

ABSTRACT

Sri Mukti H, Theresia. 2004. *A Study of The Use of Role Plays to Increase Students' Motivation to Speak in Speaking Class Activity of Elementary Level At LBA InterlinguA Yogyakarta*. Yogyakarta: English Education Language Study Program. Sanata Dharma University.

This study concerns with the use of role-plays to increase students' motivation to speak in speaking activity of elementary level at LBA InterlinguA. The main purpose of this study is to find out the effect of role-plays to increase motivation to speak among students of elementary level at LBA InterlinguA.

There are two problems formulated in this study. Those are (1) whether the use of role-plays increases students' motivation to speak in speaking activity of elementary level at LBA InterlinguA and (2) how the implementation of role-plays as one of speaking activities give influence to students' motivation to speak. In order to find out the answers to those problems, the researcher employed non-randomized control-group pretest-posttest design. This design was used to verify the increase of students' motivation to speak after the treatment was given. The treatment is given to the experimental group only while the control group received other speaking activities such as games and discussions. The researcher used questionnaire as the instrument of the research. It was distributed to the students in both groups before and after the role-plays as the treatment was applied in the experimental group. The result of the analysis of the questionnaires distribution shows the changes of students' motivation. If the mean score of the experimental group is higher than the mean score of the control group, it can be concluded that role-plays give significant changes to students' motivation to speak.

In finding the answer of the second problem, the researcher applied the observation technique to observe the social interaction during the treatment given to the experimental group. The researcher used the research diary as the research instrument to record specific events taking place during the study.

The result of this study showed that first, the mean score of the experimental group increased from 51.79 in the pretest to 70.04 in the posttest. It indicates the increasing of students' motivation level from the low level of motivation into high level of students' motivation. Second, the mean score of the control group in the pretest is 59.04 increased into 63.48 in the posttest. It means that there was no movement of the level of students' motivation. Even the mean score increased but those previous scores were in the same level of motivation, that is mid level of students' motivation. Third, there is a positive and significant relation between the students' motivation to speak and the use of role-plays, since the $t_{observed}$ 5.142 is higher than t_{table} 1.6779 at level of 0.05 of 47df. Here H_0 is rejected and H_1 is accepted. The last data analysis shows there is a significant improvement of students' motivation to speak in speaking activity of elementary level at LBA InterlinguA by using role-plays.

ABSTRAK

Sri Mukti H, Theresia. *A Study of The Use of Role Plays to Increase Students' Motivation to Speak in Speaking Class Activity of Elementary Level At LBA Interlingua Yogyakarta*. Yogyakarta : Program Studi Bahasa Inggris. Universitas Sanata Dharma.

Penelitian ini membahas tentang penggunaan *role-plays* untuk meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan berbicara pada kelas *elementary* di LBA Interlingua. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menemukan pengaruh dari *role-plays* untuk meningkatkan motivasi siswa untuk berbicara secara aktif terutama bagi siswa kelas *elementary* di LBA Interlingua.

Ada dua masalah yang dibahas dalam penelitian ini. Yaitu (1) apakah penggunaan *role-plays* meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan berbicara pada kelas *elementary* di LBA Interlingua dan (2) bagaimana penerapan *role-plays* sebagai salah satu kegiatan berbicara memberikan pengaruh terhadap motivasi siswa untuk berbicara. Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, peneliti menggunakan *non-randomized control-group pretest-posttest design*. Rancangan ini digunakan untuk membuktikan peningkatan motivasi siswa untuk berbicara setelah *treatment* diberikan. *Treatment* hanya diberikan pada kelompok eksperimen sedangkan kelompok kontrol menerima kegiatan permainan dan diskusi sebagai kegiatan berbicara. Peneliti menggunakan kuisioner sebagai instrumen dalam penelitian ini. Kuisioner dibagikan kepada siswa di kedua kelompok baik sebelum dan sesudah *role-plays* sebagai *treatment* diterapkan di kelompok eksperimen. Hasil analisa kuisioner yang disebarkan menunjukkan perubahan motivasi siswa. Jika hasil dari nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dari nilai rata-rata kelompok kontrol, berarti *role-plays* memberikan perubahan yang berarti pada motivasi siswa.

Untuk menjawab pertanyaan yang kedua, peneliti menerapkan teknik observasi untuk memantau interaksi sosial selama penerapan dilakukan pada kelompok eksperimen. Pemantauan ini menggunakan catatan penelitian sebagai alat untuk merekam kejadian-kejadian tertentu yang terjadi selama penelitian.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pertama, nilai rata-rata kelompok eksperimen meningkat pada pretest sebesar 51,79 menjadi 70,04 pada posttest. Angka ini menunjukkan peningkatan tingkat motivasi siswa dari motivasi rendah ke tingkat motivasi tinggi. Kedua, nilai rata-rata pretest kelompok kontrol adalah 59,04 meningkat menjadi 63,48 pada saat posttest. Hal ini berarti tidak ada perubahan tingkat motivasi. Meskipun nilai rata-rata meningkat tapi nilai-nilai tersebut tetap berada pada tingkat motivasi yang sama, yaitu pada tingkat medium. Ketiga, adanya hubungan positif dan signifikan antara motivasi siswa untuk berbicara dan penggunaan *role-plays*. Sebab t_{hitung} sebesar 5,142 lebih tinggi daripada t_{tabel} sebesar 1,6779 pada level 0,05 dengan df 47. Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya ada peningkatan yang signifikan pada motivasi siswa untuk berbicara dalam kegiatan berbicara pada tingkat dasar di LBA Interlingua dengan penggunaan *role-plays*.