



## PELATIHAN PERCAKAPAN DASAR DALAM BAHASA INGGRIS UNTUK REMAJA

Syaadiah Arifin

Program Studi Bahasa Inggris, Sekolah Pasca Sarjana Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka,  
Indonesia, [syaadiah.arifin@uhamka.ac.id](mailto:syaadiah.arifin@uhamka.ac.id)

---

### ABSTRAK

---

**Abstrak:** Tujuan utama dari kegiatan pengabdian masyarakat kali ini adalah untuk memotivasi peserta untuk belajar bahasa Inggris lebih serius di usia muda, serta meningkatkan kemampuan bahasa Inggris peserta yang masih kurang. Untuk mencapai tujuan ini dipakailah beberapa pendekatan-pendekatan pengajaran seperti: ceramah, tanya jawab, diskusi, dan juga menggunakan teknik-teknik pengajaran yang efektif untuk anak remaja seperti: *drilling*, *role playing*, dan *games*. Tim juga menyiapkan modul dengan topik-topik yang menarik yang disesuaikan dengan kemampuan para peserta. Program ini cukup memotivasi para peserta untuk belajar bahasa Inggris sebagai aktivitas yang menyenangkan. Hal ini dapat terlihat dari rasa keinginan tahu peserta yang tinggi untuk mengikuti semua aktivitas yang diselenggarakan Tim Pengmas. Kendala utama dari program ini adalah keterbatasan waktu yang ada. Para peserta mempunyai jadwal yang ketat baik dari sekolah maupun dari yayasan. Kesimpulan yang dapat diambil dalam memecahkan problem ini adalah anak-anak perlu di bimbing untuk menjadi pembelajar mandiri, dan sudah tentu dengan pendampingan guru bahasa Inggris atau dari instruktur bahasa Inggris.

**Kata Kunci:** Motivasi, Teknik Pengajaran, Pendekatan-Pendekatan Dalam Pengajaran

**Abstract:** *The aims of the training are to motivate the participants to learn English more seriously in their young age, and to improve their English ability to speak English. To reach these objectives, the team used some approaches such as, lecturing, discussion, questioning and answering, and also some effective teaching techniques for teenagers, such as repetition, role playing and games. The team also prepared modules with interesting topics that were tailored to the abilities of the participants. This program could motivate participants to learn English as fun activities. It could be seen that they were very enthusiastic to participate in all activities conducted by the Team. The main obstacle of this program was time-constrain. The participants had a very tight schedule from both the school and the foundation. The suggested solution that might be effective to overcome this problem is to motivate the participants to be autonomous learners under the control of their English teacher or English instructor.*

**Keywords:** *Motivation, Teaching Techniques, Teaching Approaches.*



#### Article History:

Received : 23-08-2020  
Revised : 30-08-2020  
Revised : 03-09-2020  
Accepted : 24-09-2020  
Online : 07-10-2020



This is an open access article under the  
CC-BY-SA license

---

### A. PENDAHULUAN

Kemampuan dalam berbahasa Inggris sudah merupakan suatu keharusan bagi para siswa dari berbagai strata pendidikan di mulai dari tingkat Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas sampai tingkat Perguruan Tinggi di Indonesia. Kemampuan untuk

berkomunikasi dengan baik dalam berbahasa asing, terutama dalam bahasa Inggris dapat membuat siswa sukses baik dalam pelajaran maupun setelah mereka lulus dari sekolah menengah untuk melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi ataupun mencari pekerjaan (Gudu, 2015).

Pada saat ini para pelajar, baik disadari atau tidak, telah menggunakan bahasa Inggris yang sering mereka dengar dari berbagai sumber, seperti kata: *hang out, date, online, chatting, boring, bully* dan masih banyak lagi. Mempelajari kosa kata adalah bagian yang penting dalam mempelajari bahasa asing, akan tetapi penggunaan kosa kata harus secara kontekstual dan diimplementasikan dalam kegiatan menulis, membaca, dan berkomunikasi melalui latihan yang diberikan oleh guru (Irwandy, Quaidy, & Albert, 2018).

Pada kurikulum sekolah di Indonesia, bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Artinya, Bahasa Inggris dipelajari dan digunakan di dalam kelas. Akan tetapi sayangnya tidak digunakan diluar kelas secara aktif. Salah satu penyebabnya adalah di Indonesia Bahasa Inggris dikategorikan sebagai asing (EFL). Kendala lainnya adalah pelajar tidak mendapat cukup kesempatan dalam menggunakan bahasa Inggris di luar kelas dan kurangnya paparan terhadap bahasa Inggris itu sendiri dalam kehidupan sehari-hari (Amelia, Syafrizal, Sampurna, & Hamer, 2019). Hal ini merupakan salah satu sebab yang membuat para pelajar Indonesia tidak dapat menggunakan bahasa Inggris dengan baik walaupun mereka telah belajar bahasa Inggris dari tingkat Sekolah Dasar bahkan dari Tingkat Taman Kanak-kanak. Situasi yang tidak menguntungkan ini sudah berjalan cukup lama.

Bagi orang tua dari kalangan menengah keatas mereka akan menyekolahkan anak-anaknya di sekolah mahal yang banyak tersebar di kota-kota besar yang memberi perhatian khusus pada mata pelajaran bahasa asing, terutama bahasa Inggris. Mereka juga dapat memilih kursus bahasa Inggris untuk anak-anak mereka. Ada banyak berbagai media yang menyediakan belajar Bahasa Inggris seperti: *Facebook, YouTube, online courses* yang gratis. Sayangnya semua kegiatan ini memerlukan akses internet yang membutuhkan biaya dan harus menggunakan *gadget* yang sudah tentu tidak murah. Keadaan ini tidak menjadi masalah bagi pelajar berasal dari keluarga mampu untuk terekspos dengan bahasa Inggris secara mudah.

Situasi ini akan berbeda bagi anak-anak yang kurang beruntung yang tinggal di panti-panti asuhan. Sulit sekali bagi mereka untuk mempraktekan bahasa Inggris di luar kelas karena terbatasnya fasilitas dan dana. Hal ini membuat anak-anak ini tidak termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris.

Menurut data dari Kementerian Sosial RI tahun 2016, jumlah anak terlantar mencapai 4,1 juta anak. Sebagian anak terlantar hidup di jalan, di

panti asuhan, atau di rumah singgah. Berdasarkan dari data, salah satu agenda yang memerlukan prioritas penanganan bersama di masa yang akan datang adalah pemeliharaan dan pendidikan anak terlantar. Oleh karena itulah akan diambil langkah yang tepat yang terkoordinasi serta melibatkan berbagai pihak. Disamping kewajiban pemerintah, keterlibatan dan peran serta masyarakat juga sangat diperlukan.

Oleh karena itulah pada kesempatan ini Tim Pengabdian Kepada masyarakat dari Universitas Muhamadiyah Prof. Dr. Hamka akan mengadakan pelatihan singkat bahasa Inggris selama 4 hari setiap hari Minggu (8 sesi). Masing-masing sesi berlangsung sekitar 2 jam. Pelatihan yang akan diberikan meliputi percakapan dasar bahasa Inggris seperti, tanya jawab tentang informasi mengenai diri sendiri dan orang lain, memperkenalkan diri serta memperkenalkan orang lain, bertanya tentang waktu dan jam, mendeskripsikan penampilan fisik dan sifat seseorang, serta dapat memberikan presentasi sederhana.

“Yayasan Yatim Kemanggisan” dipilih sebagai tempat PKM dikarenakan banyak anak-anak di panti asuhan Yayasan ini berasal dari keluarga kurang mampu. Mereka belajar di sekolah-sekolah umum (SD, SMP dan SMA). Setelah wawancara awal, didapat beberapa informasi bahwa anak-anak di panti asuhan ini sangat jarang mempraktekan penggunaan bahasa Inggris dikarenakan fasilitas yang minim yang tersedia baik di sekolah maupun di panti asuhan. Hal ini membuat mereka kurang termotivasi untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris mereka. Yayasan Yatim Kemanggisan didirikan tahun 2000. Yayasan ini beralamatkan di JL. Kemanggisan Ilir Raya no. 35A Rt. 05 Rw. 08 Jakarta Barat. Yayasan berfokus pada pembinaan anak-anak yatim piatu dengan mendidik dan membimbing dalam hal keimanan dan agama (Islam). Pengajian dan belajar agama yang dilaksanakan secara rutin sekali dalam seminggu.

Dari analisa situasi dan wawancara awal dapat disimpulkan ada 2 kelompok peserta: kelompok pertama adalah anak-anak yang kurang termotivasi untuk mempelajari bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan belum tumbuhnya kesadaran akan pentingnya bahasa Inggris untuk masa depan mereka, baik dalam mencari pekerjaan maupun untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Kelompok kedua adalah anak-anak yang ingin sekali dapat belajar Bahasa Inggris akan tetapi terhambat dengan beberapa kendala seperti: waktu yang terbatas karena mereka mempunyai kegiatan-kegiatan lain baik di sekolah, di rumah mereka masing-masing maupun di panti. Hal yang paling penting yang menjadi kendala adalah tidak adanya pelatih yang dapat membimbing mereka, serta fasilitas yang tidak memadai. Fasilitas tersebut dapat menunjang dan memotivasi minat mereka untuk belajar bahasa Inggris seperti: buku-buku cerita sederhana

dalam bahasa Inggris, dan akses untuk terhubung ke internet dimana mereka dapat belajar bahasa Inggris secara mandiri.

Berdasarkan kendala-kendala yang dihadapi siswa dalam berbahasa Inggris seperti, kesulitan berkomunikasi dasar, kurangnya buku-buku panduan, dan kurangnya berlatih menggunakan Bahasa Inggris, oleh karena itulah Tim PKM tergerak untuk memberikan pelatihan singkat kepada anak-anak panti. Adapun kegiatan yang diberikan seperti: memberikan pelatihan dasar percakapan menggunakan metode “*role playing, drilling and games related to the lessons/ conversation*”. Metode-metode yang diberikan mudah dimengerti oleh para peserta yang bahasa Inggris masih tergolong pemula (*Basic Students*). Agar pelatihan lebih terarah, Tim Pengmas juga membuat modul pembelajaran yang berisikan topik-topik yang akan diajarkan ke para peserta). Modul dibuat disesuaikan dengan kemampuan mereka dan dibuat semenarik mungkin agar peserta bersemangat untuk belajar (*Gambar1*). *Games* juga disediakan untuk lebih memotivasi anak-anak untuk belajar bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan.



**Gambar 1.** Modul yang dipakai pada Pengabdian Masyarakat.

## B. METODE PELAKSANAAN

### 1. Jadwal Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Februari 2020 sebanyak 8 sesi. Setiap sesi dilaksanakan dalam waktu 2 jam selama empat hari.

**Tabel 1.** Jadwal Pelatihan Percakapan Bahasa Inggris.

Minggu	Sesi Pertama	Sesi Kedua
I. 02/ 02/-2020	09.00 –11.00	13.00--15.00
II. 09/-02/-2020	09.00--11.00	13.00--15.00
III. 16/-02/-2020	09.00--11.00	13.00--15.00
IV. 23/-02/-2020	09.00--11.00	13.00--15.00

Peserta yang terdaftar ada 14 orang, yang terdiri dari 7 peserta wanita dan 7 peserta pria. Peserta merupakan siswa kelas VIII.

Kesemua peserta mengikuti kegiatan ini dari minggu pertama sampai minggu terakhir.

Pada kesempatan ini, Tim Pengmas Uhamka menggunakan teknik-teknik pengajaran seperti: *Drilling, Games and Role Playing*. Dalam mengajar *speaking* guru pengajar bahasa Inggris sering mendapat kendala-kendala yang cukup berarti seperti, para pelajar merasa tidak percaya diri dan malu untuk bercakap-cakap dalam bahasa Inggris. Hal ini disebabkan beberapa hal diantaranya adalah: tidak percaya diri, kurang latihan, dan kosa kata yang sangat terbatas. Guru memegang peranan penting untuk memotivasi siswa untuk lebih serius belajar bahasa Inggris.

## 2. Teknik Pengajaran Yang Digunakan

Pemilihan teknik- pengajaran memegang peranan penting dalam pengajaran bahasa Inggris agar mudah dimengerti. Pada pelatihan ini digunakan 3 teknik pengajaran kepada peserta.

### a) *Role Playing*

Ada banyak teknik dalam mengajar percakapan, salah satunya adalah *role playing*. Teknik ini dapat memotivasi siswa untuk berlatih bahasa Inggris karena mereka akan terlibat langsung. Situasi yang digunakan dalam teknik ini mendekati situasi sebenarnya (*real life*) dan kontekstual. Hal ini dapat memotivasi siswa untuk bercakap cakap dalam bahasa Inggris (Samsibar & Naro, 2018). Menurut Jatmiko (2017) teknik ini dipergunakan melakukan aktivitas percakapan dimana peserta akan bekerja secara berpasangan (*Pair work*) dan kegiatan ini dapat membuat siswa lebih nyaman dan dapat menciptakan suasana kelas yang positif. Beberapa peneliti terdahulu (Krebt, 2017; Krisdiana, Irawati, & Kadarisman, 2018; Lilis Suryani, 2015; Saptono, Soetjipto, Wahjoedi, & Wahyono, 2020) telah membuktikan keefektifan *Role playing* dalam pengajaran bahasa Inggris terutama dalam percakapan.

### b) *Drilling*

Salah satu teknik yang cukup efektif dalam mengajarkan *speaking* bagi pelajar bahasa Inggris pemula adalah *Drilling*. Menurut Larsen-Freeman & Anderson (2011) *drilling* ada berbagai jenis. Pada kesempatan ini Tim hanya menggunakan dua macam jenis *drilling* yaitu: *Dialog Memorization and Repetition Drill*. Pada *Dialog Memorization* yang dilakukan siswa adalah menghafal dialog. Satu siswa mengambil satu peran dan siswa lain mengambil peran lain. Setelah itu, para siswa menghafal bagian mereka. Setelah dialog dihafalkan pasangan siswa melakukan dialog untuk seluruh kelas. Kemudian siswa bertukar peran dengan pasangannya. Pada *repetition drill*, siswa diminta mengulangi model guru seakurat mungkin. Teknik ini cocok untuk diaplikasikan ke pada pelajar yang

berusia muda seperti siswa SD ataupun SMP dan teknik ini juga efektif dalam mengajar kosakata dan pengucapan yang benar dalam bahasa Inggris (Aini, Khoyimah, & Santoso, 2020; Kuliahana & Marzuki, 2020).

### c) *Games*

Menurut Hadfield (1999) games adalah kegiatan yang dilaksanakan dengan menggunakan aturan, tujuan, dan unsur kesenangan. Hadfield juga menambahkan ada dua jenis *games*/permainan: kompetitif dan kooperatif. *Games* kompetitif adalah mereka yang menjadi pemain untuk berkompetisi dalam rangka mencapai yang terbaik. Sementara itu, dalam permainan kooperatif, ada pemain atau tim yang bekerja bersama menuju tujuan bersama. Dalam kegiatan ini Tim Pengmas menggunakan *games* kooperatif dengan yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar. *Games* dapat membantu guru untuk menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Menurut (Amrullah, 2019; Pangastuti & Chadafi, 2019; Zhu, 2012) *games* merupakan sarana yang baik untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada anak-anak remaja, terutama anak-anak yang mempunyai motivasi yang rendah dikarenakan bahan pelajaran yang susah dimengerti.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari pelatihan singkat yang telah dilaksanakan untuk anak-anak “Panti Yatim Kemanggisan” dapat disimpulkan bahwa: Para peserta training singkat ini mempunyai kemampuan bahasa Inggris yang belum memadai dan dapat terlihat dari pengucapan, penulisan, maupun kosakata yang mereka belum ketahui. Setelah mengikuti pelatihan singkat ini yang melibatkan mereka secara langsung, timbul semangat untuk mencoba berbahasa Inggris. Tim Pengajar dan peserta juga mendiskusikan hal-hal yang ingin mereka ketahui (*Gambar 2*).



**Gambar 2.** Pendekatan yang Digunakan adalah Diskusi dan Tanya Jawab.

Banyak pertanyaan-pertanyaan yang diajukan para peserta mengenai beberapa ungkapan, kosakata, cara bertanya mengenai hobi, makanan favorit, pelajaran yang disukai di sekolah dan lain-lain. Peserta dengan senang hati melakukan semua aktivitas dengan semangat. Mereka juga dapat memperkenalkan diri mereka dengan cukup baik, dan dapat memberikan presentasi sederhana.

### 1) Minggu 1 (02/02/2020)

Sesi pertama (09.00--11.00): Modul yang disediakan terdiri dari 4 topik utama. Topik di sesi pertama adalah cara membuat percakapan singkat dan sederhana, memperkenalkan diri sendiri dan orang lain. Pada saat mengajarkan ungkapan-ungkapan / pertanyaan-pertanyaan, peserta di *drill* terlebih dahulu sampai mereka cukup menguasai ungkapan-ungkapan tersebut. Pada saat percakapan singkat, peserta bekerja berpasangan dengan teknik *role playing*.

Di sesi ini tim pengajar pengmas juga mengajarkan tata bahasa secara implicit melalui *Games*. Tata bahasa yang diberikan adalah simple present tense (*Verb-to be*) dan *Verb action*. Pada saat memberikan game, peserta di bagi menjadi beberapa pasangan. Tim pengajar menulis beberapa pertanyaan yg tidak lengkap di white board.

Hello.....How....you?→I.....

What.....your name? → My name.....

Where.....you live?→ I.....

What .....your hobbies?→ My hobbies

.....Rina your best friend? →Yes,

No,

.....your mother a doctor? → Yes.....No

Salah satu peserta bertanya, dan siswa yang satu lagi merespon. Kemudian mereka akan bertukar peran. Yang dapat menyelesaikan percakapan dengan baik akan menjadi pemenang.

Sesi kedua (13.00--15.00): Peserta membuat dialog berpasangan mengenai suatu topik yang berhubungan dengan memperkenalkan diri dan memperkenalkan orang lain dalam bahasa Inggris. Siswa diberikan kesempatan untuk menghafal dialog (*Dialog Memorization*) dengan ungkapan-ungkapan yang benar. Kemudian siswa mempresentasikan dialog tersebut di depan kelas.

Dari hasil pengamatan, peserta tidak mengalami kesulitan berarti karena peserta sering bertanya dan berdiskusi dengan tim pengajar. Pada saat *role playing* di sesi pertama sebagian besar peserta merasa gugup karena tidak terbiasa bercakap-cakap dalam Bahasa Inggris di depan kelas. Akan tetapi di sesi kedua peserta mulai merasa nyaman untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris dengan pasangannya.

## 2) Minggu kedua (09/02/2020)

Sesi pertama (09.00--11.00): Topik di sesi pertama adalah cara bertanya dan menjawab mengenai waktu, dan tanggal. Di topik ini mereka juga mempelajari mengenai angka *cardinal* dan *ordinal* beserta kegunaan masing-masing jenis angka tersebut. Dalam mengajarkan topik kedua juga menggunakan teknik *repetition drilling* dan *role playing*. Aktivitas yang dilaksanakan adalah mereka berlatih membuat pertanyaan mengenai waktu dalam bentuk percakapan yang situasinya sudah dipersiapkan oleh tim pengajar. Tim pengajar juga membawa jam dinding dan mengajarkan cara menyebutkan waktu dengan benar. Kemudian peserta membuat percakapan berpasangan (*role playing*).

Sesi kedua (13.00--15.00): peserta berlatih menggunakan *ordinal numbers* dalam menyebutkan tanggal. Pada sesi ini peserta sedikit mendapat kesulitan dalam menggunakan *ordinal numbers*.

*When do we celebrate our independence day? → on August the seventeenth.*

*When is your birthday, Rumi? It is on July the second*

Pada pertemuan kedua ini tidak banyak kendala yang dihadapi peserta hanya *repetition drill* dan *role playing* banyak diadakan juga pada sesi pertama dan kedua.

## 3) Minggu ketiga (16/02/2020)

Sesi pertama (09.00--11.00): Pada sesi ketiga diajarkan tentang *personal appearance* dan *personality traits*, contoh:

*What does Sinta look like?*

*She is beautiful. She has long black hair.....*

*What is she like?*

*She is kind and helpful.*

Pada sesi ini tim pengajar menyiapkan beberapa gambar dan peserta mendiskripsikan penampilan karakter orang yang ada digambar. Jika orang pada gambar tertawa atau tersenyum peserta dapat mengira-ngira karakter dari orang yang ada digambar tersebut. *Games* juga diberikan pada topik ini. Tim pengajar mendiskripsikan orang terkenal dan peserta menebak kira-kira siapa orang tersebut.

Sesi kedua (13.00--15.00): Pada sesi ini peserta mempresentasikan penampilan dan sifat dari orang yang mereka sayangi (*personal appearance and personality traits*). Peserta sangat antusias melakukan kegiatan ini karena mereka mencoba mendiskripsikan orang yang mereka sayangi.

## 4) Minggu terakhir (23/02/2020)

Sesi pertama (09.00--11.00): Pada sesi ini tim pengajar mengulang pelajaran yang sudah diberikan dan juga memberikan bagaimana memulai suatu presentasi.



Sesi kedua (13.00--15.00): Pada sesi ini Peserta juga memberikan presentasi singkat berdasarkan topik yang sudah mereka pelajari sebelumnya seperti: mengenai diri mereka sendiri dan kegiatan sehari-hari, mendiskripsikan seseorang (*Gambar 3*), Kegiatan dapat melatih mereka untuk berbicara di depan orang banyak sehingga menumbuhkan rasa percaya diri. Ada beberapa peserta yang dapat melakukan kegiatan ini dengan baik, sementara sebagian masih membutuhkan waktu untuk latihan.



**Gambar 3.** Kegiatan Terakhir Memberikan Presentasi Singkat.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Para peserta training singkat ini mempunyai kemampuan bahasa Inggris yang perlu ditingkatkan. Hal ini dapat dilihat dari pengucapan, penulisan, maupun kosakata yang mereka belum ketahui. Disamping itu, mereka tidak termotivasi untuk belajar bahasa Inggris disebabkan oleh beberapa kendala. Setelah mengikuti pelatihan singkat ini yang melibatkan mereka secara langsung, timbul semangat untuk mencoba berbahasa Inggris. Banyak pertanyaan-pertanyaan yang diajukan para peserta mengenai beberapa ungkapan, kosakata, cara bertanya mengenai hobi, jam, tanggal, makanan favorit, pelajaran yang disukai di sekolah, mendiskripsikan seseorang, dan lain-lain. Dengan pelatihan yang singkat ini tentulah tidak akan tercapai hasil yang maksimal. Belajar bahasa perlu waktu dan proses yang cukup lama. Disarankan guru dapat memberi arahan agar para siswa menjadi *autonomous learners* atau pembelajar mandiri.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Pada kesempatan tim Pengmas mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut membantu dan memberikan fasilitas kepada kami sehingga tugas ini dapat dilaksanakan dengan baik. Ucapan ini kami berikan khususnya kepada; 1) Kepada Direktur Pasca Sarjana Prof. Dr. Hamka: Prof. Dr. Ade Hikmat, M.Pd. 2) Ketua LPPM Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka: Prof. Dr. Nini Solihati M.Pd., dan 3) ketua Yayasan Yatim Kemanggisan: Bapak Mutty.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Aini, N., Khoyimah, N., & Santoso, I. (2020). IMPROVING STUDENTS SPEAKING ABILITY THROUGH. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 3(1), 26–35. <https://doi.org/DOI:10.22460/project.v3i1.p26-35>
- Amelia, P., Syafrizal, Sampurna, P., & Hamer, W. (2019). INHIBITING FACTORS IN ENGLISH SPEAKING ; A CASE STUDY AT SMKN 7. *INHIBITING FACTORS IN ENGLISH SPEAKING; A CASE STUDY AT SMKN 7 KABUPATEN TANGERANG Maya*, 2(1), 491–497.
- Amrullah, A. Z. (2019). DEVELOPING LANGUAGE GAMES TO TEACH SPEAKING. *JEELS by IAIN Kediri*, 2(Man 2), 13–33. [https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.30762/jeels.v2i2.94](https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.30762/jeels.v2i2.94)
- Gudu, B. O. (2015). Teaching Speaking Skills in English Language using Classroom Activities in Secondary School Level in Eldoret Municipality ., *Journal of Education and Practice*, 6(35), 55–63.
- Hadfield, J. (1999). *beginner-communication-games.pdf* (3th editio). Addison Wesley Longman.
- Irwandy, Quaidy, G. M., & Albert. (2018). Teaching Vocabulary in Contextualization for Young Learners. *TEACHING VOCABULARY IN CONTEXTUALIZATION FOR YOUNG LEARNERS*, 41–44.
- Jatmiko. (2017). THE IMPLEMENTATION OF PAIR WORK TO IMPROVE STUDENTS' ENGLISH SPEAKING TO THE SECOND SEMESTER AT PHARMACIST PROGRAM OF HEALTH SCIENCES FACULTY OF KADIRI UNIVERSITY. *Journal of English Teaching and Research*, 2(1), 40–52.
- Krebt, D. M. (2017). The Effectiveness of Role Play Techniques in Teaching Speaking for EFL College Students. *Journal of Language Teaching and Research*, 8(5), 863. <https://doi.org/10.17507/jltr.0805.04>
- Krisdiana, B. P., Irawati, E., & Kadarisman, A. E. (2018). The Effectiveness of Role-Play Integrated with Word Cards on Students ' Speaking Skill for Communication. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 6(2), 78–84.
- Kuliahana, A., & Marzuki, Abdul G. (2020). REPETITION TECHNIQUE IN AN EFL SPEAKING CLASS IN ISLAMIC HIGHER EDUCATION IN INDONESIA. *Academic Journal PERSPECTIVE*, 8(May), 20–28. [https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.33603/perspective.v8i1.3295](https://doi.org/DOI:http://dx.doi.org/10.33603/perspective.v8i1.3295)
- Larsen-Freeman, D., & Anderson, M. (2011). *TECHNIQUES & PRINCIPLES in LANGUAGE TEACHING* (3rd Editio; R. Campbell & W. E. Rutherford, eds.). Oxford University Press.
- Lilis Suryani. (2015). THE EFFECTIVENESS OF ROLE PLAY IN TEACHING SPEAKING. *ELTIN Journal*, 3(October), 106–109. [https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.22460/eltin.v3i2.p%25p](https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.22460/eltin.v3i2.p%25p)
- Pangastuti, E., & Chadafi, M. (2019). The Effectiveness of Games on Student ' s Speaking Skill at Second Grade of Islamic Junior High in Gresik. *JOURNAL OF ENGLISH EDUCATION AND TECHNOLOGY (JEET)*, 01(01), 62–77.
- Samsibar, S., & Naro, W. (2018). THE EFFECTIVENESS OF ROLE PLAY METHOD TOWARDSTUDENTS' MOTIVATION IN ENGLISH CONVERSATION Samsibar. *ETERNAL*, 4(1), 107–116. [https://doi.org/DOI: 10.24252/Eternal.V41.2018.A8](https://doi.org/DOI:10.24252/Eternal.V41.2018.A8)

- Saptono, L., Soetjipto, B. E., Wahjoedi, W., & Wahyono, H. (2020). Role-Playing Model: Is It Effective To Improve Students' Accounting Learning Motivation and Learning Achievements? *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 133–143. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.24781>
- Zhu, D. (2012). Using Games to Improve Students' Communicative Ability. *Journal of Language Teaching and Research*, 3(4), 801–805. <https://doi.org/10.4304/jltr.3.4.801-805>