

ABSTRACT

Oktaviasari, Fadilla Bela (12203193040). *The Effectiveness of Using Role Play Towards the Speaking Skill of the Eight Grade Students at SMPN 2 Kalidawir Tulungagung*. A thesis of English Education Department, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, University State Islamic of Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Advisor: Dr. H. Nursamsu, S.Pd.I., M.Pd.

Keywords: Role Play, Speaking Skill

This research is motivated by the obstacles encountered in the process of English speaking learning, These problems are difficulty using foreign languages, there is no motivation to practice the second language in everyday conversation, and they are also shy and afraid to take part in the conversation. To support speaking skills in students, a learning process is needed using effective and interesting methods to improve speaking skills. Researchers choose role play to find out whether the use of role play is effective or not in students' speaking skills, because using role play can encourage students to be as creative as possible because of the freedom given to them to dialogue and conversation for themselves. Therefore, most students are motivated to share and express their ideas during activities.

This research has a focus problem namely, Does the Role-Play technique have a significant effect towards the speaking skill of the eighth grade students at SMPN 2 Kalidawir Tulungagung?. This research was quantitative method, aimed to improve the students' speaking skills by using role play as strategy and To find empirical evidence of whether or not using the Role-play. The sample of this study was VIII-B which consist of 24 students of SMPN 2 Kalidawir Tulungagung. This research used pre-experimental design with one group pre-test and post-test. The pre-test and post-test were given to take score of the students' speaking skill before and after being taught using role play. The researcher used pre-experimental design because the research wanted focus on one class by using pre-test and post-test. The test was given to students twice, namely pre-test and post-test, which were measured using role play. Before doing the treatments, the researcher gives a pre-test After that, the researcher carried out the treatment in 2 meetings, at the second meeting the researcher gave two examples of dialogue asking questions and giving opinions, then students chose one example of dialogue, then read it in pairs in front of the class. Then at the third meeting students were given role cards, then the researcher chose students randomly. Selected students are asked to act out roles based on the role cards chosen in pairs and answer the questions on the role cards.

The results of this research indicate that teaching speaking using role play is effective. This is proven by data; student scores without using Role Play or pre-test, minimum score 40 and maximum score 70; the score of students who use Role Play or post-test is a minimum score of 60 and a maximum score of 88; The average student speaking score on the pre-test was 51.42, while the average post-test score

was 75.08. These results answer the research question that teaching speaking using role play is effective. This is because role play uses familiar topics that occur around students' social lives, and also imitates events that occur every day, this makes students feel less nervous, and learning activities become more enjoyable. So, it can be concluded that the use of role play can make students more motivated in learning English, and can train students' speaking skills.

ABSTRAK

Oktaviasari, Fadilla Bela (12203193040). *Efektivitas Penggunaan Role Play Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Delapan di SMPN 2 Kalidawir Tulungagung*. Skripsi Jurusan Tadris Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing: Dr. H. Nursamsu, S.Pd.I., M.Pd.

Keywords: Role Play, Keterampilan Berbicara

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kendala-kendala yang ditemui dalam proses pembelajaran berbicara Bahasa Inggris, kendala-kendala tersebut adalah kesulitan dalam menggunakan bahasa asing, tidak adanya motivasi untuk mempraktekkan bahasa kedua dalam percakapan sehari-hari, dan mereka juga malu dan takut untuk mengambil bagian dalam percakapan tersebut. Untuk menunjang keterampilan berbicara pada siswa diperlukan suatu proses pembelajaran dengan menggunakan metode yang efektif dan menarik untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Peneliti memilih role play untuk mengetahui apakah penggunaan role play efektif atau tidak terhadap keterampilan berbicara siswa, karena dengan menggunakan role play dapat mendorong siswa untuk berkreasi se kreatif mungkin karena kebebasan yang diberikan kepada mereka untuk berdialog dan berbincang sendiri. Oleh karena itu, sebagian besar siswa termotivasi untuk berbagi dan mengungkapkan ide-idenya selama kegiatan.

Penelitian ini mempunyai focus masalah yaitu, Apakah teknik Role-Play mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VIII di SMPN 2 Kalidawir Tulungagung?. Penelitian ini merupakan metode kuantitatif yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan permainan peran sebagai strategi dan untuk menemukan bukti empiris perlu atau tidaknya penggunaan permainan peran. Sampel penelitian ini adalah siswa VIII-B yang terdiri dari 24 siswa SMPN 2 Kalidawir Tulungagung. Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimental dengan one group pre-test dan post-test. Pre-test dan post-test diberikan untuk menilai keterampilan berbicara siswa sebelum dan sesudah diajar menggunakan permainan peran. Peneliti menggunakan desain pra-eksperimental karena penelitian ingin fokus pada satu kelas dengan menggunakan pre-test dan post-test. Tes diberikan kepada siswa sebanyak dua kali yaitu pre-test dan post-test yang diukur dengan menggunakan role play. Sebelum melakukan treatment peneliti memberikan pre-test Setelah itu peneliti melakukan treatment sebanyak 2 kali pertemuan, pada pertemuan kedua peneliti memberikan dua contoh dialog bertanya dan memberikan pendapat, kemudian siswa memilih salah satu contoh dialog, kemudian membacanya secara

berpasangan di depan kelas. Kemudian pada pertemuan ketiga siswa diberikan kartu peran, kemudian peneliti memilih siswa secara acak. Siswa terpilih diminta memerankan peran berdasarkan kartu peran yang dipilih secara berpasangan dan menjawab pertanyaan pada kartu peran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengajaran berbicara menggunakan permainan peran adalah efektif. Hal ini dibuktikan dengan data; nilai siswa tanpa menggunakan Role Play atau pre-test, nilai minimal 40 dan nilai maksimal 70; nilai siswa yang menggunakan Role Play atau post-test nilai minimal 60 dan nilai maksimal 88; rata-rata nilai berbicara siswa pada pre-test adalah 51,42, sedangkan rata-rata nilai post-test menunjukkan 75,08. Hasil ini menjawab pertanyaan penelitian bahwa pengajaran berbicara menggunakan permainan peran adalah efektif. Hal ini dikarenakan role play menggunakan topik-topik familiar yang terjadi disekitar kehidupan sosial siswa, dan juga meniru kejadian-kejadian yang terjadi sehari-hari, hal ini membuat rasa gugup siswa berkurang, dan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan role play dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar bahasa Inggris, dan dapat melatih keterampilan berbicara siswa.