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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

ABSTRACT

Febri Martua Harahap, (2017) :The Effect of Using Crazy Story Game on Students' Speaking Ability at Vocational High School Pharmacy Ikasari Pekanbaru.

The purposes of the reseaerch are to find out students' speaking ability taught by using Crazy Story Game, students' speaking ability of those taught without using Crazy Story Game and to find out whether there is a significant effect of using Crazy Story Game on students' ability in speaking at the eleventh grade students of Vocational high School Pharmacy Ikasari Pekanbaru. This research had two variables using Crazy Story Game as an independent variable and students' speaking ability as a dependent variable. The type of research was a Quasi-experimental research. The subject of this research was the eleventh grade students at Vocational High School Pharmacy Ikasari Pekanbaru. The researcher took two classes: experimental and control class. There were 60 students as sample from 263 eleventh grade students at Vocational High School Pharmacy Ikasari Pekanbaru. In collecting the data, the researcher used observation and oral presentation test. In analyzing the data, the researcher used an independent t-test formula by using SPSS 17 version. The result of data analysis showed that there was a positive effect of using Crazy Story Game on students' Speaking ability, in which the *t-obtained* had higher value than the *t table* either at 5% or 1% significance levels ($2.00 \leq 15.035 \geq 2.65$).

Keywords: *Passing grade (KKM), speaking ability, Crazy Story Game, quantitative research, quasi-experimental research.*

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.
© Hak cipta milik UIN Sultan Syarif Kasim Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

ABSTRAK

Febri Martua Harahap, (2017): Pengaruh Penggunaan *Crazy Story Game* pada Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Kejuruan Farmasi Ikasari Pekanbaru.

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan kemampuan berbicara bahasa inggris dengan menggunakan *Crazy Story Game*, Kemampuan berbicara bahasa inggris yang tanpa menggunakan *Crazy Story Game*, dan menemukan apakah ada pengaruh yang signifikan pada Kemampuan siswa kelas sebelas dalam berbicara bahasa inggris dengan menggunakan *Crazy Story Game* di Sekolah Menengah Kejuruan Farmasi Ikasari Prkanbaru. Rumusan masalah telah terjawab dengan menggunakan *Quantitative Research*. Penelitian ini terdiri dari 2 variabel yakni *Crazy Story Game* sebagai *independent variable* dan kemampuan berbicara Bahasa inggris sebagai *dependent variable*. Jenils penelitian ini adalah *Quasi-Experimental Reseach* dan Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas sebelas Sekolah Menengah Kejuruan Farmasi Ikasari Pekanbaru. Peneliti ini mengambil 2 kelas yakni kelas Experiment dan kelas kontrol. Yang berjumlah 60 siswa sebagai sample dari popolasi 263 siswa kelas sebelas di Sekolah Menengah Kejuruan Farmasi Ikasari Pekanbaru. Peneliti megumpukan data menggunakan observasi dan Oral Presentasi. Untuk menganalisa data, peneliti menggunakan *Formula Independent Sample T-tes* dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 17. Hasil analisa data diperoleh pengaruh yang positif pada penggunaan *Crazy Story Game* dalam kemampuan berbicara bahasa inggris, yang mana nilai *t-obtained* lebih besar dari nilai *t-table* yakni pada pengaruh level 5% atau 1% atau (2.00≤15.035≥2.65).

Kata Kunci: *KKM (Kriteria Kelulusan Maksimum) Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris, Crazy Story Game, quantitative Research, Quasi-Experimental Research*

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.

ملخّص

فبري مرتوا هاراهب, (٢٠١٧) : تأثير استخدام لعبة قصة الجنوني في مهارة الكلام باللغة الإنجليزيّة في المدرسة الثانويّة الاختصاصية صيدلة إيكاساري باكنبارو

هذا البحث يهدف إلى وجدان مهارة الكلام باللغة الإنجليزيّة باستخدام لعبة قصة الجنوني, ومهارة الكلام باللغة الإنجليزيّة بدون استخدام لعبة قصة الجنوني, ووجدان هل يوجد التأثير الجوهريّ في مهارة تلاميذ الفصل الحادي عشر في التحدّث باللغة الإنجليزيّة باستخدام لعبة قصة الجنوني في المدرسة الثانويّة الاختصاصيّة صيدلة إيكاساري باكنبارو. ومشكلات البحث قد أجابت باستخدام كميّة البحث. وهذا البحث يتكوّن من المتغيّرين وهما لعبة قصة الجنوني كالمتغيّر المستقلّ ومهارة الكلام باللغة الإنجليزيّة كالمتغيّر التابع, ونوع هذا البحث شبه تجريبي البحث والذات من هذا البحث تلاميذ الفصل الحادي عشر في المدرسة الثانويّة الاختصاصيّة صيدلة إيكاساري باكنبارو. ويأخذ الباحث الفصلين هما مجموعة تجريبيّة ومجموعة ضابطة. وعدد منهم ٦٠ تلميذا كالعيّنة من المجتمع ٢٦٣ تلميذا للفصل الحادي عشر في المدرسة الثانويّة الاختصاصيّة صيدلة إيكاساري باكنبارو. ويجمع الباحث البيانات باستخدام الملاحظة وتقديم اللسان. ولتحليل البيانات, يستخدم الباحث صيغة مستقلّ العيّنة للاختبار "ت" باستخدام تطبيق برنامج الإحصاء للعلوم الاجتماعيّة برواية سبعة عشر. ونتيجة تحليل البيانات المحصولة بالتأثير الإيجابي في استخدام لعبة قصة الجنوني في مهارة الكلام باللغة الإنجليزيّة حينما يحصل على الدرجة $t_{obtained}$ أكثر من الدرجة t_{-table} أي في تأثير المستوى ٥% أو ١٪ أو (٢.٠٠ ≥ ١٥.٠٣٥ ≤ ٢.٦٥.

الكلمات المفتاحية : معايير التقييم للإنهاء الأقصى, مهارة الكلام باللغة الإنجليزية, لعبة قصة الجنوني, كميّة البحث, شبه تجريبي البحث