

**PEMBELAJARAN SPEAKING DENGAN METODE ROLE PLAY  
MENGUNAKAN TEKS BERBENTUK NARRATIVE PADA SISWA  
KELAS XI SMA NEGERI 1 KOTABUMI  
LAMPUNG UTARA**

**Oleh:**

**Mat Soleh, Ujang Suparman, Herpratiwi**

FKIP Unila, Jl. Prof.Dr.Sumantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

*e-mail:* [hrokue@yahoo.co.id](mailto:hrokue@yahoo.co.id)

085378735444

**Abstract: Teaching Speaking Through Role Play Uses Narrative Texts For Students Of Grade XI Science SMA Negeri 1 Kotabumi Lampung Utara.**

This study aims to obtain (1) format of lesson plan using role play to improve the students' speaking ability in narrative text; (2) the form of learning implementation using role play to express students' speaking ability in narrative text; (3) system of speaking learning evaluation in narrative text by using role play; and (4) the increase of students' skills to speak in narrative text by using the appropriate role play. This research used CAR model consisting of three cycles. Stories in fable form were utilized in the first cycle, fairy tales were utilized in the second cycle, and free form of narrative was utilized in the third cycle. The research instruments were scoring sheet guidelines for speaking aspects and observation. The results showed that (1) the syntax of lesson plan designed by using role play consisting three steps, i.e. preparation, implementation, and follow-up; (2) learning implementation using role play was best done through teacher's participation: learning preparation, material organization used in teaching narrative text through role play by utilizing stories in fables, fairy tales, and free form of narrative, learning evaluation; as well as students' participation in expressing ideas, answering and asking questions, role playing using correct words and tense; (3) evaluation system by using the scoring guidelines for Speaking Aspects in Narrative using Role Play Method; (4) students' speaking skills in narrative text by using role play were increased, i.e. 58% in the first cycle, 74.5% in the second cycle, and 86.5% in the third cycle.

**Keywords:** narrative text, role play, speaking

**Abstrak: Pembelajaran Speaking dengan Metode Role Play Menggunakan Teks Berbentuk Narrative pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kotabumi Lampung Utara.**

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh (1) format RPP metode *role play* untuk peningkatan kemampuan *speaking* siswa dalam teks berbentuk *narrative*, (2) bentuk pelaksanaan pembelajaran *speaking* dengan metode *role play* dalam teks berbentuk *narrative*, (3) sistem evaluasi untuk pembelajaran *speaking* dalam teks berbentuk *narrative* dengan metode *role play*, dan (4) peningkatan keterampilan *speaking* siswa dalam teks berbentuk *narrative* menggunakan metode *role play* yang tepat.

Penelitian ini menggunakan model PTK yang terbagi menjadi tiga siklus pada siswa kelas XI IPA 1 dan XI IPA 2 SMA Negeri 1 Kotabumi. Siklus I dengan media naskah cerita berbentuk *fable*, siklus II dengan media naskah cerita berbentuk *fairy tales*, dan siklus III dengan media naskah cerita berbentuk bebas. Instrumen penelitian berupa pedoman penskoran aspek *speaking* dan panduan observasi. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu: (1) Sintak RPP yang dirancang metode *role play* meliputi tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut, (2) pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role play* yang baik memerlukan peran aktif guru yang meliputi penyiapan pembelajaran, pengorganisasian materi teks *narrative* dengan metode *role play* yang menggunakan media naskah cerita *fabel*, *fairy tales*, dan teks *narrative* bebas sampai penilaian hasil belajar, serta peran aktif siswa dalam mengemukakan pendapat, menjawab dan mengajukan pertanyaan, berlatih bermain peran dengan melafalkan dan menggunakan kata dan *tense* yang benar, (3) sistem evaluasi dengan Pedoman Penskoran Aspek *Speaking* pada Teks *Narrative* dengan Menggunakan Metode *Role Play*, dan (4) keterampilan siswa dalam berbicara pada teks berbentuk *narrative* dengan menggunakan metode *role play* meningkat, yakni pada siklus I sebesar 58%, pada siklus II sebesar 74,5%, dan pada siklus III sebesar 86,5%.

**Kata Kunci:** metode *role play*, *speaking*, teks *narrative*

## PENDAHULUAN

Sesuai dengan Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, dijelaskan bahwa RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar siswa dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD). Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta mem-

berikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Namun pada kenyataan yang banyak terjadi di lapangan, hal ini belum dilaksanakan sepenuhnya oleh sebagian besar guru mata pelajaran bahasa Inggris di beberapa Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Madrasah Aliyah (MA). Guru cenderung lebih memilih mengunduh RPP yang banyak tersebar di internet atau memilih cara termudah yakni *copy paste* dari RPP yang sudah ada sebelumnya, tanpa memperhatikan kese-

suaian unsur-unsur yang telah disebutkan sebelumnya dengan karakter siswa di satuan pendidikan masing-masing. Hal ini dilakukan karena beragam alasan, antara lain kurangnya kompetensi yang dimiliki serta alasan praktikal lainnya seperti memenuhi syarat administrasi (Selvianti, 2013: 2).

Berdasarkan hasil wawancara antara peneliti dengan siswa serta hasil pengamatan, ditemukan bahwa selama proses pembelajaran siswa sangat pasif dan banyak mengeluh karena munculnya rasa tidak percaya diri, selain karena kurangnya penguasaan kata, pelafalan kata, dan penguasaan tata bahasa yang mereka miliki, kesempatan yang diberikan pun tidak memberikan mereka ruang gerak untuk bisa mengeksplorasi kemampuan mereka sehingga pada akhirnya mereka mengalami banyak kesulitan dalam mengerjakan tugas-tugasnya.

Materi pembelajaran bahasa Inggris di SMA IPA relatif sama dengan materi bahasa Inggris pada jurusan IPA dan Bahasa, selain itu materi bahasa Inggris yang diberikan masih bersifat

*passive English* bukan *active English* sehingga hal ini masih kurang menantang siswa untuk lebih menggali kemampuan sesuai dengan *learner's needs* seperti tersebut diatas. Pembelajaran bahasa Inggris seharusnya mencakup pengetahuan dan keterampilan bahasa Inggris untuk menunjang kemampuan siswa dalam berkomunikasi.

*Role play* adalah simulasi tingkah laku dari orang yang diperankan, yang bertujuan untuk melatih siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya; melatih praktik berbahasa lisan secara intensif; dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi. Joyce dan Weil (1972: 70) menerangkan bahwa melalui teknik *role play*, siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk menghargai diri sendiri dan perasaan orang lain, mereka dapat belajar perilaku yang baik untuk menangani situasi yang sulit, dan mereka dapat melatih kemampuan mereka dalam memecahkan masalah.

Teknik *role play* ini sangat tepat untuk diterapkan pada pembelajaran meng-

ungkapkan makna dalam teks monolog berbentuk *narrative*. Siswa belajar menjadi pengguna bahasa sebagai alat berkomunikasi secara lebih bermakna dengan memerankan tokoh-tokoh yang terdapat dalam suatu cerita, yang pada prosesnya siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Bila hal ini diterapkan, maka perubahan terhadap strategi pembelajaran yang bersifat *passive English* menjadi *active English* dapat terjadi, sehingga pada akhirnya siswa lebih memahami dan mencapai tujuan akhir dari pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Format RPP metode *role play* untuk peningkatan kemampuan *speaking* siswa menggunakan teks berbentuk *narrative*.
2. Bentuk pelaksanaan pembelajaran *speaking* dengan metode *role play* menggunakan teks berbentuk *narrative*.
3. Sistem evaluasi untuk pembelajaran *speaking* dalam teks berbentuk *narrative* dengan metode *role play*.
4. Peningkatan keterampilan *speaking* siswa dalam teks berbentuk

*narrative* menggunakan metode *role play*.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan. Karena ruang lingkupnya adalah pembelajaran di sekolah yang dilaksanakan guru di dalam kelas, maka penelitian ini disebut Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*. PTK merupakan suatu jenis penelitian yang dilakukan guru untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelasnya. Menurut Arikunto (2002: 3), PTK merupakan paparan gabungan definisi dari tiga kata, penelitian, tindakan, dan kelas.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMAN 1 Kotabumi Kabupaten Lampung Utara. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 1 dan kelas XI IPA 2 pada SMAN 1 Kotabumi Tahun Pelajaran 2013/2014 yang masing-masing kelas terdiri dari 37 siswa. Pemberian tindakan dihentikan apabila telah tercapai indikator-indikator keberhasilan sebagai berikut:

1. Meningkatnya kemampuan guru dalam proses pembelajaran;
2. Meningkatnya aktivitas siswa pada tiap siklus;

Terjadi peningkatan kemampuan berbicara siswa pada materi *Narrative Text* yang ditandai dengan tingkat ketuntasan belajar siswa dapat mencapai 75% atau lebih.

Untuk memperoleh data penelitian, maka digunakan beberapa instrumen berikut.

1) Observasi

Mitra mengamati kemampuan guru di dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran di kelas. Alat penilaiannya disebut APKG, singkatan dari Alat Penilaian Kemampuan Guru.

2) Rubrik

Aktivitas Belajar Siswa Penilaian proses pembelajaran dilakukan dengan rubrik aktivitas belajar siswa. Aktivitas dikatakan berhasil jika setiap siklusnya ada peningkatan siswa yang aktif, dimana siswa mampu melakukan 4 dari 7 indikator aktivitas.

3) Tes

Tes dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung pada tiap siklus yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan berbicara siswa pada materi *narrative* teks dalam pembelajaran menggunakan metode *role play*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (APKG1)

Hasil yang diperoleh dari perencanaan pembelajaran pada ketiga siklus adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Kinerja Guru dalam Merencanakan Kegiatan Pembelajaran pada siklus I, II, dan III pada Kelas XI IPA

NO.	Kelas	Siklus		
		I	II	III
1.	XI IPA 1	4.48	4.8	5
2.	XI IPA 2	4.4	4.7	4.95

#### Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran (APKG2)

Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Kinerja Guru dalam Melaksanakan Kegiatan Pembelajaran pada siklus I, II, dan III pada Kelas XI IPA

NO.	Kelas	Siklus		
		I	II	III
1.	XI IPA 1	3.67	4.3	4.9
2.	XI IPA 2	3.6	4.1	4.6

### Aktivitas Siswa

Hasil peningkatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada setiap siklusnya ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.3. Tingkat Aktivitas Siswa pada Siklus I,II, dan III

No	Kelas	Siklus		
		I	II	III
1.	XI IPA 2	54%	68%	84%
2.	XI IPA 1	62%	81%	89%
Rata-rata		<b>58%</b>	<b>74,5%</b>	<b>86,5%</b>

Dengan meningkatkan aktivitas dan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran, maka kualitas pembelajaran dapat menjadi lebih baik.

### Penguasaan Aspek *Speaking* pada Teks *Narrative*

Berikut adalah tingkat ketuntasan pada penilaian penguasaan Ketuntasan Penguasaan Aspek *Speaking* pada

Teks *Narrative* dengan Menggunakan Metode *Role Play* pada Siklus I, II, dan III Siswa Kelas XI IPA 2 dan XI IPA 1.

Tabel 4.4 Tingkat Ketuntasan Penguasaan Aspek *Speaking* pada Teks *Narrative* dengan Menggunakan Metode *Role Play* pada Siklus I, II, dan III Siswa Kelas XI IPA 2 dan XI IPA 1

No	Kelas	Siklus		
		I	II	III
1.	XI IPA 2	75%	85%	92%
2.	XI IPA 1	77%	88%	95%
Rata-rata		<b>76%</b>	<b>86,5%</b>	<b>93,5%</b>

### Pembahasan

#### RPP Metode *Role Play*

Kegiatan pembelajaran berbicara pada teks *narrative* melalui metode *role play* ini dirancang berdasarkan teori desain ASSURE. Dari hasil analisis karakteristik siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kotabumi, dapat diketahui bahwa secara umum siswa cenderung bersifat heterogen baik dalam kemampuan awal serta gaya belajarnya. Ada beberapa siswa yang memiliki gaya belajar audio, ada yang memiliki gaya belajar visual, bahkan kinestetik. Untuk itu diperlukan metode dan media yang mampu mengakomodir kebutuhan seluruh siswa agar proses pembelajaran dapat

berjalan dengan baik guna mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Salah satu KD yang harus dikuasai oleh siswa Kelas XI SMA/MA adalah mengungkapkan makna dalam teks monolog sederhana dengan menggunakan ragam bahasa lisan secara akurat, lancar dan berterima dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari dalam teks berbentuk *narrative*. Pemilihan strategi, teknologi, media dan materi pembelajaran harus sesuai agar pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, menyenangkan, dan berpusat kepada siswa, dimana dalam pembelajaran *speaking* hendaknya siswa yang lebih aktif dalam berlatih dalam kegiatan pembelajaran.

### **Metode *Role Play* Menjadikan Siswa Aktif**

Harmer dalam Ladousse (1987: 6) menegaskan, *role play* digunakan dengan alasan sebagai berikut: a) menyenangkan dan memotivasi, b) siswa yang diam mendapat kesempatan untuk mengekspresikan diri mereka ke arah kemajuan, c) lingkungan di dalam kelas dan di luar kelas menjadi tak terbatas, dan d) menawarkan kesempatan penggunaan bahasa secara

luas. Situasi nyata dapat tercipta dan para siswa mendapatkan keuntungan dari latihan. Kesalahan apapun yang mereka buat tidak membebani.

Lebih lanjut Ladousse menyatakan bahwa *role play* merupakan salah satu dari seluruh metode komunikasi yang dapat mengembangkan siswa lancar berbahasa, yang memajukan interaksi di dalam kelas, dan yang meningkatkan motivasi. *Role play* juga tidak hanya mendorong siswa belajar bersama rekan seusianya, tetapi juga meningkatkan kebersamaan guru dan siswa untuk bertanggung jawab terhadap proses belajar. *Role play* mungkin merupakan metode yang paling fleksibel dan guru-guru yang segera menggunakan *role play* dapat mempertemukan kebutuhan-kebutuhan yang tak terbatas dengan latihan bermain peran secara efektif dan tepat.

Hasil observasi kegiatan siswa pada pertemuan pertama siklus pertama adalah siswa masih menampakkan keraguannya dalam mengungkapkan pendapat, menjawab pertanyaan, bertanya kepada guru, berdiskusi

dengan teman. Dalam penggunaan bahasa Inggris, ada empat jenis kesalahan yang dilakukan oleh siswa, yakni pemilihan kata (*word choice*), *grammar*, *pronunciation*, dan *intonation*. Pada saat berlatih bermain peran dengan teks *narrative* dalam kelompok, masih banyak siswa yang enggan maju ke depan kelas. Hal ini bukan karena mereka tidak mampu bermain peran kembali apa yang telah dilakukan kelompok sebelumnya, namun mereka merasa ragu dan khawatir akan membuat kesalahan dalam merangkai kata dan dalam menggunakan *tense* yang tepat.

Dari data yang diperoleh, pada siklus II menunjukkan adanya penurunan dan peningkatan di beberapa hal. Bila pada siklus I, jumlah siswa yang menyatakan merasa kesulitan memahami arti kosa kata dan ungkapan relatif banyak, maka di siklus II jumlahnya berkurang. Ini disebabkan siswa tidak mengalami kesulitan untuk mengucapkan kata-kata dan ungkapan yang ada karena telah banyak berlatih sebelumnya baik dengan sesama teman maupun bertanya langsung kepada guru.

Kegiatan berlatih bermain peran berjalan lancar walau ada beberapa siswa memerlukan jeda waktu untuk berpikir sebelum memerankan perannya pada teks *narrative* dengan menggunakan naskah *fairy tales* sebagai medianya. Selain itu, motivasi siswa yang tinggi mampu mengurangi rasa kurang percaya diri dan keraguan ketika mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan dan bertanya, berlatih berbicara di depan kelas, meskipun masih ada beberapa siswa yang menggunakan *tense*, melafalkan dan menggunakan kata yang kurang tepat. Dalam berlatih bermain peran dalam kelompok, terlihat banyak siswa yang aktif dan menggunakan bahasa Inggris, bahkan ketika mereka bertanya kepada guru mengenai kata tertentu, mereka sudah tampak berani bertanya dalam bahasa Inggris. Mereka sudah berani mengajukan diri sendiri untuk tampil berlatih di depan kelas.

Pada siklus III, dari data yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan di beberapa hal. Seperti pada siklus II, ada sebagian kecil siswa yang masih salah dalam memilih dan melafalkan kata dan

ungkapan, namun di siklus III terlihat sudah ada perbaikan. Ini disebabkan siswa tidak mengalami kesulitan untuk mengucapkan kata-kata dan ungkapan yang ada karena telah banyak berlatih sebelumnya baik dengan sesama teman maupun bertanya langsung kepada guru. Kegiatan berlatih bermain peran berjalan lancar walau ada beberapa siswa memerlukan jeda waktu untuk berpikir sebelum memerankan perannya pada teks *narrative* dengan menggunakan naskah cerita bebas sebagai medianya. Selain itu, motivasi siswa yang tinggi mampu mengurangi rasa kurang percaya diri dan keraguan ketika mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan dan bertanya, berlatih berbicara di depan kelas, meskipun masih ada beberapa siswa yang menggunakan *tense*, melafalkan dan menggunakan kata yang kurang tepat.

Dalam berlatih bermain peran dalam kelompok, terlihat banyak siswa yang aktif dan menggunakan bahasa Inggris, bahkan ketika mereka bertanya kepada guru mengenai kata tertentu, mereka sudah tampak berani

bertanya dalam bahasa Inggris. Mereka sudah berani mengajukan diri sendiri untuk tampil berlatih di depan kelas. Dalam berlatih berbicara menggunakan bahasa Inggris pada teks berbentuk *narrative* dengan menggunakan metode *role play*, melafalkan kata dalam bahasa Inggris, berlatih bermain peran dengan sesama teman dan menggunakan kata dan *tense* yang benar juga sudah bertambah jumlah siswa yang berani melakukannya. Dengan kata lain, dalam siklus kali ini, sudah banyak siswa yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

### **Metode Role Play dapat Meningkatkan Kemampuan *Speaking* Siswa**

Hasil temuan pada penelitian yang peneliti lakukan ini ternyata mendukung penelitian yang telah dilakukan oleh Susanti (2007). Dari hasil analisis penelitiannya, terbukti bahwa skor berbicara siswa yang diajarkan dengan menggunakan *role play* lebih baik. Hasil ini telah menjawab pertanyaan penelitian bahwa penggunaan *role play* dalam mengajar berbicara cukup efektif. Penggunaan *role play* membuat aktivitas berbicara dan

belajar lebih menyenangkan dan menarik. Hal ini dikarenakan *role play* membantu siswa pemalu dengan menyediakan topeng, di mana siswa kesulitan dalam percakapan. Selain itu, metode menyenangkan dan sebagian besar siswa setuju bahwa pembelajaran mereka mengarah ke pembelajaran yang lebih baik. Dalam bermain peran, dunia kelas diperluas untuk mencakup dunia luar. Ini menawarkan lebih luas peluang bahasa. Jadi, siswa bisa menjadi siapa saja dan dalam situasi apa pun yang mereka inginkan. Penggunaan *role play* membuat kelas lebih aktif dan hidup. Siswa bersedia untuk berpartisipasi tanpa dipaksa oleh guru. Penggunaan *role play* membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar dan lebih mudah untuk memahami pelajaran. Masalah yang dihadapi para siswa terutama di *role play* adalah kurangnya rasa percaya diri dan kurangnya kosa kata.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Sintak RPP yang dirancang metode *role play* meliputi tiga tahap: (1) persiapan, yang terdiri mencari teks narrative yang menarik untuk dipentaskan, membagi siswa ke dalam kelompok; (2) pelaksanaan, peneliti berperan sebagai fasilitator, penonton yang selalu memberikan komentar dan nasihat, *feed in language* dan pembetulan kesalahan; dan (3) penilaian, peneliti melakukan *performance test* dengan menggunakan format yang telah disediakan, melakukan observasi kinerja kerja kelompok, minat dan motivasi, penilaian diri dan penilaian teman sejawat.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role play* yang baik memerlukan peran aktif guru yang meliputi penyiapan pembelajaran, pengorganisasian materi teks *narrative* dengan metode *role play* yang menggunakan media naskah cerita *fabel*, *fairy tales*, dan teks *narrative* bebas sampai penilaian hasil belajar, serta peran aktif siswa dalam mengemukakan pendapat, menjawab dan mengajukan pertanyaan, berlatih bermain peran

dengan melafalkan dan menggunakan kata dan *tense* yang benar.

3. Sistem evaluasi dengan Pedoman Penskoran Aspek *Speaking* pada Teks *Narrative* dengan Menggunakan Metode *Role Play* harus dipersiapkan secermat mungkin untuk dapat mengukur kemampuan kinerja siswa yang mencakup kemampuan Leksikogramatikal, manajemen wacana, ucapan dan intonasi, komunikatif interaktif dan fluency.
4. Peningkatan keterampilan siswa Keterampilan siswa dalam berbicara pada teks berbentuk *narrative* dengan menggunakan metode *role play* meningkat, yakni pada siklus I sebesar 58%, pada siklus II sebesar 74,5%, dan pada siklus III sebesar 86,5%.

#### **Saran**

Berdasarkan pembahasan dan simpulan di atas, ada beberapa hal yang bisa dijadikan saran untuk perbaikan di masa yang akan datang.

1. Penggunaan metode *role play* untuk menyampaikan materi pelajaran yang akan disampaikan dengan memanfaatkan media yang tepat harus memperhatikan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
2. Metode *role play* yang digunakan guru dalam proses pembelajaran *speaking* harus melibatkan peran serta siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga akan terjadi interaksi siswa dengan siswa, guru dengan siswa dan siswa dengan media sehingga pada akhirnya akan meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam komunikasi lisan bahasa Inggris.
3. Guru bahasa Inggris hendaknya dapat menerapkan metode *role play* dalam usaha meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dengan menggunakan Pedoman Penskoran Aspek *Speaking* pada Teks *Narrative* dengan Menggunakan Metode *Role Play* sebagai panduan dalam mengevaluasi

kemampuan berbicara siswa, guru bisa menilai seluruh aspek keberhasilan dalam berbicara dengan lebih rinci dan menyeluruh dari masing-masing siswa.

4. Sekolah hendaknya memfasilitasi pemanfaatan sarana dan prasarana serta kebutuhan guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Memfasilitasi yang dimaksud dapat berupa penyediaan alokasi anggaran untuk kegiatan pengembangan kompetensi guru tentang berbagai model, metode, dan strategi pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

APKG: <http://sman1bebandem.wordpress.com/2011/06/02/model-alat-penilaian-kemampuan-guru-apkg-dalam-mempersiapkan-dan-melaksanakan-pembelajaran/> (9 Agustus 2012)

Arikunto, S, 2002. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Joyce, Bruce R. and Weil, Marsha. 1972. *Models of Teaching*. Michigan: Prentice-Hall

Ladousse, G.P. 1987. *Role Play. Oxford English Resource Books for Teachers Series*. Oxford: Oxford University Press

Selvianti,. 2013. *Peningkatan Kemampuan Siswa Mengungkapkan Makna dalam Monolog Bahasa Inggris Berbentuk Teks Prosedur melalui Metode Demonstrasi di Kelas X SMA Negeri 1 Kotabumi. Tesis Telah Disahkan pada 21 Juni 2013*. Lampung: Unila.

Susanti, A.D.H. 2007. *Using Role Play in Teaching Speaking (A Pre-Experimental Study at Islamic Junior High School Soebono Mantofani Jombang-Ciputat) A Paper Presented to the Faculty of Tarbiyah and Teachers Training*.

[https://www.google.com/url?sa=t&rc=t=j&q=&esrc=s&source=web&cd=14&cad=rja&ved=0CFAQFjADOAo&url=http%3A%2F%2Fidb4.wikispaces.com%2Ffile%2Fview%2Frc19-USING%2BROLE%2BPLAY%2BIN%2BTEACHING%2BSPEAKING.pdf&ei=zPe2UvupM8mIrQewlIDwBA&usq=AFQjCNHw833cDM-NwO1C2hI5Otc\\_8PRMOA&sig2=GcfoYF4AVwuTiRqxITF21g&bvm=bv.58187178.d.bmk](https://www.google.com/url?sa=t&rc=t=j&q=&esrc=s&source=web&cd=14&cad=rja&ved=0CFAQFjADOAo&url=http%3A%2F%2Fidb4.wikispaces.com%2Ffile%2Fview%2Frc19-USING%2BROLE%2BPLAY%2BIN%2BTEACHING%2BSPEAKING.pdf&ei=zPe2UvupM8mIrQewlIDwBA&usq=AFQjCNHw833cDM-NwO1C2hI5Otc_8PRMOA&sig2=GcfoYF4AVwuTiRqxITF21g&bvm=bv.58187178.d.bmk) (22 Desember 2013)

