ABSTRAK

NURAZIZA, (2017): **Pengaruh Penggunaan Teknik Permainan Menebak terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Siswa Tahun Pertama di SMP Negeri 1 Kabupaten Kampar.**

Penelitian ini didesak oleh masalah siswa dalam keterampilan berbicara terhadap siswa tahun pertama di SMP Negeri 01 Kabupaten Kampar. Misalnya, siswa masih mempunyai sedikit kosa kata dalam berbahasa Inggris dan tidak mampu berbahasa Inggris dengan lancar. Dengan demikian, penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini didasarkan pada masalah di atas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada atau tidak pengaruh yang signifikan dari menggunakan teknik permainan menebak terhadap keterampilan siswa berbicara pada siswa tahun pertama di SMP Negeri 01 Kabupaten Kampar. Desain penelitian ini adalah desain eksperimen. Populasi penelitian ini adalah siswa tahun pertama di SMP Negeri 01 Kabupaten Kampar pada tahun ajaran 2015/2016. Sampel diambil dengan menggunakan cluster random sampling. Sampel penelitian ini adalah VII C sebagai kelas eksperimen dan VII I sebagai kelas kontrol. Jumlah sampel dari dua kelas adalah 56 siswa. Untuk menganalisis data, penulis mengadopsi independent sampel T-test yang di hitung dengan menggunakan SPSS versi 16. Setelah menganalisa data, penulis menemukan hasil $t\text{-}_{obtained}$ adalah 8,043 dan nilai kemungkinan adalah 0,000, ini berarti dapat di sebutkan bahwa 0,000 < 8,043. Dengan demikian, penulis dapat menyimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Ini berarti bahwa ada perbedaan yang signifikan antara siswa yang diajarkan dan siswa tanpa diajarkan dengan menggunakan teknik permainan menebak terhadap keterampilan berbicara siswa pada siswa tahun pertama di SMP Negeri 1 Kabupaten Kampar.

Kata Kunci: *Teknik Permainan Menebak, Keterampilan Berbicara Siswa.*

ABSTRACT

NURAZIZA, (2017): **The Effect of Using Guessing Game Technique on Students' Speaking Skill of the First Year Students at State Junior High School 1 Kampar Regency.**

This research was urged by the students' problem in speaking skill of the First Year Students at State Junior High School 1 Kampar Regency. For example, the students still have less vocabulary to speak English and not able to speak English fluently. Thus, the writer was interested in carrying out this research based on the problem above. The objective of this research was to find out whether there was or nor significant effect of using guessing game technique on students' speaking skill of the First Year Students at State Junior High School 1 Kampar Regency. The design of the research was a quasi-experiment design. The population of this research was the first year students of State Junior High School 1 Kampar Regency in 2015/2016 academic year. The sample was taken by using cluster random sampling. The sample of this research was VII C as an experimental class and VII I as a control class. The number of sample from two classes was 56 students. To analyze the data, the writer adopted independent sample T-test formula by using SPSS 16 version. After analyzing the data, the writer found the result of $t\text{-}_{obtained}$ was 8.043 and the probability value was 0.000, it can be stated that 0.000 < 8.043. Thus, the writer concluded that H_a was accepted and H_o was rejected. It means that there was a significance effect between the students taught and taught without using guessing game technique on students' speaking skill of the First Year Students at State Junior High School 1 Kampar Regency.

Keywords: *Guessing Game Technique, Students' Speaking Skill.*

ملخص

نور عزيزا (٢٠١٧) : تأثير إستحدام تقنية لعبة التخمين على مهارة الكلام لدى التلاميذ السنة الأولى في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بمنطقة كمبار.

يستند هذا البحث بالمشكلات في مهارة الكلام لدى التلاميذ السنة الأولى في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بمنطقة كمبار.منها : مازال التلاميذ لها المفردات القليلة في اللغة الإنجلزية ولا يستطيع ان يتكلموا اللغة الإنجلزية ماهرا. بذلك، تجذب الباحثة أن تقوم البحث. يهدف هذا البحث لمعرفة هل وجود التأثير الهام من إستحدام تقنية لعبة التخمين على مهارة الكلام لدى التلاميذ السنة الأولى في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بمنطقة كمبار. التصميم في هذا البحث هو تجريبي. مجتمع البحث هو التلاميذ السنة الأولى في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بمنطقة كمبار بسنة دراسية ٢٠١٥\٢٠١٦. تأخذ الباحثة عينة باستحدام العينة العشوائية.عينة البحث هي الصف السابع-ج (VII C) كالفصل التجريبي والصف السابع- ي(VII I) كالفصل الضبطي.عداد العينة من الصفين هو ستة وخمسون طالبا. تحليل البيانات باستحدام العينة المستقلة T-test بمساعد SPSS١٦. بعد تحليل البيانات، وجدت الباحثت النتيجة T-observe = ٢.٠١ > ٨.٠٤٣ > ٢.٦٨. فتلحص الباحثة على أن H_a مقبول و H_o مردود. بمعنى على وجود الفرق الهام بين التلاميذ التي تعلمها ولا تعلمها باستحدام تقنية لعبة التخمين على مهارة الكلام لدى التلاميذ السنة الأولى في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بمنطقة كمبار.

الكلمات الأساسية : تأثير، تقنية لعبة التخمين، مهارة الكلام