

## ABSTRACT

**Halimatul Azizah (12203193093).** *The Effectiveness of Using Just a Minute (JAM) Game on Speaking Skill of Descriptive Text of the 7th Grade Student at SMPN 2 Kademangan Blitar.* Skripsi. Jurusan Tadris Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung 2023. Dosen Pembimbing: Dr. Susanto, SS., M.Pd.

**Keywords:** Speaking Skill, Descriptive Text, Just a Minute (JAM) Game

Speaking skill is one of the important English language skills to be mastered in communicating with others. Learning English speaking skill is not an easy thing, students need to put a lot of effort in learning and practicing English speaking skill. Therefore, effective learning is needed by students. In the teaching and learning process, teachers need media to convey material easily. One of the media that can make students interested in learning English is using games. One of the games to learn speaking skills is Just a Minute (JAM) Game. Therefore, this study was conducted to prove or verify whether Just a Minute (JAM) Game is effectively used to improve students' speaking skill of descriptive text.

The formulation of this research problem is: "Is there any significant difference score in speaking skill of descriptive text of the 7th grade student's SMPN 2 Kademangan Blitar taught with Just a Minute (JAM) game and those taught without using Just a Minute (JAM) Game?" The objectives of this study are: to find out the significant differences score in the speaking skill of descriptive text of grade 7th students at SMPN 2 Kademangan Blitar who were taught using Just a Minute (JAM) Game and who were taught without using Just a Minute (JAM) Game.

This study used a quasi-experimental design with a quantitative approach. The population was 7th grade students of SMPN 2 Kademangan Blitar. The samples used were two classes. The two classes were VII A as the experimental class and VII C as the control class, each class consisting of 32 students. So, the total sample in this study was 64 students who were selected through purposive sampling technique. Quantitative data were taken from descriptive texts delivered by the students through their speaking ability in English. The instruments of this study were pre-test and post-test of the two classes. The data analysis method uses computational statistics in the form of independent T-tests using spss 24.0 for windows.

The results of the Independent T-test showed that the significant value was 0.009 and this was lower than 0.05. Therefore, there is a significant difference between the group that used Just a Minute (JAM) Game and the group that did not use Just a Minute (JAM) Game. That is why ( $H_0$ ) is rejected and ( $H_a$ ) is accepted. So, Just a Minute (JAM) Game is effective to towards students' ability in speaking descriptive text.

## ABSTRAK

**Halimatul Azizah (12203193093).** *The Effectiveness of Using Just a Minute (JAM) Game on Speaking Skill of Descriptive Text of the 7th Grade Student at SMPN 2 Kademangan Blitar.* Skripsi. Jurusan Tadris Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung 2023. Dosen Pembimbing: Dr. Susanto, SS., M.Pd.

**Kata kunci:** Kemampuan Berbicara, Teks Deskriptif, Just a Minute (JAM) Game

Kemampuan berbicara adalah salah satu keterampilan bahasa inggris yang penting untuk dikuasai dalam berkomunikasi dengan orang lain. Belajar kemampuan berbicara dalam bahasa inggris bukanlah hal yang mudah, siswa perlu upaya yang keras dalam belajar dan mempraktekkan kemampuan berbicara bahasa inggris. Karena itu, pembelajaran yang efektif sangat dibutuhkan siswa. Dalam proses belajar mengajar, guru membutuhkan media untuk menyampaikan materi dengan mudah. Salah satu media yang bisa membuat siswa tertarik belajar bahasa inggris yaitu menggunakan permainan. Salah satu permainan untuk belajar kemampuan berbicara adalah Just a Minute (JAM) Game. Oleh karna itu, penelitian ini dilakukan untuk membuktikan atau memverifikasi apakah Just a Minute (JAM) Game efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara teks deskriptif siswa.

Rumusan masalah penelitian ini adalah: “Apakah ada perbedaan skor kemampuan berbicara deskriptif teks antara siswa yang diajar menggunakan Just a Minute (JAM) Game dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan Just a Minute (JAM) Game pada kelas 7 di SMPN 2 Kademangan Blitar?” Tujuan dari penelitian ini adalah: untuk mengetahui perbedaan skor yang signifikan pada kemampuan berbicara teks deskriptif siswa kelas 7 di SMPN 2 Kademangan Blitar yang diajarkan dengan menggunakan media Just a Minute (JAM) Game dan yang diajar tanpa menggunakan Just a Minute (JAM) Game.

Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimental dengan pendekatan kuantitatif. Populasinya adalah siswa kelas 7 SMPN 2 Kademangan Blitar. Sampel yang digunakan adalah dua kelas. Kedua kelas tersebut adalah kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan VII C sebagai kelas kontrol yang masing-masing kelas terdiri dari 32 siswa. Jadi, total sample pada penelitian ini adalah 64 siswa yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data kuantitatif diambil dari teks deskriptif yang disampaikan siswa melalui kemampuan berbicara dalam bahasa inggris. Instrumen penelitian ini yang memberikan pre-test dan post-test dari dua kelas. Metode analisis data menggunakan statistik komputasi dalam bentuk independent T-tes dengan menggunakan spss 24.0 for windows.

Hasil dari Independent T-test menunjukkan bahwa nilai signifikan 0.009 dan ini lebih rendah dari 0.05. Oleh karena itu, ada perbedaan nilai signifikan antara grup yang menggunakan Just a Minute (JAM) Game dan grup yang tidak menggunakan Just a Minute (JAM) Game. Itulah sebabnya mengapa ( $H_0$ ) ditolak dan ( $H_a$ ) diterima. Jadi, Just a Minute (JAM) Game efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara deskriptif text.