



DOI: <https://doi.org/10.31933/eej.v2i2>

Received: 11/07/2021, Revised: 26/07/2021, Publish: 30/07/2021

MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IX.5 DENGAN ROLE PLAY YANG MERUPAKAN SUATU ALTERNATIF YANG EFEKTIF DAN MENYENANGKAN DI MTsN KURANJI PADANG

Siti Aida

MTsN 5 Kota Padang

Email: sitiaida4268@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pembelajaran bahasa Inggris di kelas banyak difokuskan pada keterampilan membaca (*reading*). Sementara itu, keterampilan lain utamanya keterampilan berbicara (*speaking*) tidak banyak mendapatkan perhatian. Pembelajaran keterampilan *speaking* disajikan sebatas pada penjelasan-penjelasan mengenai fungsi ungkapan-ungkapan bahasa, tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan ungkapan-ungkapan itu. Dalam memberikan *Role Play* sebagai kegiatan pembelajaran bahasa Inggris, guru sebaiknya memperhatikan level siswa, utamanya pada pemilihan materi.

Kata Kunci: keterampilan berbicara, role play, alternatif, efektif

PENDAHULUAN

Kurikulum bahasa Inggris SLTP 1994 dan suplemennya menekankan keterampilan membaca (*reading*) pada pembelajaran bahasa Inggris di SLTP (Kurikulum bahasa Inggris, 1994). Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran bahasa Inggris di kelas banyak difokuskan pada keterampilan membaca (*reading*). Sementara itu, keterampilan lain utamanya keterampilan berbicara (*speaking*) tidak banyak mendapatkan perhatian. Apalagi adanya kenyataan bahwa keterampilan berbicara tidak diujikan dalam ulangan bersama atau dalam Ebtanas. Yang terjadi selanjutnya, banyak guru yang memberi porsi secara berlebihan pada keterampilan membaca (*reading*), sementara kemampuan *speaking* siswa sangat tidak kompeten. Keadaan ini menjadikan mereka enggan berkomunikasi dalam bahasa Inggris (Yang Shuying, 1999).

Kondisi yang demikian ini terjadi di sekolah peneliti di MTsN Kuranji Padang. Pembelajaran bahasa Inggris banyak difokuskan pada *reading* karena *reading* banyak mendominasi soal-soal ulangan, baik ulangan bersama maupun Ebtanas. Disisi lain, keterampilan berbicara tidak banyak mendapatkan perhatian yang cukup. Pembelajaran keterampilan *speaking* disajikan sebatas pada penjelasan-penjelasan mengenai fungsi ungkapan-ungkapan bahasa, tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan ungkapan-ungkapan itu. Lebih parah lagi, bahasan-bahasan itu dikemas

dalam bentuk soal-soal latihan. Tidak lain, tujuannya adalah mengkondisikan siswa pada soal-soal Ebtanas. Faktor yang demikian ini menjadikan kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Inggris tertatih tatih.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian di atas peneliti mencoba merumuskan masalah, yaitu: bagaimana mengembangkan materi dan strategi pembelajaran bahasa Inggris melalui Role Play guna meningkatkan keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris siswa-siswa MTsN Kuranji Padang?

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini tergolong pada jenis penelitian tindakan kelas (action research) yang disingkat dengan PTK, menurut Suharsimi (2002) menjelaskan PTK melalui paparan gabungan definisi dari ketiga kata "Penelitian + Tindakan + Kelas" sebagai berikut: penelitian adalah kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. Tindakan adalah suatu gerak peneliti yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan. Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan PTK adalah penelitian tindakan kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Siklus Sedang I

a. Perencanaan

Siklus sedang I terdiri dari 6 siklus kecil, dan setiap siklus kecil berlangsung selama 90 menit. Materi yang diberikan antara lain: *Asking for and giving personal information 1, Asking for and giving personal information 2, Asking for and giving personal information 3, Talking about family. Counting, Asking and replying where things are.*

Langkah-langkah yang ditempuh antara lain:

1. Membuat *setting Role Play* agar tampak sebagaimana mestinya. Misalnya, menjelaskan kepada siswa peran apa yang akan dimainkan. Di sini, peneliti melakukan persiapan-persiapan yang berkaitan dengan *setting Role Play* dan atributnya.
2. Menjelaskan tujuan dan aturan permainan.
3. Memberikan ungkapan-ungkapan yang dipakai dalam *Role Play*, membimbing cara pengucapannya beberapa kali dan sekaligus menjelaskan penggunaannya. Ini dilakukan dengan maksud agar siswa merasa percaya diri menggunakan ungkapan-ungkapan itu dalam *Role Play*.

4. Memilih musik yang sesuai sebagai *background* suara agar suasana tampak rileks sehingga dapat mengurangi ketegangan siswa.

b. Pelaksanaan

Siswa diminta mempraktikkan *Role Play* sesuai dengan tujuan dan aturan permainan selama kurang lebih 50 menit. Untuk 5 menit pertama, peneliti membuat persiapan-persiapan sebagai *setting Role Play*, misalnya menata kelas, membuat atribut dan menceritakan kepada siswa peran yang akan dimainkan. 5 menit berikutnya, peneliti menjelaskan tujuan dan aturan permainan. Kemudian 15 menit selanjutnya ungkapan-ungkapan dan kosa kata yang dipakai dalam *Role Play* dituliskan di papan, sekaligus dijelaskan oleh peneliti fungsinya. Peneliti juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menirukan cara melafalkan ungkapan-ungkapan dan kosa kata yang akan dipakai.

Untuk topik-topik yang lebih rumit, kegiatan ini kadang-kadang membutuhkan lebih dari 15 menit. Selanjutnya setelah siswa merasa jelas, peneliti meminta siswa mempraktikkan *Role Play* selama kurang lebih 25 menit dalam kelompok. Pada saat siswa bermain *Role Play*, peneliti membunyikan musik sebagai *background* suara dengan volume tertentu.

Peneliti selanjutnya memantau jalannya *Role Play* sambil memberikan bantuan kepada siswa. Untuk kesalahan-kesalahan yang bersifat umum, artinya dilakukan hampir seluruh siswa, peneliti menjelaskan kembali secara klasikal. Sementara kesalahan yang bersifat individu atau kelompok, peneliti langsung memberikan penjelasan pada individu atau kelompok itu.

c. Pengamatan

Pada setiap akhir dua siklus kecil, Angket Siswa dibagikan. Ini dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa setelah mereka mempraktikkan *Role Play*. Tabel berikut ini menunjukkan jumlah rata-rata respon siswa dari 3 angket yang telah disebar selama pelaksanaan siklus sedang 1. Dari 32 jumlah didapatkan data seperti pada Tabel 1. Data Tabel 1 di-*checkcross*-kan dengan Lembar Observasi Aktivitas dalam KBM yang dilakukan oleh kolaborator, dan didapatkan data:

1. Peneliti merasa kesulitan membuat gambar atau media lain untuk kata-kata tertentu sehingga kata-kata itu langsung diterjemahkan. Hal yang demikian ini mengakibatkan sebanyak 64 % siswa merasa kesulitan memahami arti kosa kata meskipun sudah diartikan kedalam bahasa Indonesia.
2. Peneliti sudah memberi contoh cara melafalkan ungkapan-ungkapan yang dipakai namun tidak banyak memberi penekanan sehingga mengakibatkan sebanyak 61% siswa merasa kesulitan mengucapkan ungkapan-ungkapan itu saat mempraktikkan *Role Play*.

TABEL : 1

No.	JUMLAH	URAIAN
1.	64 % Siswa	Menyatakan merasa kesulitan dalam memahami arti kosa kata yang terdapat dalam <i>Role Play</i>
2.	26 % Siswa	Menyatakan bahwa kosa kata yang sukar jumlahnya sedikit.
3.	58 % Siswa	Menyatakan mudah memahami ungkapan-ungkapan yang dipakai dalam <i>Role Play</i>
4.	61 % Siswa	Menyatakan merasa kesulitan mengucapkan ungkapan-ungkapan itu
5.	76 % Siswa	Menyatakan merasa sudah jelas dengan aturan <i>Role Play</i>
6.	79 % Siswa	Menyatakan merasa jelas dengan contoh yang telah diberikan oleh guru.
7.	76 % siswa	Menyatakan merasa senang belajar bahasa Inggris melalui <i>Role Play</i>
8.	59 % Siswa	Menyatakan merasa sulit bermain <i>Role Play</i>

d. Refleksi

Sementara itu, hasil refleksi yang diperoleh di lapangan selama pelaksanaan siklus sedang I sebagaimana di bawah ini:

1. Pada awal pelaksanaan siklus sedang I tampaknya sebagian besar siswa masih merasa canggung (tidak percaya diri) melakukan praktik bahasa (bertanya dan menjawab dalam bahasa Inggris). Sebagai gantinya, siswa banyak melakukannya dengan cara melihat pekerjaan teman-temannya. Kondisi yang demikian ini terjadi karena siswa belum terbiasa melakukan *Role Play*. Kemungkinan lain, kurangnya penekanan pada latihan melafalkan ungkapan-ungkapan dan kosa kata yang dipakai dalam *Role Play* sehingga siswa merasa malu. Masalah ini (percaya diri siswa) akan mendapat perhatian peneliti untuk pelaksanaan siklus sedang berikutnya.
2. Di samping melihat pekerjaan teman-temannya, untuk mendapatkan dan memberi informasi yang semestinya dilakukan dengan cara bertanya dan menjawab dalam

bahasa Inggris, banyak siswa yang masih menggunakan bahasa daerah. Misalnya, untuk meminta perhatian seseorang, minta maaf, menyuruh orang lain mengulang apa yang ia katakan. Padahal, untuk tujuan ini mereka sebenarnya dapat saja melakukan dalam bahasa Inggris dengan cara melihat ungkapan-ungkapan itu yang masih tertera di papan tulis. Keadaan seperti ini banyak dipengaruhi oleh ketidak biasaan mereka berbicara dalam bahasa Inggris sehingga mereka enggan melakukannya. Pada pelaksanaan siklus selanjutnya agar keadaan ini tidak terulang lagi siswa banyak dibekali cara melafalkan ungkapan-ungkapan yang dipakai dalam *Role Play*, dan siswa sering diingatkan agar mereka tidak canggung dan ragu-ragu lagi.

3. Sebagian besar siswa merasa sulit beradaptasi dengan *Setting Role Play* yang dipersiapkan sepenuhnya oleh peneliti. Keadaan ini akan mendapat perhatian peneliti pada pelaksanaan siklus sedang berikutnya. Misalnya, dengan memberitahukan terlebih dahulu tentang setting *Role Play* untuk pertemuan berikutnya, kemudian memberi penugasan kepada siswa untuk membuat persiapan-persiapan setting *Role Play* sebagaimana yang dikehendaki.

Siklus Sedang II

a. Perencanaan

Siklus sedang II terdiri dari 6 siklus kecil, dan setiap siklus kecil berlangsung selama 90 menit. Materi yang diberikan adalah: Asking where places are 1, Asking where places are 2, Asking for things in a shop, Shopping around, Describing feelings, Talking about habits and hobbies.

Langkah-langkah yang ditempuh pada perencanaan siklus sedang II adalah:

1. Memberikan *setting Role Play* terlebih dahulu untuk pertemuan berikutnya, dan memberikan penugasan kepada siswa untuk mempersiapkan setting itu.
2. Menjelaskan dan menegaskan kembali kepada siswa tujuan dan aturan permainan agar siswa tidak lagi melihat pekerjaan teman-temannya. Melainkan bertanya dan menjawab dalam bahasa Inggris untuk mendapatkan dan memberi informasi.
3. Melatih siswa melafalkan ungkapan-ungkapan yang dipakai dalam *Role Play* beberapa kali, dan sekaligus menjelaskan kegunaannya serta memberikan contoh agar mereka menjadi jelas dan percaya diri disamping untuk meningkatkan fluency siswa.
4. Memperpanjang waktu bermain *Role Play*, semula 50 menit menjadi 60 menit.
5. Memilih jenis musik yang sesuai sebagai background.

b. Pelaksanaan

Siswa diminta kembali mempraktikkan *Role Play* sesuai dengan tujuan dan aturan permainan selama kurang lebih 60 menit. Untuk 5 menit pertama, siswa membuat persiapan-persiapan sebagai setting *Role Play* sebagaimana yang telah diberitahukan terlebih dahulu dan ditugaskan oleh peneliti. Siswa tampaknya lebih mudah beradaptasi dengan setting yang telah mereka persiapkan sendiri. 5 menit berikutnya, peneliti, menjelaskan tujuan dan aturan permainan. Pada bagian ini peneliti mengingatkan dan menekankan kepada siswa untuk melakukan *Role Play* sebagaimana prosedurnya, dan bukan melihat pekerjaan temannya. Kemudian 15 menit selanjutnya ungkapan-ungkapan dan kosa kata yang dipakai dalam *Role Play* dituliskan di papan, sekaligus dijelaskan oleh peneliti fungsinya. Peneliti juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menirukan cara melafalkan ungkapan-ungkapan dan kosa kata beberapa kali hingga siswa merasa jelas. Selanjutnya setelah siswa merasa jelas, peneliti meminta siswa mempraktikkan *Role Play* selama kurang lebih 35 menit dalam kelompok. Pada saat siswa bermain *Role Play*, peneliti membunyikan musik sebagai background suara dengan volume tertentu.

Peneliti selanjutnya memantau jalannya *Role Play*, dan masih memberikan bantuan kepada siswa. Untuk kesalahan-kesalahan yang bersifat umum, kesalahan itu dijelaskan kembali secara klasikal. Sementara kesalahan yang bersifat individu atau kelompok, dijelaskan pada saat kesalahan itu terjadi. Namun demikian, koreksi yang diberikan tidak menjadikan siswa *down*.

c. Pengamatan

Pada setiap akhir dua siklus kecil, Angket Siswa dibagikan. Ini dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa setelah mereka mempraktikkan *Role Play*. Data yang diperoleh menunjukkan adanya penurunan dan peningkatan di beberapa hal.

Dari semula 64% siswa yang menyatakan merasa kesulitan memahami arti kosa kata dalam *Role Play*, kini turun menjadi 51%. Ini dikarenakan peneliti tidak langsung mengartikan kata-kata itu tapi menggunakan gambar atau realia dan mungkin *gesture*. Sehingga gambar dan *gesture* itu dapat dijadikan siswa sebagai alat cantolan untuk menambatkan kata-kata dalam benak mereka. Semula 58% siswa yang menyatakan mudah memahami ungkapan-ungkapan yang dipakai dalam *Role Play*, kini meningkat menjadi 70%. Ini disebabkan guru banyak melatih siswa melafalkan ungkapan-ungkapan itu. Disamping itu, siswa juga sudah mulai terbiasa bermain *Role Play* sehingga mereka juga terbiasa melakukan tanya dan jawab dalam bahasa Inggris. Demikian pula yang menyatakan senang bermain *Role Play*, semula dari 76% meningkat menjadi 82%. Sementara itu, jumlah siswa yang menyatakan sulit bermain *Role Play* kini turun, semula 59 % menjadi 41 %. Ini tidak lain karena siswa sudah terbiasa bermain *Role Play*.

d. Refleksi

Hasil refleksi yang diperoleh di lapangan selama pelaksanaan siklus sedang II adalah sebagai berikut:

1. Rasa percaya diri siswa selama pelaksanaan siklus sedang II tampak lebih baik dibandingkan pada siklus sebelumnya. Banyak siswa yang tidak lagi melihat pekerjaan teman-temannya untuk mendapatkan dan memberi informasi. Melainkan mereka lakukan dengan bertanya dan menjawab dalam bahasa Inggris kendatipun cara

melafalkannya (*fluency*) masih belum baik. Ini dikarenakan sikap peneliti yang sering membantu siswa melafalkan dan sekaligus menjelaskan fungsi ungkapan-ungkapan yang dipakai. Perpanjangan waktu untuk mempraktikkan *Role Play* ternyata dapat mempengaruhi rasa percaya diri siswa karena siswa merasa lebih leluasa dan lebih lama melakukan praktik bahasa.

2. Jumlah siswa yang menggunakan bahasa daerah saat mereka mempraktikkan *Role Play* berkurang. Untuk menyuruh temannya mengulang, misalnya, siswa menggunakan ungkapan "What?". Sementara untuk ungkapan-ungkapan yang dipakai dalam *Role Play*, mereka tidak ragu lagi menggunakannya walaupun *pronunciation*-nya masih belum baik. Ini dikarenakan siswa sudah mulai terkonkondisi betul dengan permainan *Role Play*.
3. *Role Play* yang dimainkan dalam kelompok besar, lebih dari 6 siswa, suasananya tampak lebih meriah dari pada jika dimainkan dalam kelompok kecil, yang dimainkan hanya 2 siswa atau kurang dari 6 siswa. Faktor ini ternyata dapat mempengaruhi keberanian dan rasa percaya diri siswa sekaligus dapat mempertahankan siswa untuk tetap melakukan praktik (bertanya dan menjawab dalam bahasa Inggris). Ini dikarenakan bila *Role Play* dimainkan dalam kelompok besar, siswa dapat memilih partner mereka sesuka hati. Berbeda dengan jika dimainkan dalam kelompok kecil. Dalam kelompok kecil, siswa melakukan hanya terbatas kepada teman sebangkunya saja. Pada siklus sedang berikutnya, pemilihan topik *Role Play* akan dipertimbangkan dengan kelompok besar.

Siklus Sedang III

a. Perencanaan

Siklus sedang III terdiri dari 6 siklus kecil, dan setiap siklus kecil berlangsung selama 90 menit. Materi yang akan diberikan antara lain: *Asking for and giving permission. Talking about likes and dislikes. Describing places. Describing houses, Asking about travelling to work.*

Langkah-langkah yang diberikan pada perencanaan siklus sedang III sebagai berikut:

1. Memilih materi-materi *Role Play* yang dimainkan dalam kelompok besar. Ini dimaksudkan agar rasa percaya diri dan *fluency* siswa lebih meningkat. Dengan cara ini siswa dapat menentukan pasangannya secara bergantian, dan dengan cara ini pula siswa dapat melatih rasa percaya diri mereka kepada teman-temannya. Disamping itu, mereka

juga dapat mengukur *fluency* mereka dibanding dengan teman-temannya.

2. Menambah waktu bermain *Role Play*, semula 60 menit menjadi 75 menit. Ini dimaksudkan agar siswa lebih lama melakukan praktik bahasa bersama teman-temannya.
3. Memilih jenis musik yang sesuai sebagai *background*.

b. Pelaksanaan

Siswa diminta kembali mempraktikkan *Role Play* sesuai dengan tujuan dan aturan permainan selama kurang lebih 75 menit. Untuk 5 menit pertama, siswa membuat persiapan-persiapan sebagai setting *Role Play* sebagaimana yang telah dilakukan pada siklus sebelumnya. 5 menit berikutnya, peneliti menjelaskan tujuan dan aturan permainan. Pada bagian ini peneliti menekankan kembali kepada siswa untuk melakukan *Role Play* sebagaimana prosedurnya, dan bukan melihat pekerjaan temannya. Kemudian 15 menit selanjutnya ungkapan-ungkapan dan kosa kata yang dipakai dalam *Role Play* dituliskan di papan, sekaligus dijelaskan oleh peneliti fungsinya. Peneliti juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menirukan cara melafalkan ungkapan-ungkapan dan kosa kata yang akan dipakai beberapa kali hingga siswa merasa jelas. Selanjutnya, peneliti meminta siswa mempraktikkan *Role Play* selama kurang lebih 50 menit dalam kelompok besar. Pada saat siswa bermain *Role Play*, peneliti membunyikan musik sebagai background suara dengan volume tertentu. Peneliti selanjutnya masih tetap memantau jalannya *Role Play* sambil memberikan bantuan kepada siswa.

c. Pengamatan

Pada setiap akhir dua siklus kecil, Angket Siswa dibagikan. Ini dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa setelah mereka mempraktikkan *Role Play*. Data yang diperoleh menunjukkan adanya penurunan dan peningkatan di beberapa hal.

Dari semula 51% siswa yang menyatakan merasa kesulitan memahami arti kosa kata dalam *Role Play*, kini menjadi 31%. Ini dikarenakan kosa kata yang dipakai dalam *Role Play* banyak yang dikenal oleh siswa, ditambah lagi peneliti lebih banyak menggunakan gambar, realia dan mungkin *gesture* untuk membantu siswa memahami artinya. Dari 70% siswa pada siklus sebelumnya yang menyatakan mudah memahami ungkapan-ungkapan yang dipakai dalam *Role Play*, kini meningkat menjadi 87%. Kondisi yang demikian ini banyak dipengaruhi oleh latihan melafalkan ungkapan-ungkapan dalam bahasa Inggris pada siklus-siklus sebelumnya. Demikian pula yang menyatakan senang bermain *Role Play*, semula dari 82% meningkat menjadi 91%. Yang demikian ini karena bermain merupakan kegiatan yang disukai siswa SLTP Jadi, wajar kenaikan itu drastis. Sementara itu, jumlah siswa yang menyatakan sulit bermain *Role Play* kini turun, semula 41% menjadi 23%. Ini tidak lain karena siswa sudah terbiasa dengan tujuan dan aturan-aturannya. Mereka juga tahu apa yang harus diperbuat dan harus mereka katakan.

d. Refleksi

Hasil refleksi yang diperoleh di lapangan selama pelaksanaan siklus sedang III adalah sebagai berikut:

1. Selama pelaksanaan siklus sedang III, keberanian dan rasa percaya diri siswa benar benar tampak. Sebagian besar siswa, sekitar 90%, tidak lagi melihat pekerjaan teman-temannya untuk mendapatkan dan memberi informasi. Melainkan mereka lakukan dengan cara bertanya dan menjawab dalam bahasa Inggris. *Fluency* mereka juga tampak lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya karena ungkapan-ungkapan yang dipakai sudah banyak dikenal oleh siswa. Demikian pula pada *accuracy* siswa. Karena materi yang dipilih merupakan materi *Role Play* yang dimainkan pada kelompok besar, sehingga siswa dapat melakukan praktik bahasa (bertanya dan menjawab melalui *Role Play*).
2. Pada akhir pelaksanaan siklus sedang III penggunaan bahasa daerah sudah tampak berkurang. Misalnya jika mereka mengatakan sesuatu yang salah, mereka mengucapkan "I'm sorry" atau minimal "Sorry", dan bukannya "Eh" dalam bahasa daerah. Jika mereka meminta perhatian orang lain, mereka mengatakan "Excuse me!", bukan "Lhe" dalam bahasa daerah. Dan begitu seterusnya untuk ungkapan-ungkapan seperti, "Thank you", "That's OK". Siswa begitu fasih menggunakannya karena mereka sudah terbiasa.

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Salah satu variasi pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa SLTP/MTs adalah pembelajaran bahasa Inggris melalui *Role Play*. *Role Play* sebaiknya dipersiapkan dan dirancang dengan baik. Dalam memberikan *Role Play* sebagai kegiatan pembelajaran bahasa Inggris, guru sebaiknya memperhatikan level siswa, utamanya pada pemilihan materi. *Role Play* yang terlalu tinggi bagi siswa dapat mempengaruhi psikologi siswa. Setting, tujuan dan aturan permainan dalam *Role Play* harus disampaikan agar dapat menumbuhkan rangsangan tersendiri bagi siswa. Siswa akan lebih bergairah bermain *Role Play* karena mereka sadar dan menganggap itu suatu kebutuhan. Jika perlu siswa juga dapat diberdayakan misalnya, dalam pembuatan setting *Role Play*. Karena *Role Play* yang baik adalah *Role Play* yang mampu memberdayakan sekaligus membuat siswa aktif. Dengan cara demikian siswa akan terlatih melakukan praktik-praktik bahasa, saling berinteraksi menggunakan bahasa Inggris bersama teman-temannya tanpa mereka sadari sebelumnya.

B. Saran

Guru sebaiknya dalam melakukan pengajaran bahasa Inggris di kelas tidak harus selalu berorientasi pada perolehan hasil Ebtanas sebagai tujuannya. Ada yang lebih menantang, bagaimana membekali siswa dengan keterampilan-keterampilan yang lebih menjanjikan bagi kehidupannya kelak, yang sangat dibutuhkan pada era globalisasi nanti.

Ketrampilan itu tidak lain adalah keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris. Untuk dapat memenuhi tujuan itu, guru seyogyanya lebih kreatif menjadikan pembelajaran tampak lebih hidup, nyata dan lebih bermakna, dan salah satunya melalui *Role Play*. Belajar adalah proses, dan butuh kesabaran di pihak kita.

DAFTAR PUSTAKA

Bobby DePorter, dkk. 2000. *Quantum teaching*. Bandung: Kaifa.

Bobby DePorter dan Mike Hemacki, dkk. 2000. *Quantum learning*. Bandung: Kaifa.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1993. GBPP bahasa Inggris SLTP 1994. Jakarta: Bidang Dikmenum Kanwil Dikbud Propinsi Jawa Timur.

Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Contextual teaching and learning*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama

Hadfield, J. 1986. *Harap's communication games*. Australia: Thomas Nelson and Son Ltd.

Hasman, M. A. 2000. *The importance of English*. Washington: English Teaching Forum.

Mulyasa, E. 2002. *Kurikulum berbasis kompetensi: Konsep, karakteristik, dan implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Sardiman A.M. 2001. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.