

Nur Faiqoh. 2019. Improving Students' Speaking Skill By Role Play To XI Grade of SMK Dirgantara Yogyakarta, English Education Department, Faculty of Humanities, Education and Tourism, University of Technology Yogyakarta. Consultant: Adnan Zaid, M.Sc

ABSTRACT

This Research is aimed to find out whether teaching speaking by using Role Play is effective or not.

This is an action research. It is done based on Kemmis and MrTaggart design. The research is conducted in three meetings containing four steps, namely planning, observation, action, and reflection. The subject of the research was the XI Grade students of SMK Dirgantara Putra Bangsa Yogyakarta, Central Java consisting of 32 students. The instruments are pre-test, post-test of speaking test, observation, and interview.

The finding of the research indicates the positive direct impact of using Role Play Technique which is shown by students' grades in the test. The students have positive response to the implementation of Role Play Technique in teaching speaking. It can improve the students' speaking skill. The improvement can be seen from the comparison of the students score in the pre-test and post-test. The students' pre-test mean score is 64.13. The mean score of post-test is 71.25 and the mean score of post-test 2 become 76.38. It means that teaching speaking by using Role Play is successful. The atmosphere of the classroom becomes conducive. The students are more active, and brave enough to speak up. Most of the students pay attention to the researchers' explanation and can play the Role Play well.

Key words: improving, speaking, teaching speaking, role play technique.

Nur Faiqoh. 2018. *Meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan bermain peran kelas XI di SMK Dirgantara Putra Bangsa Yogyakarta.* Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Humaniora, Pendidikan dan Pariwisata, Universitas Teknologi Yogyakarta. Pembimbing: Adnan Zaid, M.Sc

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pengajaran berbicara dengan menggunakan Permainan Peran efektif atau tidak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan berdasarkan desain Kemmis dan Mr Taggart. Penelitian dilakukan dalam tiga pertemuan yang berisi empat langkah, yaitu perencanaan, observasi, tindakan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI SMK Dirgantara Putra Bangsa Yogyakarta, Jawa Tengah yang terdiri dari 32 siswa. Instrumen yang digunakan adalah pretest, posttest, observasi, dan wawancara.

Berdasarkan analisa data, penelitian ini menunjukkan dampak langsung yang positif setelah menggunakan teknik Role Play dalam mengajar kemampuan berbicara dikelas yang ditunjukkan oleh nilai siswa dari pre-test dan post-test. Para siswa memiliki respons positif terhadap pelaksanaan peningkatan kemampuan berbicara yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai berbicara para siswa setelah menerapkan role play technique. Peningkatan ini dapat dilihat dari perbandingan skor siswa dalam pre-test dan post-test. Nilai rata-rata pre-test siswa adalah 64.13 Skor rata-rata post-test adalah 71.25 dan skor rata-rata post-test 2 menjadi 76.38 Ini berarti bahwa mengajar berbicara dengan menggunakan permainan peran berhasil. Suasana ruang kelas menjadi kondusif. Para siswa lebih aktif, dan cukup berani untuk berbicara. Sebagian besar siswa memperhatikan penjelasan peneliti dan dapat memainkan permainan peran dengan baik.

Kata kunci: *peningkatan, kemampuan berbicara, mengajar kemampuan berbicara, dan Teknik Role Play.*