

ABSTRACT

Sufeeyah Maseng. Student Registered Number. 12203173191. 2021. *The Implementation of Games in Teaching Speaking at MTs Darul Hikmah Tawangsari Kedungwaru Tulungagung.* Sarjana Thesis. English Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic Institute Tulungagung. Advisor: Faizatul Istiqomah, M.Ed

Keywords: Teaching speaking, Games, Junior high school.

English is a compulsory subject at schools in Indonesia. It is not always an easy subject, because it is a foreign language, without knowing about speaking the students cannot study English well. It means that speaking is very important for the students who are studying English. Using good media will help students to get more English speaking. One of the media is game for teaching English speaking. Games is considered as the one of the most useful and effective way to teach and to learn English speaking.

The formulations of this research problem were: 1) What kinds of games are used by the English teacher at MTs Darul Hikmah Tawangsari Kedungwaru Tulungagung? 2) How is the implementation of teaching speaking by using games at MTs Darul Hikmah Tawangsari Kedungwaru Tulungagung? 3) How are student's responses on the use of games in teaching speaking? The purposes of this study were firstly to identify the kinds of games and to know the implementation of teaching speaking by using games at MTs Darul Hikmah Tawangsari Kedungwaru Tulungagung, and to describe students responses on the use of games in teaching speaking.

The research is a descriptive qualitative research. The subjects of the study are one English teacher and nine year students of MTs Darul Hikmah Tawangsari consisting 38 students from IX-A. The instruments used for collecting data are interviews. The collected data are analyzed by using descriptive analysis.

The results showed that (1) The games applied in teaching speaking are Guessing game and Role play game (2) Teaching speaking by using games make students got chance the use of oral language (3) By doing the games the opinion of some students about learning to speak using games is good way because it does not make learning become boring, they enjoy learning by using these games in learning English in the classroom. The concept from the start is English fun learning, so the use of games really needs to be used and when using games students are usually more focused and more enthusiastic when learning. Using games is also more interesting because it can train the concentration of the students.

ABSTRAK

Sufeyyah Maseng. Nomor Induk Mahasiswa. 12203173191. 2021. *The Implementation of Games in Teaching Speaking at MTs Darul Hikmah Tawangsari Kedungwaru Tulungagung.* Sarjana Tesis. Tadris Bahasa Inggris. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung. Penasihat: Faizatul Istiqomah, M.Ed

Kata Kunci: Mengajar berbicara, Permainan, Sekolah menengah pertama.

Bahasa Inggris adalah mata pelajaran wajib di sekolah-sekolah di Indonesia. Ini tidak selalu merupakan mata pelajaran yang mudah, karena ini adalah bahasa asing, tanpa mengetahui tentang berbicara siswa tidak dapat belajar bahasa Inggris dengan baik. Ini berarti berbicara sangat penting bagi siswa yang sedang belajar bahasa Inggris. Menggunakan media yang baik akan membantu siswa untuk lebih banyak berbahasa Inggris. Salah satu media adalah games untuk pengajaran berbicara bahasa Inggris. Permainan dianggap sebagai salah satu cara yang paling berguna dan efektif untuk mengajar dan belajar berbicara bahasa Inggris.

Rumusan masalah penelitian ini adalah: 1) Permainan apasaja yang digunakan guru bahasa Inggris di MTs Darul Hikmah Tawangsari Kedungwaru Tulungagung? 2) Bagaimana implementasi pembelajaran berbicara menggunakan permainan di MTs Darul Hikmah Tawangsari Kedungwaru Tulungagung? 3) Bagaimana tanggapan siswa tentang penggunaan permainan dalam mengajar berbicara? Tujuan dari penelitian ini adalah pertama untuk mengetahui jenis-jenis permainan dan untuk mengetahui implementasi pembelajaran berbicara menggunakan permainan di MTs Darul Hikmah Tawangsari Kedungwaru Tulungagung, dan mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan permainan dalam pembelajaran berbicara.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah seorang guru bahasa Inggris dan siswa kelas sembilan MTs Darul Hikmah Tawangsari yang terdiri dari 38 siswa dari IX-A. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah wawancara. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Permainan yang diterapkan dalam pengajaran berbicara adalah permainan Guessing dan Permainan Role play (2) Pengajaran berbicara dengan menggunakan permainan membuat siswa mendapat kesempatan menggunakan bahasa lisan (3) Dengan melakukan permainan pendapat beberapa siswa tentang pembelajaran berbicara menggunakan permainan merupakan cara yang baik karena tidak membuat pembelajaran menjadi membosankan, mereka menikmati belajar dengan menggunakan permainan tersebut dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas. Konsepnya dari awal adalah pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan, jadi penggunaan permainan sangat perlu digunakan dan ketika menggunakan permainan biasanya siswa lebih fokus dan lebih semangat saat belajar. Menggunakan permainan juga lebih menarik karena dapat melatih konsentrasi siswa.