

**PERBEDAAN KEMAMPUAN BERBICARA MENGGUNAKAN TEKNIK
ROLE PLAY DAN TEKNIK PERCAKAPAN SINGKAT DENGAN
MEMPERHATIKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI
PADA EKSTRAKULIKULER *LET'S SPEAK ENGLISH*
DI SMK NEGERI 3 BANDAR LAMPUNG**

Oleh : Rara Agustina, Adelina Hasyim, Ujang Suparman
FKIP Unila, Jl. Dr. Sumantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung
e-mail: raranusantara13@yahoo.co.id
HP : 08978518338

Abstract : The Differences of Speaking Skills Through Role Play and Short Conversation Technique with Student's Motivation of Let's Speak English at SMKN 3 Bandar Lampung. This research aims to identify the differences of student's speaking skill: (1) using role play technique and short conversation technique, (2) using role play technique and short conversation technique through high motivation, (3) using role play technique and short conversation technique through low motivation, and (5) identifying whether there was an interaction among the techniques and motivation toward student's speaking skill. The approach of the study used quasi experimental at SMKN 3 Bandar Lampung on XI Hotel Acomodation 1 & 2. The data was taken by test and analyzed by paired ANAVA and t-test. The results are the distinguish: (1) using role play technique and short conversation technique, (2) using role play technique and short conversation technique through high motivation, (3) using role play technique and short conversation technique through low motivation, and (4) identifying an interaction among the techniques and motivation toward student's speaking skill.

Keywords: speaking skills, motivation, role play

Abstrak : Perbedaan Kemampuan Berbicara Menggunakan Teknik *Role Play* dan Teknik Percakapan Singkat dengan Memperhatikan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI pada Ekstrakulikuler *Let's Speak English* di SMK Negeri 3 Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan berbicara peserta didik: (1) menggunakan teknik role play dan teknik percakapan singkat, (2) menggunakan teknik role play dengan teknik percakapan singkat memperhatikan motivasi tinggi, (3) menggunakan teknik role play dengan teknik percakapan singkat memperhatikan motivasi rendah, (4) antara teknik yang digunakan dan motivasi peserta didik, dan (5) antara teknik yang digunakan dan motivasi peserta didik berdasarkan interaksinya. Pendekatan penelitian yang digunakan penelitian dan pengembangan, dilaksanakan di SMKN 3 Bandar Lampung pada kelas XI jurusan Akomodasi Perhotelan 1 & 2. Data

diambil menggunakan angket, test, kemudian dianalisis dengan paired ANOVA dan t-test. Hasil penelitian ini adalah terdapat perbedaan antara: (1) kemampuan berbicara peserta didik menggunakan teknik role play lebih tinggi dari teknik percakapan singkat, (2) kemampuan berbicara peserta didik menggunakan teknik role play dan teknik percakapan singkat dengan memperhatikan motivasi tinggi, (3) keterampilan berbicara peserta didik menggunakan teknik role play memperhatikan motivasi rendah, (4) teknik yang digunakan dan motivasi terhadap kemampuan berbicara siswa, serta (5) terdapat interaksi antara teknik mengajar dan motivasi.

Kata kunci : keterampilan berbicara, motivasi, *role play*

PENDAHULUAN

Peserta didik sekolah menengah kejuruan merupakan salah satu generasi penerus bangsa yang akan menentukan arah pembangunan bangsa. Untuk mendukung pembangunan sumber daya manusia diperlukan generasi muda yang cerdas, sehat, berwawasan luas, dan bermoral. Para peserta didik SMK merupakan aset bangsa yang sangat berharga yang harus dibimbing dan dikembangkan potensinya secara maksimal.

Era globalisasi pada saat ini menuntut generasi muda untuk selalu mengembangkan kemampuannya baik di bidang akademik maupun non akademik. Satu hal yang perlu dikuasai untuk meningkatkan daya

saing di pasar global adalah penguasaan bahasa Inggris. Menurut Brown (2011: 5) *Language is a set of arbitrary symbols, other than that he also states that language is used for communication.* Dengan kata lain bahasa merupakan alat yang digunakan untuk bertukar ide, perasaan, dan hal lainnya. Kebanyakan orang memperoleh bahasa dengan cara berkomunikasi, baik lisan maupun tulisan. Memahami apa yang disampaikan merupakan hal penting dalam komunikasi, dan memiliki kemampuan ini berarti yang bersangkutan memiliki kompetensi berbahasa. Brown (2011: 31) *states the definition of language competence is one's underlying knowledge of system of a language – its rules of 5 grammar, its*

vocabulary, and all the pieces of language and how those pieces fit together. Dari pernyataan tersebut, bahasa Inggris sebagai bahasa internasional berperan sangat penting dalam dunia industri, perdagangan, pendidikan. Hampir semua sektor menggunakan bahasa Inggris sebagai dua bahasa pengantar. Melihat perannya yang dominan tersebut, sudah selayaknya penguasaan keterampilan Bahasa Inggris menjadi bagian penting bagi para peserta didik di Indonesia.

Proses yang benar, materi yang baik serta pengajar yang mengetahui cara yang tepat dalam penyampaian materi merupakan kunci dalam menguasai Bahasa Inggris. Namun banyak kendala yang dihadapi dalam mengajarkan Bahasa Inggris, misalnya mencari materi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik bukanlah hal mudah. Langkanya materi yang sesuai dengan kebutuhan dan situasi dapat mendorong pendidik untuk menggunakan materi yang sama berulang-ulang tanpa mempertimbangkan kesesuaiannya dengan pembelajar. Hal ini tentu saja

akan menimbulkan kebosanan pada peserta didik dan juga mengurangi kemitakhiran materi.

Kebutuhan berbahasa Inggris tersebut didasari atas keinginan para peserta didik SMK untuk langsung menghadapi dunia kerja setelah lulusnya pada tingkat tersebut. Tetapi, kenyataannya masih adanya para peserta didik yang tidak sadar atas kemampuan berbahasa Inggris yang sebenarnya harus dimiliki tetapi mereka tidak memiliki atau tidak sesuai dengan tingkatannya pada level sekolah menengah. Hal ini disebabkan banyak faktor, dan diantaranya adalah kurangnya motivasi para peserta didik terhadap Bahasa Inggris.

Situasi yang lebih alami dan menyenangkan sangat melekat dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris. Situasi alami inilah yang diyakini membantu peserta didik untuk lebih mudah menerima dan memahami materi tanpa harus merasa tegang dan gelisah jika dibandingkan dengan cara penyampaian yang lain. Cara ini

tampak lebih alami bagi mereka untuk berani berbicara. Jadi pendidik harus lebih peka dalam melihat kebutuhan siswa agar dapat memasukkan materi-materi yang sesuai dengan rencana.

Agar pembelajaran berbahasa Inggris secara lisan memperoleh hasil yang baik, para pendidik perlu menciptakan proses belajar-mengajar yang lebih menyenangkan dan lebih praktis. Bermain peran atau *role play* merupakan salah satu alternatif yang dapat ditempuh. Pernyataan ini senada dengan apa yang diungkapkan dalam Wright (2011: 4) *It means that that the teacher must encourage situations in which the child can be fluent and can "have a go"*. *Role play* memberikan bantuan yang banyak dalam pembelajaran empat keterampilan bahasa Inggris. Selain itu juga memberikan motivasi bagi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris. Hal ini mendorong mereka lebih berani dan percaya diri dalam memproduksi kalimat lisan dan tulisan.

Teori belajar menurut Figotsky dalam Wright (2011: 7) menjelaskan suatu teori belajar yang mendasarkan pemrosesan informasi yang diberikan. Di mana dalam tahap asimilasi terdapat pengintegrasian informasi kognitif yang baru yang sudah ada sebelumnya. Dalam tahap akomodasi terdapat proses penyesuaian antara struktur kognitif dengan situasi yang baru.

Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon (Slavin, 2008: 143). Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Proses pembelajaran dengan menggunakan teknik *role play* dapat membantu peserta didik untuk memiliki kompetensi berbicara bahasa asing. Dengan diberikannya kegiatan ini secara berkesinambungan, diharapkan akan menimbulkan *language awareness*. Peserta didik menjadi "*aware*" terhadap perasaan pada waktu mendengarkan bahasa

asing. Memperdengarkan bahasa asing membantu mereka untuk mempelajari bahasa Inggris tanpa harus membuat mereka memproduksi kata-kata dalam *spoken* dan *written expression*. Seperti dikemukakan Wright (2011: 5) *stories also introduce children to language items and sentence constructions without their necessarily having to use them productivity*. Bila datang masanya mereka harus memproduksi bahasa Inggris bukanlah hal yang berat lagi karena bahasa Inggris bukan hal baru. *Role play* memberi contoh cara pembelajaran yang mudah dan alami bagi peserta didik dalam mempelajari bahasa asing. Pada akhir pembelajaran Bahasa Inggris nanti mereka akan mencapai hasil yang memuaskan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental (*experimental research*) dengan menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiono, 2008: 45). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh

siswa kelas XI di SMKN 3 Bandar Lampung, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Akomodasi Perhotelan 1 dan XI Akomodasi Perhotelan 2.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan tes kemampuan berbicara dan observasi. Data yang diperoleh digunakan untuk pengujian hipotesis yang dilakukan dengan penggunaan Anova dua jalur.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan kemampuan berbicara peserta didik menggunakan teknik *role play* dan teknik percakapan singkat. Hal ini ditunjukkan rerata prestasi belajar bahasa Inggris siswa berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan uji ANAVA bahwa A_1-A_2 dengan $F_{hitung} 6,457 > F_{tabel} 1,66$. Hal ini menunjukkan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan terima H_1 . Dapat disimpulkan bahwa hipotesis pertama diterima

bahwa terdapat perbedaan kemampuan berbicara peserta didik menggunakan teknik *role play* dan teknik percakapan singkat. Interaksi tersebut dapat ditunjukkan berdasarkan nilai rata-rata kelompok siswa yang diberi pembelajaran teknik *role play* lebih besar dibandingkan dengan siswa yang diberi pembelajaran teknik percakapan singkat.

Hipotesis kedua dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan kemampuan berbicara peserta didik menggunakan teknik *role play* dan teknik percakapan singkat dengan memperhatikan motivasi tinggi. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan uji-t antara A_1B_1 dan A_2B_1 sebagaimana tertuang dalam tabel diketahui bahwa $t_{hitung} 7,586 > t_{tabel} 1,683$. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan terima H_1 . Dapat disimpulkan bahwa hipotesis kedua diterima bahwa terdapat perbedaan kemampuan berbicara peserta didik menggunakan teknik *role play* dan teknik percakapan singkat dengan memperhatikan motivasi tinggi.

Berdasarkan hasil rata-rata perbedaan yang terjadi cukup signifikan.

Hipotesis ketiga dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan kemampuan berbicara peserta didik menggunakan teknik *role play* dan teknik percakapan singkat dengan memperhatikan motivasi rendah. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan uji-t antara A_1B_2 dan A_2B_2 sebagaimana tertuang dalam tabel diketahui bahwa $t_{hitung} 3,737 > t_{tabel} 1,683$. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan terima H_1 . Dapat disimpulkan bahwa hipotesis ketiga diterima bahwa terdapat perbedaan kemampuan berbicara peserta didik menggunakan teknik *role play* dan teknik percakapan singkat dengan memperhatikan motivasi rendah. Berdasarkan hasil rata-rata perbedaan yang terjadi cukup signifikan.

Hipotesis keempat dalam penelitian ini adalah terdapat interaksi antara teknik mengajar (teknik *role play* dan teknik percakapan singkat) dan

motivasi (tinggi dan rendah) terhadap kemampuan berbicara peserta didik. Hal ini ditunjukkan rerata prestasi belajar bahasa Inggris siswa berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan uji ANAVA bahwa A-B dengan $F_{hitung} 7,512 > F_{tabel} 1,66$. Hal ini menunjukkan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan terima H_1 . Dapat disimpulkan bahwa hipotesis pertama diterima bahwa terdapat interaksi antara teknik mengajar (teknik *role play* dan teknik percakapan singkat) dan motivasi (tinggi dan rendah) terhadap kemampuan berbicara peserta didik. Interaksi tersebut dapat ditunjukkan berdasarkan nilai rata-rata kelompok siswa yang diberi pembelajaran percakapan singkat lebih besar dibandingkan dengan siswa yang diberi pembelajaran *role play*.

Hasil pengujian hipotesis pertama bahwa terdapat perbedaan kemampuan berbicara peserta didik menggunakan teknik *role play* dan teknik percakapan singkat. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa kemampuan

berbicara peserta didik lebih meningkat apabila melakukan teknik *role play*. Hal ini terlihat pula pada rata-rata nilai siswa lebih besar dengan menggunakan teknik *role play* dibandingkan dengan teknik percakapan singkat

Berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan teknik *role play* dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Hal tersebut terbukti pada siswa yang menggunakan teknik *role play* mendapatkan hasil lebih besar dibandingkan dengan siswa yang diberi pembelajaran dengan teknik percakapan singkat. Teknik *role play* dapat dijadikan sebagai kegiatan diagnostik untuk mengetahui kesulitan peserta didik. Kegiatan pada teknik *role play* melatih peserta didik berbicara secara bebas dengan temannya melalui bermain peran, ia dapat membuat percakapan mengenai apapun yang dapat ia mainkan bersama temanya. Dengan teknik pembelajaran seperti ini membuat siswa tidak merasa takut, malu atau malas karena dengan teknik *role play*

siswa merasa senang sehingga pelajaran bahasa Inggris bukan menjadi pelajaran yang membosankan bagi mereka.

Hasil pengujian hipotesis kedua bahwa terdapat perbedaan kemampuan berbicara peserta didik menggunakan teknik *role play* dan teknik percakapan singkat dengan memperhatikan motivasi tinggi. Hal ini terlihat pula pada rata-rata nilai siswa lebih besar menggunakan teknik *role play* dengan motivasi tinggi dibandingkan dengan teknik percakapan singkat dengan motivasi tinggi. Hal ini terjadi dikarenakan siswa yang mendapatkan pembelajaran *role play* dengan motivasi tinggi memiliki keinginan belajar yang tinggi. Oleh karena itu nilai yang didapatkan siswa juga besar.

Motivasi merupakan sebagai perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Berdasarkan pengertian diatas mengandung tiga elemen penting yaitu, bahwa motivasi itu mengawali

terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakkannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia. Selain itu motivasi di tandai dengan munculnya, rasa yang relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, efeksi dan emosi serta dapat menentukan tingkah-laku manusia. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan dan tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan. Berdasarkan beberapa pendapat diatas sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi muncul dikarenakan adanya dorongan dari dalam diri siswa dikarenakan siswa menyukai atau memahami materi yang mereka pelajari.

Hasil pengujian hipotesis ketiga bahwa terdapat perbedaan kemampuan berbicara peserta didik menggunakan teknik *role play* dan teknik percakapan singkat dengan memperhatikan motivasi rendah. Hal ini terlihat pula pada rata-rata nilai siswa lebih besar dengan menggunakan teknik pembelajaran *role play* dengan motivasi rendah

apabila dibandingkan dengan pembelajaran percakapan singkat pada motivasi rendah.

Salah satu permasalahan saat ini adalah rendahnya mutu pendidikan. Dikatakan mutu siswa rendah karena sistem seleksi masuk yang kurang objektif akibat ada kepentingan pihak tertentu, sehingga siswa yang sangat rendah kemampuan akademiknya banyak diterima. Kebenaran pendapat guru ini tidak dapat disangkal sepenuhnya. Di samping hal di atas keluhan guru yang sering kita dengar adalah bahwa siswa di zaman sekarang kurang disiplin dan perhatiannya sangat rendah pada pelajaran. Motivasi siswa cenderung sekedar mencari naik kelas, lulus, tetapi tidak mau belajar secara optimal. Sehingga siswa motivasinya hanya ingin lulus atau selesai tetapi mereka tidak memiliki motivasi untuk memahami apa yang sedang dipelajarinya.

Hasil pengujian hipotesis keempat bahwa terdapat interaksi antara teknik mengajar (teknik *role play* dan teknik *short conversation*) dan

motivasi (tinggi dan rendah) terhadap kemampuan berbicara peserta didik.. Hal ini terlihat pula pada rata-rata nilai siswa lebih besar dengan menggunakan model pembelajaran *role play* dibandingkan dengan pembelajaran dengan teknik percakapan singkat dapat mempengaruhi hasil kemampuan berbicara siswa baik pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi maupun siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

Penilaian dapat memberikan kesempatan yang luas kepada peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sudah dimiliki dalam bentuk tugas seperti membaca, menulis, persentasi, mengamati, survey, makalah, atau bahkan diskusi. Tujuannya adalah menilai berbagai jenis kemampuan berbahasa yang mendekati konteks pada dunia nyata. Penilaian tersebut dilaksanakan dalam upaya menghargai kemampuan berfikir dan proses pembelajaran serta akhir dari proses pembelajaran itu sendiri.

Harmer (2007: 56) mengemukakan bahwa ada beberapa unsur dalam *speaking*, yaitu: keistimewaan bahasa, pengelolaan bahasa dan interaksi dengan pihak lain. Pengajaran *speaking* di tingkat SMK dimulai dari hal-hal yang termudah menuju hal yang kompleks, hal ini supaya memudahkan peserta didik dalam perkembangan proses kemampuan berbicaranya, apalagi dalam pembelajaran Bahasa Inggris, karena Bahasa Inggris adalah bahasa asing bagi mereka yang pelafalan dan intonasinya berbeda dengan bahasa yang sudah mereka ketahui sebelumnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang peneliti dapatkan setelah melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Kemampuan berbicara peserta didik dibangun dengan teknik *role play* lebih tinggi dari percakapan singkat, dengan nilai signifikah F_{hitung} hasil penelitian sebesar 0,6457.

Kemampuan berbicara peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dibangun dengan teknik *role play*

lebih tinggi teknik percakapan singkat.

Terdapat perbedaan antara teknik yang digunakan dan motivasi terhadap kemampuan berbicara siswa, ditandai dengan rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa menggunakan teknik *role play* motivasi tinggi lebih besar, karena teknik *role play* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, siswa menjadi terlihat berantusias untuk bermain peran dengan temannya, sehingga setelah melakukan pembelajaran kemampuan berbicaranya semakin meningkat.

Terdapat interaksi antara teknik mengajar dan motivasi, terlihat dari rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa berbeda besarnya apabila teknik yang digunakan dalam pembelajaran baik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta dapat meningkatkan kemauan siswa untuk belajar.

Berdasarkan kesimpulan digunakan saran sebagai berikut:

Pada mata pelajaran bahasa Inggris yang bertujuan agar keterampilan berbicara siswa meningkat maka

siswa sebaiknya diberi pembelajaran dengan menggunakan teknik *role play*. Pembelajaran dengan teknik *role play* anak makin mampu menghasilkan bahasa, mengenali kata dan bahkan secara perlahan mampu menghasilkan serangkaian konsonan yang kompleks atau minimal dengan teknik bermain peran perbendaharaan kata anak menjadi bertambah banyak.

Keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa akan meningkat apabila motivasi siswa untuk belajar juga meningkat atau tinggi. Hal tersebut telah dirasakan oleh peneliti, sehingga peneliti menyarankan kepada guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan pemilihan teknik pembelajaran yang sesuai. Teknik *role play* atau bermain peran merupakan teknik pembelajaran yang menyenangkan sehingga apabila siswa merasa senang maka motivasi siswa akan tinggi dan hasil belajar siswa juga meningkat.

Pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan teknik *role play* juga akan meningkatkan keterampilan berbicara siswa yang memiliki

motivasi rendah, hal tersebut dapat terwujud apabila guru dapat membimbing siswa dalam melakukan bermain peran dengan baik. Pada kegiatan belajar yang menggunakan teknik *role play* memberikan siswa situasi belajar yang melibatkan siswa dengan pengalaman dan aktivitas didunia nyata. Kondisi seperti itulah yang membuat siswa akan lebih aktif dalam kegiatan belajarnya sehingga walaupun siswa yang memiliki motivasi rendah tetap menyukai teknik belajar ini dan kemampuan berbicaranya pun meningkat. Sehingga disarankan kepada guru untuk menggunakan teknik ini.

Bagi guru yang ingin meningkatkan kemampuan berbicara siswa dapat menggunakan teknik *role play* pada siswa yang memiliki motivasi tinggi dan motivasi rendah karena dengan teknik *role play* siswa mampu mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik dan untuk memotivasi peserta didik agar lebih memperhatikan materi yang sedang

diajarkan. Selain itu pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan teknik *role play* adalah simulasi tingkah laku dari orang yang diperankan, yang bertujuan untuk melatih peserta didik dalam menghadapi situasi yang sebenarnya melatih praktik berbahasa lisan secara intensif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa terdapat interaksi antara teknik pembelajaran dengan peningkatan keterampilan berbicara siswa, baik bagi siswa yang memiliki motivasi tinggi maupun rendah. Sehingga peneliti menyarankan agar dapat memilih teknik dalam pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, H. Douglas. 2011. *Teaching By Principles*. Longman.
- Harmer. 2007. *Pengantar Psikologi Pendidikan Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Slavin, R.E. 2008. *Educational Psychology*. Third Edition. Boston: Allyn and Bacon.
- Sugiono. 2008. *Pemanfaatan Buku Teks Dalam Proses Belajar Mengajar*. CV.Remaja Karya: Bandung.
- Wright, C., Bacigalupa, C., Black, T., Burton, M. 2011. Window into Children Thinking: A Guide to Storytelling and Dramatization. *Early Childhood Education J* 2008. 35: 363-369