

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRAK

### **Sri Wahyuni, (2017) : Pengaruh Penggunaan Letter Game Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa di Madrasah Tsanawiyah Al-Muttaqin Pekanbaru**

Berdasarkan pengamatan awal peneliti, ditemukan bahwa beberapa siswa tidak mampu berbicara bahasa Inggris dengan lancar. Masalah ini disebabkan oleh beberapa faktor antara lain, beberapa siswa tidak mampu mengucapkan kata dengan tepat, beberapa siswa tidak mampu berbicara bahasa Inggris dengan lancar, beberapa siswa tidak mampu berbicara Bahasa Inggris dengan kalimat yang terstruktur, beberapa siswa tidak mampu menggunakan kata yang tepat dalam berbicara, dan beberapa siswa tidak mampu memahami Bahasa Inggris secara benar. Oleh karena itu, peneliti tertarik dalam menawarkan sebuah permainan yang dinamakan “letter game” sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara.

Penelitian ini menggunakan quasi-experimen. Menggunakan rancangan pretest dan posttest; kelas pertama yaitu kelas eksperimen dengan menggunakan letter game dan kelas control dengan tidak menggunakan letter game. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 117 siswa dengan sampel berjumlah 64 siswa yang terdiri dari 2 kelas. Pengambilan sampel menggunakan cluster sampling. Test berbicara diberikan kepada dua kelas untuk memberikan penilaian tentang kemampuan siswa dalam berbicara. Standar deviasi dan T-test digunakan untuk menganalisa data kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun kedua kelas menunjukkan peningkatan dalam kemampuan dalam berbicara, kelas eksperimen yang didalamnya diterapkan letter game lebih baik dari kelas control yang mana  $t$  test = 13.684. Jadi, letter game memiliki peranan penting dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Letter Game memberikan pengaruh yang significant untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara. Kemudian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sebagai kesimpulan, penggunaan letter game sangat berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam berbicara di kelas dua Madrasah Tsanawiyah Al- Muttaqin Pekanbaru

*Key words : Pengaruh, Letter Game, Kemampuan Berbicara Siswa*



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRACT

### **Sri Wahyuni, (2017) : The Effect of Using Letter Game on Students' Speaking Ability at Islamic Junior High School Al-Muttaqin Pekanbaru**

Based on the researcher's preliminary study, it was found the problem in speaking English. The problem were some of the students were not able to pronounce English word accurately, some of the students were not able to speak English fluently, some of the students were not able to speak English in correct grammar, some of the students did not use appropriate vocabulary in English, and some of the students were not able to comprehend English accurately. So, the researcher was interested in offering letter game as an alternative solution for students' speaking ability.

This research used quasi-experimental research. Two groups of pretest and posttest design were used; one group was experimental group getting the treatment by using letter game. In contrast, another did not get it and involved as control group. The population of the research was 117 students, and the total sample was 64 students that consisted of two classes. The sampling technique chosen was cluster sampling. The oral presentation test was given to both groups in order to assess the students' ability in speaking. The Mean, standard deviation and t test were used to analyze the quantitative data.

The results revealed that although both groups showed improvement on ability in speaking, the experimental group given letter game showed increase speaking performance in which  $t \text{ test} = 13.684$ . Thus, letter game has an important role in developing students' ability in speaking. The reseach finding showed the use of Letter Game gave significant effect to increase students' speaking ability. Then,  $H_0$  was rejected and  $H_a$  accepted. In conclusion, using letter game has given a significant effect for Students' Speaking Ability at Islamic Junior High School Al-Muttaqin Pekanbaru.

*Key Words : Effect, Letter Game, Students' Speaking Ability. Speaking*

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ملخص

سري وحيوي، (٢٠١٧): تأثير استخدام *Letter Game* على مهارات الكلام لدى التلاميذ في المدرسة المتوسطة المتقين بكنبارو.

بناء على الملاحظة الأولية من الباحثة، وجدت أن بعض التلاميذ غير قادرين على التحدث باللغة الإنجليزية بطلاقة. وهذه المشكلة تسببها العوامل منها، بعض التلاميذ لا يقدر على نطق الكلمات الصحيحة، وبعض التلاميذ غير قادرين على محادث اللغة الإنجليزية في الجمل المركبة، وبعضهم غير قادرين على استخدام الكلمات الصحيحة في تحدثهم. وكذلك بعضهم غير قادرين على فهم اللغة تماما. لذلك، اهتمت الباحثة أن تقدم لعبة تسمى بـ "*Letter Game*" لعبة الرسالة" كمعاجة ترقية مهارات التلاميذ في التحدث.

استخدمت الباحثة شبه التجريبية لهذا البحث عن طريق الاختبار القبلي والبعدي. الفصل الأول هو فصل تجريبي باستخدام *Letter Game* و الفصل المراقب بدون استخدام *Letter Game*. وكان عدد السكان في هذا البحث هو ١١٧ تلميذا بالعينة ٦٤ تلميذا تتكون من فصلين اثنين. أخذ العينة باستخدام كتلة العينات العشوائية. واختبار قدرة المحادثة تعطى لفصلين تقييما على مهاراتهم في المحادثة. ثم استخدمت الباحثة الانحراف المعياري واختبار ت (t test) لتحليل البيانات الكمية.

بهذا الاسلوب دلت النتائج على زيادة مهارات التلاميذ عند المحادثة ولكن الفصل التجريبي الذي يتم تطبيقها "لعبة الرسالة" (*Letter Game*) أفضل زيادة من الفصل المراقب بقيمة  $t_{test} = 13,684$ . ولذلك نستنتج أن *Letter Game* لها دورة هامة لترقية مهارات التلاميذ في المحادثة. و خلاصة البحث هي، أن استخدام *Letter Game* تؤثر على مهارات مهادة تلاميذ المدرسة الثانوية المتقين بكنبارو.

الكلمات الاساسية: تأثير، *Letter Game*، مهارات الكلام لدى التلاميذ