

PELATIHAN PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBAHASA INGGRIS DENGAN METODE *ROLE - PLAY* BAGI SISWA SMP SIT IKHTIAR

Merla Madjid¹

Politeknik ATI Makassar

e-mail: merla@atim.ac.id

Abstract

Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan bercakap (*speaking*) mereka dengan menggunakan metode *Role-play* (bermain peran). Pengabdian Masyarakat ini dikemas dalam bentuk proses pengajaran selama lima pertemuan dengan melibatkan Siswa kelas 2 SMP SIT Ikhtiar. Pelaksanaan Program pengajaran ini juga untuk mengetahui apakah metode *roleplay* dalam pengajaran percakapan (*Speaking*) bahasa Inggris memiliki pengaruh positif pada peningkatan kemampuan bercakap Siswa SMP IT Ikhtiar. Penggunaan Metode ini juga diharapkan dapat membantu membangun rasa percaya diri Siswa saat bercakap dengan berbagai situasi yang berbeda. Setelah pelaksanaan Program Mengajar selama lima pertemuan dan pelaksanaan Pre Test dan Post -Test, diperoleh hasil yang signifikan. Metode *Ropel-Play* dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam bercakap bahasa Inggris serta membangun memotivasi mereka, dan menjadi sebuah metode efektif dalam mengajarkan percakapan Bahasa Inggris, khususnya mereka yang agak kurang. Metode ini juga mampu meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa. Metode ini juga mampu membuat mahasiswa aktif berbicara karena tertarik pada peran – peran yang dikemas dalam bentuk percakapan singkat dan sederhana.

Kata Kunci : *Speaking*, Metode *Role-play*, Pre Test, Post test.

Abstrak

The aim of this community service is to help students develop their speaking skills using the *role-play* method. This Community Service is packaged in the form of a teaching process over five meetings involving Grade 2 students of SIT Ikhtiar Middle School. The implementation of this teaching program is also to find out whether the *roleplay* method in teaching English conversation has a positive influence on improving the speaking skills of IT Ikhtiar Middle School students. It is also hoped that using this method can help build students' self-confidence when speaking in various different situations. After implementing the Teaching Program for five meetings and carrying out the Pre-Test and Post-Test, significant results were obtained. The *Role-Play* method can improve students' ability to speak English and motivate them, and is an effective method in teaching English conversation, especially to those who are less likely to speak English. This method is also able to increase students' self-confidence. This method is also able to make students actively talk because they are interested in roles that are packaged in the form of short and simple conversations.

Keywords: *Speaking*, Metode *Role-play*, Pre Test, Post test.

PENDAHULUAN

Globalisasi yang terjadi saat ini telah mengharuskan setiap orang untuk dapat berkomunikasi dengan dunia dalam berbagai bahasa, khususnya bahasa Inggris sebagai bahasa internasional. Dengan kemampuan berbahasa asing yang baik, hal ini akan menjadi bekal dasar bagi seseorang untuk dapat bersaing di level internasional. Di Indonesia, seseorang yang memiliki kemampuan Bahasa Inggris yang baik akan lebih mudah untuk menempati suatu posisi dalam sebuah pekerjaan. Hal ini sejalan dengan apa yang diyakini oleh masyarakat bahwa dengan menguasai bahasa Inggris, baik aktif maupun pasif, seseorang tersebut memiliki wawasan yang cukup luas.

Mempelajari Bahasa Inggris adalah sesuatu yang mudah dilakukan, jika seseorang memiliki niat dan kesungguhan untuk belajar. Selain itu, ketekunan dalam belajar juga sangat mendukung keberhasilan seseorang. menyelesaikan pendidikan di sekolah, karena mereka akan menghadapi dunia yang lebih luas dan penuh tantangan. Peningkatan kecakapan berbahasa Inggris bagi para siswa sangat diperlukan karena nantinya akan sangat bermanfaat saat duduk dibangku sekolah yang lebih tinggi.

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang diajarkan di Indonesia sebagai bahasa asing sejak mulai jenjang SD sampai masa perkuliahan. Pembelajaran bahasa Inggris di semua jenjang ini

menargetkan agar peserta didik dapat mencapai tingkat functional. yakni mampu berkomunikasi secara lisan dan tulis untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana yakni kemampuan memahami dan atau menghasilkan teks lisan dan tulis. Dalam pembelajaran bahasa Inggris ada empat keterampilan yang harus dikuasai peserta didik yakni mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai peserta didik adalah berbicara (speaking skill).

Dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMPIT IKHTIAR Makassar, masih mengalami banyak kendala. Terlebih sebagian besar peserta didik baru mengenal bahasa Inggris secara aktif saat duduk di bangku SMP. Tentu saja perbendaharaan kosakatanya masih terbatas. Jangankan mampu berbicara, sedangkan membaca dan menulis kata sederhana saja masih kesulitan. Kembangkan Kompetensi keterampilan berbicara bahasa Inggris tentu butuh usaha yang lebih keras lagi. Apalagi dalam bahasa Inggris antara tulisan dan pengucapan banyak yang berbeda. Sangat penting bagi para guru untuk menyampaikan model pembelajaran yang tepat bagi peserta didik agar mereka termotivasi dan bersemangat untuk terus belajar bahasa Inggris. Salah satu model pembelajaran yang digunakan penulis untuk mengajarkan keterampilan berbicara bahasa Inggris adalah role playing.

Dalam kamus bahasa Indonesia metode adalah cara kerja yang teratur dan bersistem untuk dapat melaksanakan suatu kegiatan dengan mudah guna mencapai maksud yang ditentukan. (Pusat Bahasa Dept. Pend. Nasional, 2008). Disisi lain, sabri (Sabri, 2005), menjelaskan bahwa Metode pembelajaran adalah cara-cara atau teknik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat pembelajaran, baik secara individual atau secara kelompok. Tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai, jika seseorang guru dapat mengetahui berbagai metode. Memiliki pengetahuan mengenai sifat berbagai metode pembelajaran, maka seorang guru pasti akan sangat mudah menetapkan metode yang dijamin paling sesuai dengan kondisi dan situasi dimana guru tersebut mengajar. Penggunaan metode mengajar yang digunakan, akan sangat bergantung pada tujuan pembelajaran.

Pada pengabdian masyarakat ini, metode yang akan dibahas yakni metode bermain peran. Metode bermain peran juga biasa disebut dengan Role Playing. Pengertian bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya.

Menurut Sukaryati (2021) role playing adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Sedangkan menurut Santoso (2011) dalam Sukaryati (2021), role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Dengan kata lain model pembelajaran role playing adalah suatu model pembelajaran dengan melakukan permainan peran yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi Siswa SMPIT Ikhtiar tersebut, maka penulis berminat melakukan pengabdian masyarakat dengan mengadakan pelatihan dalam bentuk pengajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan kemampuan berbicara Siswa dengan menggunakan Metode Role Playing. Rumusan masalah yang ada adalah apakah metode Role Playing akan mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa SMPIT Ikhtiar.

Tujuan kegiatan ini adalah membantu para guru khususnya para siswa untuk menentukan metode yang tepat dalam pengajaran Bahasa Inggris khususnya dalam pengajaran percakapan (Conversation). Diharapkan dengan pelaksanaan pelatihan ini, siswa akan mampu meningkatkan kemampuan mereka dalam bercakap, lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris dan lebih percaya diri dalam menggunakan Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing yang harus dikuasai di masa datang.

METODE

Metode yang digunakan pada pelaksanaan Pengabdian Masyarakat ini yaitu metode Role Play atau disebut juga bermain peran atau sosio drama, yang bisa ditemukan utamanya di pembelajaran taman kanak-kanak atau siswa kecil. Lalu apa pengertian dari metode tersebut? Berikut ini adalah metode-metode terkait dengan Role Playing.

Pengertian metode role playing menurut ahli:

Mulyatiningsih, (2011: 236) Menjelaskan bahwa metode *Role Playing* ataupun bermain peran dalam penerapannya dilakukan dengan cara yakni mengajak siswa untuk menirukan suatu aktifitas di luar atau mendramatisasikan situasi, ide, maupun suatu karakter tertentu.

Hamdani, (2011: 87), Menjelaskan pembelajaran *role playing* yakni suatu metode menguasai suatu materi-materi pelajaran dengan mengembangkan imajinasi dan penghayatan peserta didik.

Makarao (2009:121) menjelaskan bahwa *Role Playing* merupakan metode pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk bermain peran pada skenario tertentu. Peserta didik diberikan kartu peran (*role card*) untuk dipelajari kemudian dipraktikkan dalam suatu situasi permainan peran sesuai dengan skenario yang telah ditentukan sebelumnya.

Djamarah dan Aswan Zain, (2002:101) menjelaskan bahwa *Role playing* atau istilah lain disebut sosio drama adalah salah satu dalam metode pembelajaran yang bisa mendorong siswa bermain peran pada suatu topik atau materi tertentu. Pada dasarnya, sosiodrama mendramatisasikan tingkah laku yang memiliki hubungannya dengan masalah sosial.

Moedjiono dan Moh. Dimiyati (1992: 81) menyatakan bila metode bermain peran ataupun *Role Playing* yakni memainkan peran dari peran-peran yang sudah pasti didasarkan pada kejadian terdahulu, yang mana dimaksudkan untuk menciptakan kembali situasi peristiwa atau sejarah pada masa lalu.

Sumiati dan Asra (2009 : 100) mengemukakan pendapat bahwa metode *Role Playing* atau bermain peran ini menggambarkan suatu peristiwa, bisa yang telah terjadi di masa lampau ataupun mungkin juga yang terjadi di masa mendatang, metode ini adalah bagian dari simulasi yang bisa diartikan sebagai proses pembelajaran dengan melakukan tingkah laku secara tiruan.

Sugihartono (2007: 83) menjelaskan metode *role playing* mengembangkan imajinasi serta penghayatan siswa yakni dengan jalan siswa memerankan suatu misal tokoh hidup ataupun benda mati.

Hamzah, (2008: 26) menyatakan "*Role Playing*" (bermain peran) merupakan suatu model pembelajaran yang memiliki tujuan yakni membantu peserta didik menemukan jati diri di dunia sosial serta memecahkan masalah dengan bantuan kelompok.

Sanjaya (2010: 161) menjelaskan metode bermain peran merupakan metode pembelajaran yang mana sebagai bagian dari bentuk simulasi yang didorong untuk mengkreasi peristiwa masa lalu atau sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, maupun kejadian-kejadian yang akan muncul di masa depan atau masa mendatang.

Pengabdian ini terlaksana setelah sekitar kurang lebih empat bulan yang diawali dengan survei lokasi, kunjungan perdana untuk pertemuan perkenalan dengan Kepala Sekolah SMPIT Ikhtiar dan Guru - guru yang mengajar Bahasa Inggris di sekolah tersebut. Selanjutnya observasi masalah melalui Diskusi dengan Guru Pengampuh dan melihat proses belajar mengajar Bahasa Inggris di Kelas. Selanjutnya menentukan Metode Pelaksanaan yaitu dengan Metode Role-Play. Kemudian tahap selanjutnya adalah persiapan Materi Pengabdian Masyarakat dengan menyesuaikan dengan kondisi kelas, kemudian sosialisasi kepada para siswa terkait kegiatan Pengabdian Kepasa Masyarakat (PKM), Pemberian Pre Test, Pemberian Materi dan Praktek langsung terhadap Obyek yang menjadi sasaran. Terakhir adalah pemberian Post test terkait semua materi yang diberikan kemudian dilanjutkan dengan uji praktek langsung kepada Siswa secara berpasangan. Sasaran dari pengabdian masyarakat ini adalah para Siswa kelas II di SMPIT Ikhtiar.

Khalayak yang akan dijadikan obyek adalah para Siswa Sekolah Menengah Islam Terpadu (SMPIT) Ikhtiar. Siswa – siswa tersebut adalah mereka yang sedang menempuh Pendidikan di Kelas II kelas B di SMP IT Ikhtiar. Jumlah total mereka adalah 17 orang, terdiri dari 8 orang siswa Laki – laki dan 9 orang siswa Perempuan.

Tempat pengabdian

Pengabdian diselenggarakan selama 1 bulan lebih atau sekitar lima pekan, dimana setiap pekan akan ada 2x pertemuann dengan durasi 1 jam 30 menit per pertemuan. SMPIT Ikhtiar berlokasi di Jl. Sunu Kompleks Unhas, di dalam Komplex Unhas Baraya Makassar.

Metode Pengabdian

1. Pembukaan & pemberian pre-test kepada Siswa
2. Pengenalan materi, pemberian Materi yang disampaikan secara teori & praktek.
3. Pelaksanaan Post test kepada siswa untuk mengetahui hasil selama proses belajar mengajar berlangsung
4. Uji praktek langsung kepada Siswa secara berpasangan.

5. Penutup & pemberian kuisisioner evaluasi pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertemuan Pertama dan Kedua

Pada hari Senin tanggal 12 Oktober tahun 2023, setelah kelas dibuka secara resmi, Dosen pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat, menjelaskan maksud, tujuan kegiatan dan manfaatnya bagi Siswa – siswi. Selanjutnya diadakan Pre Test untuk mengetahui kemampuan awal siswa – siswi terhadap materi yang akan diberikan. Setelah diberikan Pre Test, kemudian dilanjutkan dengan pemberian materi dengan topik “*Invitation*” Yang dihadiri oleh Enam belas orang (16 orang). Metode yang digunakan adalah “*Take and give*” dan “*Role Play*”. Kedua Teknik tersebut yang digunakan yaitu teknik Tanya jawab dan bermain peran. Selain itu media yang telah digunakan yaitu white board dan pemberian kertas panduan percakapan terkait Invitation. Sedangkan kemampuan yang diperoleh peserta yakni dapat memahami dengan baik materi yang diberikan. Adapun jawaban dan respon siswa - siswi dianggap sebagai hasil belajar.

Pertemuan Ketiga dan Keempat.

Pada hari Kamis tanggal 16 Oktober tahun 2023 adalah Pertemuan kedua, dengan pemberian Materi dengan topik “*Greetings*” Yang dihadiri oleh Enam belas orang (16 orang). Metode yang digunakan adalah “*Take and give*” dan “*Role Play*”. Kedua Teknik tersebut yang digunakan yaitu teknik Tanya jawab dan bermain peran. Selain itu media yang telah digunakan yaitu white board dan pemberian kertas panduan percakapan terkait Greetings. Sedangkan kemampuan yang diperoleh peserta yakni dapat memahami dengan baik materi yang diberikan. Adapun jawaban dan respon siswa - siswi dianggap sebagai hasil belajar.

Pertemuan Kelima dan Keenam.

Pada hari Senin tanggal 19 Oktober tahun 2023 adalah Pertemuan kelima dan keenam, dengan pemberian Materi dengan topik “*Giving Instruction*” Yang dihadiri oleh Enam belas orang (16 orang). Metode yang digunakan adalah “*Take and give*” dan “*Role Play*”. Kedua Teknik tersebut yang digunakan yaitu teknik Tanya jawab dan bermain peran. Selain itu media yang telah digunakan yaitu white board dan pemberian kertas panduan percakapan terkait *Giving Instruction*. Sedangkan kemampuan yang diperoleh peserta yakni dapat memahami dengan baik materi yang diberikan. Adapun jawaban dan respon siswa - siswi dianggap sebagai hasil belajar.

Pertemuan Ketujuh dan Kedelapan.

Pada hari Kamis tanggal 23 Oktober tahun 2023 adalah Pertemuan *Ketujuh dan Kedelapan*, dengan pemberian Materi dengan topik “*Asking for Permission*” Yang dihadiri oleh Enam belas orang (16 orang). Metode yang digunakan adalah “*Take and give*” dan “*Role Play*”. Kedua Teknik tersebut yang digunakan yaitu teknik Tanya jawab dan bermain peran. Selain itu media yang telah digunakan yaitu white board dan pemberian kertas panduan percakapan terkait *Asking for Permission*. Sedangkan kemampuan yang diperoleh peserta yakni dapat memahami dengan baik materi yang diberikan. Adapun jawaban dan respon siswa - siswi dianggap sebagai hasil belajar.

Pertemuan Kesembilan dan Kesepuluh.

Pada hari Senin tanggal 26 Oktober tahun 2023 adalah Pertemuan *Kesembilan dan Kesepuluh*, dengan pemberian :

1. Pelaksanaan Post test kepada siswa – siswi untuk mengetahui hasil selama proses belajar mengajar berlangsung.
2. Uji praktek langsung kepada Siswa – siswi secara berpasangan.
3. Penutup dan pemberian kuisisioner evaluasi hasil pelaksanaan PKM.

Berikut ini adalah materi pada saat Uji Praktek berlangsung:

1. Make a greeting and invitation card, choose one of the topic below:
 - a. Birthday INVITATION card (Kartu UNDANGAN Ulang Tahun)
 - b. WEDDING INVITATION Card (Kartu UNDANGAN PERNIKAHAN)
 - c. Graduation INVITATION card (Kartu UNDANGAN Perayaan Kelulusan)
 - d. Getting Well card (Kartu Ucapan Semoga Lemas Sembuh)
 - e. Thanking card (Kartu Ucapan Terima kasih)
 - f. Public/National Holiday card (Kartu Ucapan Hari besar perayaan)
 - g. Wedding Card (Kartu Ucapan Pernikahan)
2. Make an instruction, invitation and permission in a simple conversation:
 - a. Making Instruction: Command & prohibition.

b. Making Invitation:

- 1) Invite your best friend over for watching movie next week.
- 2) Invite an old friend out for a drink/meal.
- 3) Invite your grandmother to visit you in your new home.
- 4) Invite your brother or sister over to have Pizza.
- 5) Invite your teacher to have lunch with you.

c. Making permission based on the example given:

Liza, eight years old, is asking her mother for permission to use the computer...

Liza: Please mum, can I use the computer?

Her mother: No, dear you can't. It's time to go to bed.

Liza: May I read a story before I sleep?

Her mother: Sure! But try to sleep early.

Liza: Thanks, a lot mummy.

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dengan menerapkan metode Role Play, pemateri senantiasa mengajak siswa – siswi untuk memotivasi dalam memerankan sebuah peran untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris mereka. Hal ini perlu dilakukan supaya tidak ada kecanggungan serta kekakuan atau bahkan ketakutan bagi siswa - siswi ketika melaksanakan praktek bercakap tersebut. Sehingga proses kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan maksimal. Selain itu, Pemateri juga memberikan motivasi dan pemahaman kepada siswa – siswi SMP IT IKHTIAR bahwa belajar bahasa Inggris itu mudah dan menyenangkan.

Hasil dari pemberian materi, post test dan uji praktek, menunjukkan bahwa terjadi perubahan dna peningkatan kemampuan Siswa – siswi dalam hal kemampuan bercakap. Mereka lebih percaya diri saat memulai bercakap, walaupun masih ada beberapa siswa atau siswi yang masih butuh pendampingan saat memulai percakapan. Semoga praktek bercakap menggunakan metode Role play ini dapat berlanjut dan siswa – siswi bisa senantiasa aktif dan berkurang sifat canggung saat bercakap. Diharapkan siswa – siswi akan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mengesankan buat mereka, sehingga mereka bisa praktek secara mandiri, baik dengan teman kelas maupun teman diluar kelas mereka.

Setelah pemberian Post test, selanjutnya adalah pemberian kuisioner evaluasi terkait hasil selama proses pembelajaran mengajar berlangsung. Dari hasil kuisioner ini nantinya akan menjadi rekomendasi perbaikan dan peningkatan terhadap kegiatan – kegiatan pengabdian kepada Masyarakat selanjutnya, khususnya terkait bidang pengajaran Bahasa Inggris baik disekolah, tempat kursus maupun Lembaga Pendidikan lainnya.



Gambar 1. Diagram hasil Kuisiонер PKM

Kuisiонер diberikan kepada 17 partisipan peserta setelah selesai acara, tapi hanya ada 15 peserta yang mengisi. Dari tabel diatas, menunjukkan bahwa tingkat kepuasan dari acara pengabdian masyarakat tersebut dirasa sangat memuaskan. Pernyataan no 1, terkait tentang kepuasan peserta dengan program pengabdian masyarakat ini, peserta sebanyak 10 orang menyatakan sangat setuju dengan terlaksananya acara ini. Pernyataan no 2, terkait Kegiatan manfaat pengabdian masyarakat , ada 12 orang menyatakan sangat setuju dan 1 orang yang menyatakan setuju, Pernyataan no 3, tindak lanjut Setiap keluhan/ pertanyaan yang diajukan ditanggapi dengan baik oleh anggota yang terlibat,

ada 4 orang menyatakan sangat setuju dan 6 orang menyatakan setuju. Pernyataan no 4, Anggota yang terlibat dalam kegiatan pengabdian memberikan pelayanan yang sesuai dengan kebutuhan, ada 10 orang menyatakan sangat setuju dan 1 orang menyatakan setuju. Pernyataan no 5, Fasilitas yang tersedia sesuai dengan harapan, ada 5 orang menyatakan sangat setuju dan 6 orang menyatakan setuju. Pernyataan no 6, Program/ kegiatan ini perlu tetap diadakan di masa yang akan datang, ada 5 orang menyatakan sangat setuju dan 5 orang menyatakan setuju dan 5 orang yang menyatakan Netral. Hasil dari kuisioner ini menggambarkan bahwa acara pengabdian masyarakat ini, sangat berguna bagi para siswa – siswi yang mengikuti program tersebut.

SIMPULAN

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. 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. Role Play atau bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan- tujuan tertentu.

SARAN

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.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Pihak Manajemen Politeknik ATI Makassar atas bantuan Dana yang diberikan sehingga Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Juga ucapan Terimakasih kepada Kepala Sekolah dan Guru-guru SMPIT IKHTIAR sebagai tempat pelaksanaan PKM. Semoga hasil dari Program PKM ini, dapat bermanfaat bagi semua Pihak, khususnya kepada Mitra PKM dalam hal ini SMP IT IKHTIAR Makassar yang telah memberi dukungan dan kesempatan untuk dapat melaksanakan Program PKM di Sekolah tersebut

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah Bahri, Syaiful dan Aswan Zain. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
Hamzah B, Uno. 2008. Model Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV Pustaka Setia.
Makarao, Nurul Ramadhani. 2009. Metode Mengajar Dalam Bidang Kesehatan. Bandung: Alfabeta
Moedjiono & Moh. Dimiyati. 1992. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
Mulyatiningsih, Endang. 2011. Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik. Yogyakarta UNY.
Purnaningsih, Pari, Nur Najibah Sukmawati & Resti Isnaneny. 2022. Penerapan Role Play dalam Basic English Conversation Untuk Anak-anak Griya Yatim Dhuafa Permata Pamulang. JOURNAL OF COMMUNITY RESEARCH AND SERVICE. Vol. 6 No. 2, August 2022. ISSN (print): 2549-1849 ISSN (online): 2549-3434. Available online at <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jcrs/index>
Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2008. Kamus Bahasa Indonesia. Jakarta.
Sabri, Ahmad. 2005. Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching. Jakarta: PT. Ciputat Press.

- Sanjaya, Wina. 2010. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sugihartono, dkk. 2007. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Sumiati & Asra. 2009. Metode Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima
- Sukaryati, Nurfiyah. 2021. Role Playing Bantu Tingkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris. Diunduh pada tgl 31 Mei 2023, dari:
<https://radarsemarang.jawapos.com/artikel/untukmu-guruku/2021/05/23/role-playing-bantu-tingkatkan-keterampilan-berbicara-bahasa-inggris/>