



## ***PENERAPAN ROLE PLAY DALAM BASIC ENGLISH CONVERSATION UNTUK ANAK-ANAK GRIYA YATIM DHUafa PERMATA PAMULANG***

Pari Purnaningsih, Nur Najibah Sukmawati, Resti Isnaeni  
Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan  
[dosen01028@unpam.ac.id](mailto:dosen01028@unpam.ac.id)

---

**Abstract.** This Community Service (PkM) aims to apply the Role Play learning method in Basic English Conversation. This learning model can foster students' enthusiasm for learning and create fun English learning. This learning method is believed to be able to increase interest in learning English, especially for children because this method involves motion games that create fun which is closely related to children. The Role Play method is a learning model that requires students to play one's character. This model is a technique that allows students to explore realistic conditions, situations or events by interacting with other students in a managed manner to enhance the experience. This Community Service activity began with a pre-survey/observation in April 2022 and the core of this activity is conducting teaching and learning activities for the children of Griya Yatim Dhuafa Permata Pamulang by implementing Role Play which was held in mid-May 2022. The PkM results show there is an increase in students' motivation and enthusiasm in learning English so that it is expected to be a reference for educators in creating new nuances in learning English so as to create fun classes and achieve maximum learning goals.

**Keywords:** Communication Skill, English, Role Play

**Abstrak.** Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk menerapkan metode pembelajaran *Role Play* dalam *Basic English Conversation*. Model pembelajaran ini dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dan menciptakan pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan. Model pembelajaran dengan *Role Play* ini dipercaya mampu meningkatkan minat belajar bahasa Inggris terutama untuk anak-anak karena metode ini melibatkan permainan gerak yang menciptakan keceriaan yang mana hal ini sangat berkaitan erat dengan anak-anak. Metode *Role Play* merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk memainkan karakter seseorang. Model ini merupakan teknik yang bisa membuat siswa mengeksplorasi kondisi, situasi atau kejadian realistik dengan berinteraksi dengan siswa lain secara terkelola untuk meningkatkan pengalaman. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dimulai dengan pra-survey / observasi pada bulan April 2022 dan inti kegiatan ini adalah melakukan kegiatan belajar mengajar untuk anak-anak Griya Yatim Dhuafa Permata Pamulang dengan menerapkan *Role Play* yang akan dilaksanakan pada pertengahan bulan Mei 2022. Hasil PkM menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar bahasa Inggris sehingga diharapkan bisa menjadi salah satu referensi untuk pendidik dalam menciptakan nuansa baru dalam pembelajaran bahasa Inggris sehingga terciptanya kelas yang menyenangkan dan tercapainya tujuan pembelajaran dengan maksimal.

**Kata Kunci:** Bahasa Inggris, Percakapan, Role Play

**Article history:**

**How to cite this article:**

---

### **1. Pendahuluan**

Di dalam dunia pendidikan, pembelajaran bahasa Inggris diarahkan kepada kemampuan berbahasa Inggris untuk tujuan akademik yang dapat menunjang kemampuan peserta didik. Peserta didik memerlukan bahasa Inggris bukan hanya sebagai media untuk mempelajari berbagai literatur dari berbagai negara yang disajikan dalam

bahasa Inggris yang berkaitan dengan bidangnya namun juga sebagai alat untuk berkomunikasi.

Dalam penerapannya, perlu menggunakan pendekatan maupun metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas dan tujuan pembelajarannya. Penggunaan metode pembelajaran bisa dilihat dari segi usia peserta didik. Karena penggunaan metode pembelajaran yang tepat sesuai usia peserta didiknya, memiliki pengaruh besar terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Khususnya dalam mempelajari speaking pada usia anak-anak, perlu menggunakan metode yang sesuai agar pembelajaran menjadi lebih menarik atau menyenangkan mengingat usia anak-anak akan lebih merasa cepat bosan jika menggunakan metode pembelajaran yang kurang menarik.

Salah satu model pembelajaran aktif yang dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu model pembelajaran *Role Play*. Metode *Role Play* merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif dimana peserta didik melakukan kegiatan bermain atau memainkan peran tokoh lain dengan penuh penghayatan dan kreatifitas. Model pembelajaran bermain peran penekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

Menurut Saefuddin dan Berdiati (2014), metode pembelajaran bermain peran memiliki tujuan, memberikan pengalaman konkret dari apa yang telah dipelajari, mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran, menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial, menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa, dan menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan.

Berdasarkan uraian di atas, maka tim PkM berinisiatif untuk melakukan pembelajaran dengan menerapkan model *Role Play* atau bermain peran bagi anak-anak Griya Yatim Dhuafa Permata Pamulang karena dengan menggunakan metode *Role Play* ini dirasa siswa dapat mengalami perubahan pada pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku karena penerapan model pembelajaran ini membuat siswa aktif dan antusias dengan memerankan tokoh atau karakter dengan penuh kreatifitas.

Dengan menggunakan metode *Role Play* diharapkan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu dengan metode pembelajaran ini siswa akan semakin berminat dan termotivasi untuk belajar bahasa Inggris khususnya speaking. Siswa akan memiliki pengalaman nyata melalui pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Play*. Sehingga, imajinasi dan kreatifitas siswa bisa meningkat serta mampu menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial seperti yang menjadi tujuan dari penerapan model pembelajaran *Role Play*.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berupa penerapan *Role Play* dalam Basic English Conversation untuk anak-anak Griya Yatim Dhuafa Permata Pamulang bertujuan untuk (1) meningkatkan motivasi anak-anak Griya Yatim Dhuafa Permata Pamulang dalam belajar bahasa Inggris; (2) menerapkan metode pembelajaran *Role Play* saat proses belajar mengajar bahasa Inggris; (3) memberikan variasi aktivitas pembelajaran agar lebih menyenangkan sehingga siswa tidak cepat merasa bosan dalam mempelajari bahasa Inggris.

Dalam dunia pendidikan, model pembelajaran adalah sesuatu yang sangat bias dicerna. Akan tetapi, masih banyak orang yang belum dapat memahami yang dimaksud dengan model pembelajaran itu sendiri. Menurut Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2010:133) menyatakan bahwa: Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Sementara itu, menurut Kemp (dalam Rusman, 2010:132) "Strategi pembelajaran adalah suatu pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien". Kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah rencana tentang pola kegiatan yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran dan merancang bahan-bahan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan

pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Dengan demikian aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan dan tertata secara sistematis (Asis Saefuddin & Ika Berdiati, 2014).

Menurut Trianto (2007), model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Sedangkan menurut Syaiful Sagala (2005) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran yang tersusun secara sistematis dan digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Metode *Role Play* merupakan metode pembelajaran yang mana peserta didik memainkan peran. Metode *Role Play* termasuk dalam kategori pementasan drama yang sangat sederhana. Peran diambil dari kehidupan nyata sehari-hari. Dari model pembelajaran *Role Play* dapat dicapai aspek perasaan, sikap, nilai, persepsi, keterampilan pemecahan masalah, dan pemahaman terhadap pokok permasalahan (Herman J. Waluyo 2002: 188). Menurut Santoso (2011), bermain peran adalah mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Dengan metode *Role Playing* (bermain peran) siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah/psikologis itu.

*Role Play* atau bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu. Bermain peran dapat menciptakan situasi belajar yang berdasarkan pada pengalaman dan menekankan dimensi tempat dan waktu sebagai bagian dari materi pelajaran. (Wahab, 2009). Menurut Mulyono (2012), *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Sedangkan menurut Yamin (2007), bermain peran adalah metode yang meletakkan interalisasi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan pokok yang ia yakini. Mereka berinteraksi dengan sesama peran secara terbuka. Metode ini dapat dipergunakan dalam mempraktikkan pelajaran yang baru.

Menurut (Craciun, 2010), Tujuan dari penggunaan metode bermain peran adalah sebagai berikut : (a) untuk memotivasi siswa; (b) untuk menarik minat dan perhatian siswa; (c) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial anak; (d) menarik siswa untuk bertanya; (e) mengembangkan komunikasi kemampuan siswa; (f) melatih siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.

Metode bermain peran dilihat dari jenisnya terdiri dari dua jenis yang berbeda. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Ericson (1963) dalam magfiroh (2011) bahwa metode bermain peran terdiri dari: (a) metode bermain peran mikro: anak memainkan peran melalui tokoh yang diwakili oleh benda-benda berukuran kecil, contoh kandang dengan binatang-binatang dan orang-orangan kecil; (b) metode bermain peran makro: anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran besar yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran, contoh memakai baju dan menggunakan kotak kardus yang dibuat menjadi mobil-mobilan.

Metode bermain peran terdiri dari dua jenis yang berbeda dalam pelaksanaannya. Kedua jenis tersebut adalah metode bermain peran makro dan mikro. Metode bermain peran makro adalah bermain yang sifatnya kerjasama lebih dari dua orang dengan menggunakan alat-alat main berukuran sesungguhnya. Sedangkan dalam bermain peran mikro, anak menggunakan alat-alat main yang berukuran kecil yang dilakukan oleh dua orang bahkan sendiri. Adapun prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah,

yaitu: (a) persiapan atau pemanasan; (b) memilih pemain (partisipan); (c) menata panggung (ruang kelas); (d) menyiapkan pengamat (observer); (e) memainkan peran; (f) diskusi dan evaluasi; (g) bermain peran ulang; (h) diskusi dan evaluasi kedua; (i) berbagi pengalaman dan diskusi.

## 2. Method

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diawali dengan melakukan studi lapangan dengan mendatangi Griya Yatim Dhuafa dan melakukan wawancara serta diskusi dengan ketua yayasan dan beberapa pengurus juga anak-anak terkait pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, tim PkM juga mengevaluasi penerapan model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran khususnya bahasa Inggris. Dalam hasil wawancara dan diskusi kami mengambil kesimpulan bahwa ketua yayasan dan para pengurus serta anak-anak membutuhkan inovasi pembelajaran supaya anak-anak lebih termotivasi dalam pembelajaran khususnya bahasa Inggris. Kedua, studi Pustaka. Studi pustaka merupakan langkah selanjutnya untuk memperoleh gambaran bagaimana mana menyelesaikan masalah sesuai dengan teori-teori pembelajaran. Ketiga, merumuskan masalah. Berdasarkan wawancara, yayasan membutuhkan adanya peningkatan kemampuan anak-anak dalam menguasai bahasa Inggris. Keempat, menentukan kegiatan PkM. Setelah melakukan wawancara dan diskusi dengan pihak Griya Yatim Dhuafa Permata Pamulang, maka kami mengambil kesimpulan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema "*Penerapan Role Play dalam Basic English Conversation untuk Anak-Anak Griya Yatim Dhuafa Permata Pamulang*" merupakan kegiatan yang sesuai dengan harapan ketua yayasan dan para pengurus dan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris anak-anak Griya Yatim Dhuafa Permata Pamulang. Kelima, merancang kegiatan PkM. Setelah menentukan bahwa pengabdian kami berupa penerapan *Role Play* dalam Basic English Conversation untuk Anak-Anak Griya Yatim Dhuafa, maka kami merancang jenis-jenis pembelajarannya supaya mudah di terapkan dan hasilnya bisa sangat memuaskan. Keenam, pelaksanaan PkM. Pelaksanaan tersebut kami lakukan sesuai dengan mengikuti prosedur serta kesiapan materi dan pemateri. Ketujuh, laporan kegiatan PkM. Kegiatan pengabdian kami laporkan secara tertulis disertai dengan data-data pendukung yang akurat. Sasaran pengabdian masyarakat adalah anak-anak Griya Yatim Dhuafa Permata Pamulang. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini bertempat di Griya Yatim Dhuafa Permata Pamulang pada tanggal 16-18 Mei 2022.

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam beberapa tahap yaitu (a) tahap perencanaan: Langkah pertama yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah melakukan survey untuk mengidentifikasi masalah dan merumuskan apa saja yang dibutuhkan sebagai bahan untuk melakukan dalam pengabdian ini. Langkah kedua pada tahap perencanaan adalah melakukan studi literasi untuk memastikan bahwa kegiatan tersebut akan memberikan manfaat bagi peningkatan kemampuan anak-anak dalam mempelajari bahasa Inggris; (b) tahap persiapan. Dalam tahap persiapan, kami menentukan jenis pengabdian kemudian melakukan kajian pustaka sebagai acuan pelaksanaan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dengan menerapkan metode *Role Play*; (c) tahap pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan, pemateri memaparkan bagaimana membuat anak-anak mampu mengikuti pembelajaran dengan memerankan sebuah peran sehingga pembelajaran bahasa Inggris lebih menyenangkan dan anak-anak menjadi lebih percaya diri; (d) tahap pelaporan. Dalam tahap ini, semua kegiatan mengenai PkM dilaporkan secara tertulis dan rinci.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dengan menerapkan metode *Role Play*, pemateri mengajak anak-anak untuk memerankan sebuah peran untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris. Tim PkM mengawasi kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan metode *Role Play* ini dengan terlebih dahulu memperkenalkan diri kepada anak-anak Griya Yatim Dhuafa Permata Pamulang dan dilanjutkan dengan memberikan intermeso guna untuk memecah suasana supaya pembelajaran tidak menegangkan. Selanjutnya pemateri dan tim PkM berbincang-bincang

sedikit dengan anak-anak Griya Yatim Dhuafa Permata Pamulang dengan tujuan untuk mengakrabkan diri dengan anak-anak tersebut. Hal ini perlu dilakukan supaya tidak ada kecanggungan serta kekakuan atau bahkan ketakutan bagi anak-anak ketika menghadapi orang asing yang belum pernah mereka temui sebelumnya. Sehingga proses kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan maksimal. Selain itu, tim PkM juga memberikan motivasi dan pemahaman kepada anak-anak Griya Yatim Dhuafa Permata Pamulang bahwa belajar bahasa Inggris itu menyenangkan.

Setelah melakukan *energizer* serta memotivasi siswa, kegiatan ini dilakukan dalam 3 sesi, yaitu: (a) sesi pertama: Pemateri dan tim PkM memulai pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan metode *Role Play* dengan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk memainkan sebuah peran yang menyenangkan. Anak-anak Griya Yatim Dhuafa memainkan peran sebagai seorang siswayang sedang memperkenalkan diri di depan guru dan teman-temannya dengan menggunakan bahasa Inggris. Awalnya mereka tidak mengetahui bagaimana cara memperkenalkan diri kepada orang lain dengan menggunakan bahasa Inggris. Kemudian pemateri memberikan contoh bagaimana memperkenalkan diri dengan menggunakan bahasa Inggris. Sebagai contoh:

*Assalamu 'alaikum friends,*  
*I would like to introduce myself to you*  
*My name is .....*  
*You can call me .....*  
*I am from .....*  
*I go to..... elementary school*  
*I am in the..... class now*  
*I have ..... brothers and..... sisters*  
*My hobby is .....*  
*My favourite color is .....*  
*Someday, I want to be a .....*  
*Thank you and Wassalamu 'alaikum*

Setelah tim PkM menjadi model dalam memperkenalkan diri menggunakan bahasa Inggris, kemudian anak-anak mendapatkan giliran untuk memperkenalkan diri mereka dengan menggunakan bahasa Inggris seperti contoh kepada kami dan teman-temannya. Dalam hal ini, pemateri juga mengajarkan bagaimana mengucapkan kosa kata bahasa Inggris dengan benar; (b) sesi kedua: Setelah anak-anak Griya Yatim Dhuafa selesai memperkenalkan diri dengan menggunakan bahasa Inggris, kemudian kegiatan dilanjutkan dengan anak-anak yang memainkan peran sebagai seorang siswa yang sedang bercakap-cakap dengan teman sekelasnya. Pada sesi ini, tim PkM memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk melakukan percakapan dengan temannya mengenai informasi diri yang digunakan saat perkenalan diri menggunakan bahasa Inggris. Sebelum mereka memulai percakapan menggunakan bahasa Inggris, tim PkM memberikan contoh bagaimana bercakap-cakap dengan menggunakan bahasa Inggris. Sebagai contoh:

<i>Student A</i>	<i>Student B</i>
<i>Assalamu'alaikum</i>	<i>Wa'alaikumsalam</i>
<i>What is your name? What is your nick name?Where are from?</i>	<i>My name is ..... You can call me ..... I am from .....</i>
<i>Where do you go to school?</i>	<i>I go to ..... elementary school</i>
<i>What class are you in now?</i>	<i>I am in the.....class now</i>
<i>Do you have brothers or sisters?</i>	<i>Yes, I have .... brothers and.....sisters</i>
<i>What is your hobby?</i>	<i>My hobby is .....</i>
<i>What is your favourite color?</i>	<i>My favourite color is .....</i>
<i>What do you want to be someday?</i>	<i>Someday, I want to be a .....</i>

Setelah tim PkM menjadi model dalam bercakap-cakap menggunakan bahasa Inggris, kemudian anak-anak mendapatkan giliran untuk bercakap-cakap dengan temannya menggunakan bahasa Inggris seperti contoh secara bergantian. Dalam hal ini, pemateri juga mengajarkan bagaimana mengucapkan kalimat tanya dan jawabannya dengan benar; (c) sesi ketiga: Setelah anak-anak memerankan peran mereka dalam bercakap-cakap menggunakan bahasa Inggris, kegiatan ini dilanjutkan dengannya jawab antara anak-anak Griya Yatim Dhuafa Permata Pamulang dengan tim PkM secara acak. Dalam hal ini, salah satu anak Griya Yatim Dhuafa Permata Pamulang akan menjadi peran sebagai seorang siswa yang sedang bercakap-cakap dengan gurunya yang diperankan oleh salah satu dari tim PkM. Isi percakapan antara anak Griya Yatim Dhuafa Permata Pamulang dengan salah satu tim PkM masih mengenai diri sendiri. Kemudian kegiatan ini diakhiri dengan beberapa *games* yang berkaitan dengan penerapan metode *Role Play*.

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Dengan demikian aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan dan tertata secara sistematis.

Metode *Role Play* merupakan metode pembelajaran yang mana peserta didik memainkan peran. Metode *Role Play* termasuk dalam kategori pementasan drama yang sangat sederhana. Peran diambil dari kehidupan nyatasehari-hari. Dari model pembelajaran *Role Play* dapat dicapai aspek perasaan, sikap, nilai, persepsi, keterampilan pemecahan masalah, dan pemahaman terhadap pokok permasalahan. *Role Play* atau bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu. Bermain peran dapat menciptakan situasi belajar yang berdasarkan pada pengalaman dan menekankan dimensi tempat dan waktu sebagai bagian dari materi pelajaran

Untuk itu, diperlukan persiapan yang matang untuk mencapai tujuan dari pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Play* dan perlu dilakukan pembiasaan terhadap siswa untuk bisa mengikuti proses-proses pembelajaran menggunakan model *Role Play* dengan baik. Guru yang menggunakan model pembelajaran *Role Play* disarankan memperhatikan kondisi kelas dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar menggunakan model pembelajaran *Role Play*. Guru juga sebaiknya melakukan persiapan yang matang untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Pembelajaran *Role Play* mampu membuat siswa lebih cepat menerima pelajaran dibandingkan menggunakan strategi yang konvensional. Selain itu, guru juga harus selalu membimbing siswa dalam pembelajaran menggunakan metode *Role Play* agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Untuk mendapatkan hasil yang optimal setiap siswa harus aktif dalam memainkan peran pada pembelajaran bahasa Inggris menggunakan metode *Role Play*. Siswa harus mampu bekerja sama dengan temannya sehingga permainan peran dalam pembelajaran khususnya bahasa Inggris dapat terlaksana secara maksimal.

## Referensi

- Aziz Wahab, A. (2009). *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*.
- Abdurrahman, M. (2012). *Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta
- Saefuddin, A., & Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 58.
- Craciun, D. (2010). "Role-Playing as a Creative Method in Science Education". *Journal of Science and Arts*. 1. (12), 175-182
- Erikson Erik H. (1963). *Childhood and Society*. New York : Norton
- Indrawati dan Wawan setiawan (2009). *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan Guru SD*. Jakarta. P4TK.
- Kurniawati, R. P. (2016). *Pembelajaran Berbantuan Multimedia Berdasarkan Cognitive Load Theory Pada Pelajaran Matematika SD*. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 4(01).
- Joyce, B. & Weil, M.. (1992). *Models of Teaching*. USA: Allyn andBacon.
- Yamin, M. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta. Gaung Persada Pressdan Center for Learning Innovation (CLI).
- Rusman, (2016) *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers  
Rusman, (2017) *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana  
Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan ProfesionalismeGuru)*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Saefuddin, A & Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Santoso, R.B.E.. 2011. *Model Pembelajaran Role Playing*, (Online), <http://ras-eko.blogspot.com/2011/05/mondel-pembelajaran-role-playing.html>
- Sagala, S. (2017). *Konsep dan makna pembelajaran: Untuk membantu memecahkan problematika belajar dan mengajar*.
- Trianto, (2007). *Model-model Pembelajaran iInovatif berorientasi konstruktivistik*. Prestasi Pustaka: Jakarta.
- Waluyo, Herman J. (2002). *Pengkajian Sastra Rekaan*. Salatiga: Widyasari Press.
- Widdiharto, R. 2006. *Model-Model Pembelajaran Matematika SMP*. Yogyakarta: PPPG Matematika.