

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Dalam era globalisasi, sangat penting untuk mempelajari Bahasa Inggris demi mengikuti perkembangan dunia dan kemajuan teknologi (Kampung Inggris-UNICEF, 2014). Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional, dan salah satu bahasa yang paling banyak digunakan di dunia (Indo Top Info, 2014). Demi mengikuti perkembangan jaman, masyarakat dituntut untuk mampu menguasai bahasa ini. Kemampuan berbahasa Inggris menjadi suatu kebutuhan sehari-hari, salah satunya dalam dunia pendidikan.

Dino Pati Jalal, Duta Besar Indonesia Amerika Serikat menghimbau para pelajar Indonesia untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris mereka (Melisa dan Ikhsan, 2013). Siswa remaja usia sekolah dituntut untuk menguasai kemampuan berbahasa Inggris dengan baik dan Bahasa Inggris termasuk dalam salah satu mata pelajaran yang akan diujikan pada ujian nasional. Mahasiswa, dari berbagai angkatan juga dituntut untuk membaca jurnal ilmiah internasional yang menggunakan Bahasa Inggris (Kartika & Mastuti, 2011).

Kemampuan berbahasa Inggris memberikan individu daya saing yang tinggi dalam dunia kerja (*ITB Career Center*, 2013). Lowongan pekerjaan saat ini banyak mencari tenaga yang mampu berbahasa Inggris (*Kompas.com*, 2010). Para pelamar kerja seringkali dituntut untuk menulis *curriculum vitae* atau CV dalam Bahasa Inggris. Selain membuat CV, pelamar kerja seringkali juga dituntut untuk

mencantumkan skor TOEFL tertentu. *TOEFL*, atau *Test Of English as a Foreign Language* adalah tes untuk menguji kemampuan berbahasa Inggris yang saat ini sering menjadi syarat calon karyawan baru bagi instansi pemerintah maupun perusahaan swasta (TOEFL Indonesia, 2013; Okezone.com, 2012).

Written expression adalah salah satu komponen utama dalam TOEFL, selain *reading*, *structure* dan *listening*. *Written expression* mengukur kemampuan Bahasa Inggris sesuai standar penulisan. Selain itu dalam TOEFL juga ada tes tambahan, yaitu tes penulisan *essay* dengan tema khusus atau yang disebut dengan TWE yaitu *Test of Written English* (TOEFL Indonesia, 2013; Okezone.com, 2012).

Karena itu, pelajar Indonesia juga memerlukan kemampuan menulis berbahasa Inggris. Menulis dalam Bahasa Inggris sering dijadikan tugas dan pekerjaan dalam dunia pendidikan. Misalnya penulisan skripsi mengharuskan mahasiswa untuk menuliskan abstrak dalam Bahasa Inggris. Pada siswa usia sekolah sering diberikan tugas menulis untuk mata pelajaran Bahasa Inggris. Tidak jarang mereka dituntut untuk membuat karangan atau *essay*.

Tulisan siswa atau mahasiswa dituntut untuk memberikan hasil yang maksimal, apabila ingin mencapai nilai maksimal dalam tugas-tugasnya. Mereka harus mampu membuat tulisan mereka menjadi layak untuk dibaca. Tulisan harus terstruktur, runtut, jelas dan menarik untuk siapapun yang akan membacanya (*English First*, 2013). Dalam mencari pekerjaan pun pelamar tidak sedikit, sehingga setiap pelajar yang baru saja lulus akan berhadapan dengan persaingan ketat. Kesimpulannya, sekadar mampu menulis saja tidak cukup. Pelajar

Indonesia membutuhkan kemampuan yang lebih jauh, yaitu kemampuan untuk mengembangkan tulisan mereka.

Namun pada kenyataannya, kemampuan menulis pelajar Indonesia masih kurang. Penelitian atas mahasiswa fakultas Sastra Inggris di Universitas Negeri Malang menyatakan bahwa dari 14 mahasiswa, ada 7 mahasiswa yang memperoleh rentangan skor rendah sampai sangat rendah. (Widiati, 2008). Aruan (2010) dalam penelitiannya menemukan bahwa para mahasiswa masih sering kesulitan dalam memulai menulis *essay* meskipun pengajar atau guru telah memberikan topik tertentu. Kemampuan mahasiswa hanya mencapai 40% saja dalam menulis *thesis statement* dalam tugas *essay* mereka. Padahal mahasiswa dituntut untuk mahir menulis *essay*, sebagai bekal untuk menulis skripsi atau tugas akhir mereka (Aruan, 2010).

Karena itu para pelajar perlu mengembangkan kemampuan menulis berbahasa Inggris mereka. Alan Maley (*Teaching English*, 2009) mengatakan bahwa untuk mengembangkan kemampuan menulis dibutuhkan kreativitas dalam membuat tulisan. Para pelajar harus kreatif dalam mengolah dan menyusun kata-kata menjadi suatu tulisan menarik dan layak untuk dibaca. Menulis seharusnya tidak sekadar memberikan informasi atau pesan melalui tulisan, melainkan juga memperhatikan estetikanya. Oleh sebab itu untuk mengembangkan kemampuan menulis para pelajar perlu mengembangkan kreativitasnya dalam menulis.

Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan dalam menciptakan sesuatu yang baru “ yang mencakup *divergent thinking*, yaitu proses menyusun gagasan-gagasan baru yang berbeda (Kaufman, 2009). Menurut Guilford,

keaktivitas memiliki empat aspek utama atau aspek kunci (*key aspect*), yaitu kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), originalitas atau keunikan (*originality*), dan elaborasi. Kelancaran mengacu pada jumlah gagasan yang muncul, sementara kelenturan mengacu pada banyaknya kategori atau tipe gagasan. Originalitas mengacu pada keunikan atau gagasan yang tidak lazim, sementara elaborasi mengacu pada detail (Kaufman, 2009; Kaufman & Sternberg, 2010; Fugate et al, 2013).

Menurut Adele Ramet (2007), cara utama untuk meningkatkan kreativitas dalam menulis adalah dengan menulis setiap hari. Widiati (2008) mencetuskan “*We can write only by writing*” yang berarti kita dapat menjadi ‘mampu menulis’ dengan melakukan kegiatan menulis itu sendiri. Latihan menulis terus menerus akan meningkatkan kemampuan kognitif individu dalam menyusun kalimat dan mengorganisasikan kata-kata. Dengan banyak berlatih dan banyak mempraktekannya secara nyata, otak akan terbiasa dan akhirnya semakin mahir dalam menggunakannya (Razawi, et al, 2011; Seidenberg, 1997; Camp, 2012).

Selain kegiatan menulis terus-menerus, individu juga membutuhkan latihan membaca (Ramet, 2007; Hall, 2013). Untuk meningkatkan kreativitas dalam penulis, pelajar harus membiasakan diri untuk membaca. *Writing* dan *reading* tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Kreativitas menulis seorang pelajar dapat berkembang apabila ia memiliki kesempatan yang sebesar-besarnya untuk terus terlibat dalam membaca dan menulis secara mandiri (Kaufman & Kaufman, 2009; Widiati, 2008).

Banyak pelajar masa kini yang tidak termotivasi untuk menulis dalam Bahasa Inggris (Widiati, 2008; Rifqi, 2013). Menurut opini Rifqi (2013), semua orang sebenarnya bisa menulis namun hanya sedikit yang mau melakukannya. Widiati dalam penelitiannya mengatakan bahwa kelas *writing* adalah kelas yang dianggap paling membosankan dan tidak menyenangkan dalam suatu pembelajaran bahasa (Widiati, 2008). Menurut Ludewig dan Swan (2007), segala sesuatu yang dianggap tidak menyenangkan akan sering dihindari. Kegiatan menulis dianggap sebagai suatu yang tidak menyenangkan sehingga para pelajar tidak termotivasi untuk melakukannya.

Dewasa ini para pelajar juga cenderung tidak termotivasi untuk membiasakan diri membaca tulisan berbahasa Inggris. Suatu penelitian yang dilakukan pada para mahasiswa fakultas Psikologi Universitas Airlangga Surabaya (Kartika & Mastuti, 2011) menemukan bahwa kebanyakan subyek menghabiskan waktu untuk membaca literatur berbahasa Inggris hanya tiga puluh menit sampai satu jam, dalam frekuensi seminggu sekali. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa para pelajar saat ini masih kurang termotivasi untuk membaca tulisan berbahasa Inggris.

Kurangnya kebiasaan menulis dan membaca dalam Bahasa Inggris, akan menghambat perkembangan kreativitas individu dalam menulis. Hal ini tidak berarti mereka tidak mampu menulis, hanya saja hasil tulisan mereka akan menjadi kurang maksimal dan seharusnya bisa menjadi lebih baik lagi. Karena itu sangat perlu untuk memotivasi para pelajar untuk berlatih menulis dan membaca.

Ludewig dan Swan (2007) mengatakan bahwa segala sesuatu yang dianggap menyenangkan oleh individu dapat menjadi sumber motivasi dan akan cenderung sering dilakukan. Amabile (dalam Kaufman & Kaufman, 2009) menyatakan bahwa motivasi instrinsik sangat penting dalam mendukung perkembangan kreativitas. Apabila individu menyukai kegiatan yang dilakukannya, maka individu tersebut akan semakin banyak melalui proses kreatif. Individu akan semakin kreatif ketika melakukan kegiatan yang dipandang menyenangkan.

Salah satu kegiatan yang menyenangkan adalah *play* atau bermain (Ludewig dan Swan, 2007). Singer (2006) mengatakan bahwa bermain dapat memotivasi individu untuk belajar dan bahkan mampu mendukung perkembangan kognitif. Dalam bermain, terjadi proses kognitif yang berperan penting dalam perkembangan kemampuan pemecahan masalah secara kreatif. Selain itu Fein (dalam Kaufman & Kaufman, 2009) memandang bahwa bermain adalah bentuk alami dari kreativitas. Menurut Russ (Kaufman & Kaufman 2009), kegiatan bermain dapat meningkatkan kreativitas termasuk kreativitas dalam menulis.

Penulis menyimpulkan bahwa permainan dapat menjadi solusi yang tepat untuk memotivasi para pelajar untuk berlatih dan mendorong peningkatan kreativitas. Dalam meningkatkan kreativitas dalam menulis individu memerlukan kegiatan membaca dan menulis terus menerus. Karena itu perlu dicari suatu permainan yang dapat mencakup kedua kegiatan tersebut.

Sebuah metode praktek yang mencakup *reading* dan *writing* telah dicobakan pada sekelompok mahasiswa jurusan sastra Inggris di Universitas

Negeri Malang (Widiati, 2008). Metode tersebut melibatkan interaksi dan komunikasi antar mahasiswa dalam bentuk tulisan berbahasa Inggris. Metode ini disebut dengan *Buddy Journals*. *Buddy Journals* diberlakukan di kelas, murni dengan pengawasan guru. Dalam kegiatan ini para siswa diminta menuliskan kisah pengalaman mereka, atau *me-review* suatu literatur kemudian ditanggapi oleh temannya. Jadi, seolah-olah para siswa bercakap-cakap dengan satu sama lain menggunakan tulisan berbahasa Inggris. Metode *Buddy Journals* terbukti mampu meningkatkan keterampilan menulis para mahasiswa (Widiati, 2008).

Ada sebuah permainan di internet yang memiliki sistem kegiatan yang serupa dengan *Buddy Journals*. Kesamaan permainan ini dengan *Buddy Journals* adalah adanya kegiatan interaksi berupa tulisan berbahasa Inggris antar pemain, dan sama-sama melibatkan kegiatan membaca dan menulis terus-menerus. Perbedaan permainan ini dengan *Buddy Journals* adalah adanya konsep bermain peran atau *Make-Believe* (Backe, 2013). Konsep *Make Believe* dalam permainan ini berarti para pemain akan memerankan orang lain atau menjadi orang yang berbeda dari dirinya sendiri. Para pemain akan saling berinteraksi tidak sebagai dirinya sendiri. Permainan ini disebut dengan *Roleplay*.

Adanya konsep bermain peran dalam *roleplay* membuat permainan ini terasa lebih menyenangkan, sehingga akan semakin memotivasi (Ludewig and Swan, 2007) dan menunjang perkembangan kognitif para pemain (Singer, 2006). Selain itu, *Make Believe* juga mengandung banyak proses yang berperan penting dalam proses kreatif. Karena itu *Make Believe* dapat lebih mendukung perkembangan kreativitas (Kaufman & Kaufman, 2009).

Pemain atau pengguna *roleplay* disebut dengan *roleplayer*. Setiap *roleplayer* akan menciptakan sendiri tokoh atau karakter yang akan dimainkan. Kemudian sebagai tokoh tersebut *roleplayer* berinteraksi dengan *roleplayer* lainnya. Interaksi disini dapat menunjuk pada sekadar *chatting* layaknya penggunaan sosial media pada umumnya maupun penyusunan sebuah cerita bersama-sama. Cerita yang terbentuk dapat berupa kisah jalinan pertemanan, permusuhan, tragedi, dan juga hubungan asmara.

Bentuk interaksi *roleplay* memiliki kesamaan dengan *Buddy Journals* yaitu menggunakan tulisan berbahasa Inggris. Tulisan *roleplay* yang baru pertama kali mulai memainkan *roleplay*, sampai setelah beberapa waktu ia menjalani permainan tersebut akan berbeda. Berikut kutipan contoh dua paragraf tulisan seorang *roleplayer* asal Indonesia yang memerankan tokoh wanita bernama Bora pada waktu yang berbeda.

“Bora gasped. Sweats dripped her frightened face as her eyes caught some people brutally chopping fishes they just caught with their web-like thing. Bora just doesn’t understand, why these creatures on the land tend to be so mean? Are all humans so mean?”

Bora unconsciously covered her mouth with both hands as she saw one of them slipped few tiny fishes into his mouth. Those fishes were too small to be cut so that man just decide to munch them and swallow them...”

(Contoh tulisan tanggal 9 Juli 2012. Tumblr, 2012)

“It was no use.

No one would hear her right? To be honest she didn't even know whether the metallic walls of the elevator were sound proof or not, or whether they were strong enough against her exceptionally enhanced strength. She was a bit weakened due to the situations, but she still had it. However, she didn't have the chance to even think about it all. The thing she had to think about is how to get out of the room.

Shall she destroy the wall? There's a chance the wall would break and reveal lights outside, even the smallest form of light would save her. But what if she destroys the whole elevator instead? Yes she indeed have huge level of strength but she wasn't sure if she's invulnerable to room destructions like Superman...”

(Contoh tulisan tanggal 7 Agustus 2013. *Roleplay Republic*, 2013)

Kedua contoh tersebut sudah menunjukkan perbedaan secara kasat mata, yaitu panjang tulisan. Disamping itu pada contoh kedua, *roleplayer* tersebut sudah tidak lagi menggunakan nama tokoh 'Bora' sebagai awalan dari tiap paragraf. Bahkan ditunjukkan bahwa ia tidak lagi menuliskan nama karakternya tersebut dalam cerita yang ditulisnya. Nampak bahwa cara *roleplayer* tersebut mengekspresikan cerita yang ingin disampaikannya telah berubah. Kemampuan menulis *roleplayer* tersebut telah berkembang.

Penulis berpendapat bahwa permainan ini dapat membantu mengembangkan kreativitas menulis para pemainnya. Hal ini dikarenakan permainan ini memberikan kesempatan pada pemain untuk terus-menerus berlatih membaca dan menulis. Namun permainan *roleplay* berlangsung di media Internet sehingga akan sulit bagi guru untuk memantau perkembangan pelajar dan melakukan evaluasi. Baer dan McKool (Kaufman & Kaufman, 2009) mengatakan bahwa evaluasi berperan penting dalam peningkatan kreativitas siswa. Siswa membutuhkan *feedback* dari guru atas hasil pekerjaan mereka. Selain itu evaluasi dibutuhkan untuk melakukan penyempurnaan metode pembelajaran demi mendukung perkembangan siswa.

Karena itu menurut penulis konsep permainan ini yang sebaiknya diambil untuk diterapkan di dalam *setting* kelas. Konsep *roleplay*, yaitu permainan peran menggunakan tulisan sebagai bentuk interaksi dapat menjadi inspirasi metode pembelajaran untuk memotivasi para pelajar berlatih membaca dan menulis berbahasa Inggris. Konsep *roleplay* patut diperhitungkan untuk diterapkan demi menunjang peningkatan kreativitas pelajar dalam menulis berbahasa Inggris.

Sebelum penulis mengajukan usul tersebut, perlu diberlakukan penelitian terlebih dahulu untuk melihat manfaat permainan ini. Penulis akan melakukan penelitian terhadap permainan ini dengan berfokus pada para pemainnya, yaitu *roleplayer*. Penulis hendak mencari gambaran perkembangan kreativitas dalam menulis berbahasa Inggris yang terjadi pada para *roleplayer*, sebagai gambaran manfaat *roleplay*.

I.2 Fokus Penelitian

Pertanyaan yang menjadi fokus penelitian (*grand tour question*) adalah “Bagaimana perkembangan kreativitas dalam menulis berbahasa Inggris pada *roleplayer*?”. Sesuai dengan latar belakang penelitian ini, menulis berbahasa Inggris mengacu pada penggunaan dan penyusunan kata-kata menjadi bentuk tulisan yang utuh. Karena itu untuk mencari jawaban atas pertanyaan fokus penelitian ini, penulis telah menyusun pertanyaan-pertanyaan turunan (*sub questions*) yang mengacu pada keempat aspek utama kreativitas. Pertanyaan-pertanyaan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perkembangan kelancaran dalam penggunaan kata-kata yang terjadi?
2. Bagaimana perkembangan kelenturan dalam penggunaan kata-kata yang terjadi?
3. Bagaimana perkembangan keunikan dalam penggunaan kata-kata yang terjadi?
4. Bagaimana perkembangan detail dalam penggunaan kata-kata yang terjadi?

I.3 Signifikansi Dan Keunikan Penelitian

Selama bertahun-tahun, banyak peneliti yang memfokuskan penelitian mereka pada peranan kreativitas dalam dunia pendidikan. Diantaranya adalah penelitian Fugate et al (2013), yang mengangkat topik kreativitas dan *working memory*. Penelitian tersebut berfokus pada anak-anak berbakat dengan karakteristik kebutuhan khusus ADHD. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif, dimana peneliti membandingkan antara kelompok anak berbakat dengan karakteristik ADHD dan kelompok anak berbakat tanpa karakteristik ADHD. Untuk mengukur kreativitas, penelitian tersebut menggunakan skala *Torrance Tests of Creative Thinking*. Skala tersebut mengukur kelancaran, keunikan, detail, *abstractness of titles*, dan *resistance to premature closure* (Fugate et al, 2013).

Sebuah penelitian lain yang mengangkat topik kreativitas berkaitan dengan kegiatan menulis adalah penelitian Cheung (2011). Penelitian tersebut berfokus pada kreativitas dalam *Chinese writing* (menulis berbahasa Cina). Cheung meneliti pengaruh cara penyusunan kurikulum pembelajaran guru terhadap kreativitas siswa menulis dalam huruf-huruf Cina. Untuk mengukur kreativitas tersebut, Cheung menggunakan skala khusus *Chinese Creative Writing Scale*. Skala tersebut terdiri dari 13 item, dan merupakan modifikasi dari *Carlson's Originality Scale* untuk mengukur potensi kreatif dengan melihat kelancaran, kelenturan dan keunikan. Selain itu Cheung menggunakan *William's Scale*, yaitu skala *rating* guru untuk mengukur *divergent thinking* anak. Skala ini mengukur

kelancaran, kelenturan, detail, imajinasi, kompleksitas, dan pengambilan resiko (Cheung, 2011; Fugate et al, 2013).

Dari penelitian-penelitian tersebut, dapat dilihat bahwa metode yang digunakan adalah metode kuantitatif, dengan penggunaan skala untuk mengukur kreativitas. Para subyek diadministrasikan tes (skala) secara langsung, dan menunjukkan kemampuannya ketika tes dilakukan. Penelitian kali ini tidak menggunakan skala, melainkan menggunakan konsep teori sebagai dasar untuk menganalisa kreativitas subyek. Konsep yang digunakan adalah empat aspek kreativitas yang dicetuskan oleh Guilford (Kaufman, 2009; Kaufman & Sternberg, 2010; Fugate et al, 2013), yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality* dan detail. Subyek tidak diberikan tes apapun, karena yang akan dianalisa adalah hasil tulisan yang telah mereka buat.

Penelitian kali ini berfokus pada kreativitas dalam menulis berbahasa Inggris. Para pelajar Indonesia perlu mengembangkan kreativitas dalam *writing*, dan untuk itu diperlukan latihan menulis dan kebiasaan membaca terus menerus (Ramet, 2007). Sebuah penelitian pada tahun 2008, meneliti perkembangan kemampuan menulis Bahasa Inggris dengan menggunakan metode kegiatan membaca dan menulis terpadu yang disebut dengan *Buddy Journals* (Widiati, 2008). Metode tersebut adalah kegiatan dimana para pelajar harus menuliskan jurnal dalam Bahasa Inggris. Jurnal tersebut dapat berisi pengalaman, cerita, ungkapan perasaan mereka atau *review* literatur. Jurnal tersebut kemudian dibaca oleh rekan sesama pelajar di kelas. Setelah itu mereka akan saling memberikan komentar, jawaban, atau tanggapan terhadap jurnal rekan yang telah dibacanya,

seolah mereka sedang ‘bercakap-cakap’. Metode ini telah dibuktikan mampu meningkatkan keterampilan menulis para mahasiswa jurusan Sastra Inggris di Universitas Negeri Malang (Widiati, 2008).

Perbedaan yang nyata antara penelitian Widiati dengan penelitian kali ini adalah kegiatan yang dijadikan konteks. Konteks penelitian Widiati adalah kegiatan *Buddy Journals*, sementara konteks penelitian kali ini adalah *roleplay*. *Roleplay* dan *Buddy Journals* sama-sama memberikan kegiatan membaca dan menulis, namun memiliki perbedaan satu sama lain. Kegiatan *Buddy Journals* mencakup pengalaman pribadi dan *review* literatur, sementara *roleplay* mencakup permainan peran (*make-believe*). Selain akan terasa lebih menyenangkan, permainan ini mendukung perkembangan kognitif serta mengandung proses-proses afektif dan kognitif yang dapat mendukung proses perkembangan kreativitas.

Kurangnya motivasi membuat para pelajar enggan untuk membaca dan menulis dalam Bahasa Inggris. Karena itu, diperlukan suatu metode yang menyenangkan sebagai sumber motivasi, yaitu dengan bermain (Ludewig dan Swan, 2007). Karena itu penulis ingin mengajukan permainan *roleplay* sebagai gagasan metode pembelajaran yang menyenangkan, untuk berlatih membaca dan menulis bagi para pelajar Indonesia. Penulis hendak melakukan penelitian terhadap para *roleplayer* untuk mencari gambaran perkembangan kreativitas mereka dalam menulis berbahasa Inggris. Hasil penelitian yang diperoleh dapat menggambarkan manfaat dari konsep permainan ini.

I.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mencari gambaran perkembangan kreativitas pengguna *roleplay* (*roleplayer*) dalam menulis berbahasa Inggris yang dipengaruhi oleh *roleplay*. Penelitian ini akan menganalisa perubahan hasil tulisan yang terjadi pada pemain setelah memainkan permainan tersebut. Perubahan hasil tulisan yang dianalisis adalah perubahan penggunaan kata-kata yang terjadi. Bagaimana *roleplayer* mengorganisasikan dan menyusun kata-kata akan dianalisis dengan menggunakan aspek-aspek kreativitas Guilford, aspek kelancaran, kelenturan, originalitas dan elaborasi.

I.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis:
 - a) Membantu memberikan penjelasan tentang konsep-konsep kreativitas.
 - b) Memberikan informasi tentang bagaimana mengembangkan kreativitas dalam menulis.
 - c) Memberikan gambaran perubahan dan perkembangan penggunaan kata-kata dalam tulisan para *roleplayer*.
 - d) Diharapkan dapat menjadi wacana dan masukan untuk pendidikan di Indonesia, khususnya pendidikan Bahasa Inggris.
2. Manfaat praktis:
 - a) Menggambarkan manfaat *roleplay* terhadap perkembangan kreativitas dalam menulis berbahasa Inggris bagi *roleplayer*.

- b) Hasil penelitian dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pihak pengajar, untuk menerapkan metode *roleplay* sebagai metode menyenangkan untuk pengembangan kemampuan menulis berbahasa Inggris bagi para pelajar.
- c) Hasil penelitian dapat dijadikan acuan untuk melakukan studi atau penelitian pada topik dan bidang serupa.