pemberian teori, guru lebih memfokuskan pada teori aspek-aspek bermain peran, seperti pelafalan, gerak-gerik, ekspresi, blocking, dan penghayatan. Pemberian teori mengenai aspek-aspek bermain peran ini sangat penting dilakukan agar siswa dapat menampilkan suatu hal yang terkesan real atau nyata. Oleh karena itu, diperlukan sekali kemampuan penghayatan atau imajinasi yang tinggi agar pemain peran dapat memerankan tokoh sesuai dengan karakter atau perwatakan tokoh itu sendiri sesuai dengan kejadian sebenarnya. terkait dengan pembentukan tim pengamat dan pemberian komentar. Pembentukan tim pengamat ini juga perlu dilakukan agar peserta didik dapat terlibat lebih aktif dalam melakukan kegiatan diskusi. Hal tersebut sejalan dengan Shaffel dan Shaffel, 1967 (dalam Herman J. Waluyo, 2008) yang menyatakan bahwa tim pengamat perlu disiapkan secara matang agar semua peserta didik ikut terlibat dan turut mengalami serta menghayati peran tersebut sehingga menjadi lebih aktif dalam kegiatan berdiskusi. Selain itu, pemberian komentar dari tim pengamat juga berperan sangat penting karena dapat digunakan sebagai bahan untuk mengoreksi kelebihan dan kekurangan masing-masing. Selain itu, hal ini membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup dan membuat siswa menjadi lebih antusias.

Kedua, terkait dengan peningkatan kemampuan memerankan tokoh dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan siswa memerankan tokoh. Hal itu dapat dibuktikan dengan nilai yang mengalami peningkatan secara signifikan. Pada siklus 1 skor rata-rata siswa adalah 73,26, kemudian adanya peningkatan sebesar 8,21% pada siklus 2 sehingga rata-rata pada siklus 2 menjadi 81,47. Berhasilnya penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) tentu disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu guru sudah menerapkan langkah-langkah model pembelajaran bermain peran dengan tepat dan baik. Kemudian, pemberian teori secara detail dan praktik secara bertahap tentu membuat kemampuan siswa dalam bermain peran menjadi lebih baik dari sebelumnya. Tidak hanya itu, dengan adanya pemberian teori yang jelas dan kegiatan praktik, tentu membuat siswa menjadi lebih percaya diri dalam melakukan kegiatan *Role play* serta dapat menarik minat atau perhatian siswa. Hal ini senadadengan pendapat Dahlan (1990) yang mengungkapkan bahwa model pembelajaran *roleplaying* ini dapat menarik minat dan perhatian siswa, memberikan kesempatan kepadasiswa untuk mengeksplorasi situasi saat mengalami emosi, perbedaan pendapat, danpermasalahan dalam lingkungan hidup sosial anak, serta menarik siswa untuk bertanya, dan mengembangkan kemampuan komunikasi siswa Dengan kata lain, penerapan model *role playing* ini memang cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memerankan tokoh drama karena dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik itu sendiri serta membuat siswa menjadi lebih aktif,

Ketiga, terkait dengan respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Pada umumnya, siswa memberikan respons positif terhadap penerapan model pembelajaran ini. Itu menunjukkan, siswa sangat menyukai pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Hal ini semakin membuktikan bahwa melalui model pembelajaran ini siswa menjadi lebih aktif dan kreatif.

Hasil penelitian ini juga mengalami peningkatan dalam segi kemampuan berbicara. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari skor kemampuan siswa dalam memerankan tokoh pada pementasan drama. Skor rata-rata klasikal pada siklus 1 adalah 70,73, kemudian mengalami peningkatan sebesar 7,73% dan pada siklus 2 sehingga rata-rata klasikal siklus 2 adalah 78,46

4. Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan pembahasan di atas, ada beberapa hal yang menjadi simpulan dalam penelitian ini. Pertama, langkah-langkah model pembelajaran bermain peran (role playing) dalam meningkatkan kemampuan siswa memerankan tokoh sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memerankan tokoh. Kedua, peningkatan hasil belajar siswa hingga tercapainya tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada kegiatan memerankan tokoh drama siswa kelas XI MA Muhammadiyah Kadudampit dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran.

Saran

Dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi konsentrasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, peneliti menekankan pentingnya strategi pendidikan, seperti pembelajaran yang menyenangkan, permainan interaktif, dan teknik relaksasi fisik, untuk mengatasi kurangnya percaya diri siswa

5. Ucapan Terima Kasih

Kami menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta yang memberikan fasilitas dalam melakukan penelitian ini. Demikian pula kami menyampaikan terima kasih kepada pihak mitra yaitu MA Muhammadiyah Kadudampit yang memberikan izin melakukan penelitian.

Daftar Pustaka

- Lies Ambasari (2023) *Improving Students' Speaking Skill through Pattern Drill Technique*. Karya Ilmiah Pengabdian Masyarakat
- Dahlan, MD. 1990. *Model-Model Mengajar*. Bandung: Diponegoro.
- Anugerah Husada & Mei Fita Asri Untari & Ahmad Nashir Tsalatsa (2019) *Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa*. *Journal of Education Action Research*
- Nurfatimah Kurnia Kusuma (2019) *Implementasi Metode Pembelajaran Bermain Peran Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa*. *Jurnal Educatio*
- Cecep Maulana & Iin Almeina & Ramadhani (2019) *Peranan Media Interaktif Dalam Percakapan Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Metode Role Play*. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*