

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah tentang rendahnya kemampuan berbicara siswa di dalam kelas. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran dalam memproduksi teks cerita ulang secara lisan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi dengan desain *Nonequivalent Control Group Design* karena menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga dapat diketahui perbedaan antara kelas yang pembelajarannya menggunakan metode bermain peran dengan kelas yang tidak menggunakan metode bermain peran. Penelitian ini dilakukan di SMA Al-Falah Kota Bandung dengan subjek penelitian kelas XI IPA sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS sebagai kelas kontrol. Berdasarkan pengolahan data, hasil dari penelitian ini adalah terjadi peningkatan yang signifikan pada pembelajaran memproduksi teks cerita ulang secara lisan setelah diterapkan metode bermain peran pada kelas eksperimen. Nilai rata-rata dalam penelitian ini adalah hasil pembelajaran memproduksi teks cerita ulang secara lisan di kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran dengan rata-rata 33, sedangkan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran memiliki nilai rata-rata 76. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh *asymptotic sign 2-tailed* (0,00) ini berarti $0,00 < 0,05$, hal tersebut menunjukkan pembelajaran memproduksi teks cerita ulang secara lisan yang telah dilakukan mampu memberikan perubahan yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran efektif digunakan dalam memproduksi teks cerita ulang secara lisan.

Kata kunci: *metode bermain peran, pembelajaran berbicara, teks cerita ulang*

ABSTRACT

This research is conducted based on students' low proficiency to speak in classroom. The aim of this research is to discover the impact of role-playing learning method in producing an oral repeated story. A quasi experiment is used in this research with Nonequivalent Control Group Design since participants of this research are including two classes: experiment and control class, so the differences between applied- method class and the non-applied method class is clearly known. The research site of this research is at Al- Falah High School in Bandung. The research participants of this research are XI IPA (science) as the experimental class and XI IPS (social science) as the control class. According to its data collection, the result shows that there is a significant improvement in the learning of producing oral repeated text in the experiment class after role-play method being implemented. The average score of this class before the method was implemented is 33, meanwhile after it being implemented the score increased into 76. According to its hypothesis test, the result was *asymptotic sign 2-tailed* (0,00) means $0,00 < 0,05$ which positively shows that the learning process could give a significant improvement, which leads to a conclusion that role play learning method is effective for being used in producing oral repeated text.

Key words: *role-play method, speaking class, repeated text.*