

ABSTRACT

Ardelia Amy Mastura. NIM. 126203203204. *“Improving Speaking Ability Through Guessing Game Method of The Seventh Grade Students of MTSN 2 Trenggalek in the Academic Year of 2023/2024”*. Sarjana Thesis. English Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University of Tulungagung. Advisor: Nuriyatul Hamidah S.S., M.Pd

Keywords: result of learning, speaking ability, guessing game method

Speaking is a language skill certain of a kind productive. Through someone speaking ability to convey experience through, creative idea, and opinion to people using a good and correct language. The ability to speak can be improved in a way, as an educator needs to know how to improve the speaking ability of a students in the process learning.

The problem of the research is were “How to improve students speaking ability in oral descriptive text by using Guessing Game method at MTSN 2 Trenggalek”. Purpose of study knowing students’ speaking ability at seventh grade by using Guessing Game method. The benefit of this research is that the Guessing Game method can improve the speaking skills of class VII students of MTSN 2 Trenggalek.

This type of research is classroom action research (CAR) which is carried out in cycle stages covering the stages of planning, action, observation, and reflection. The subjects of this class action research were class VII students of MTSN 2 Trenggalek, totaling 30 students. The object of this research is the ability to speak using the Guessing Game method. The instuments used in this study were learning achievement test. The data from this study were analyzed descriptive qualitative and quantitative.

The result showed that the learning activities of class VII-I students of MTSN 2 Trenggalek using Guessing Game method became more active and enthusiastic in learning. In the first cycle of student learning activities with failure criteria, with the result achieved by 67.83 of 30 students, while in the second cycle of student learning activities with very good criteria, with the result achieved by 75.66 of 30 students. Based on the result of the research, it can be concluded that the learning outcomes of class VII-I students of MTSN 2 Trenggalek using Guessing Game method have increased.

ABSTRAK

Ardelia Amy Mastura. NIM. 126203203204. *“Improving Speaking Ability Through Guessing Game Method of The Seventh Grade Students of MTSN 2 Trenggalek in the Academic Year of 2023/2024”*. Sarjana Thesis. English Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University of Tulungagung. Advisor: Nuriyatul Hamidah S.S., M.Pd

Kata Kunci: hasil belajar, kemampuan berbicara, metode permainan tebak-tebakan

Berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang produktif. Melalui kemampuan berbicara seseorang dapat menyampaikan pengalaman, ide kreatif, dan pendapatnya kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Kemampuan berbicara dapat ditingkatkan dengan cara, karena seorang pendidik perlu mengetahui cara meningkatkan kemampuan berbicara seorang siswa dalam proses pembelajaran.

Masalah penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam teks deskriptif lisan dengan menggunakan metode Permainan Tebak di MTSN 2 Trenggalek”. Tujuan penelitian mengetahui kemampuan berbicara siswa di kelas tujuh dengan menggunakan metode Permainan Tebak. Manfaat penelitian ini adalah metode Guessing Game dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VII MTSN 2 Trenggalek.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tahapan siklus meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VII MTSN 2 Trenggalek yang berjumlah 30 siswa. Objek penelitian ini adalah kemampuan berbicara dengan metode Tebak. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes prestasi belajar. Data dari penelitian ini dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran siswa kelas VII-I MTSN 2 Trenggalek dengan metode Guessing Game menjadi lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran. Pada siklus I aktivitas belajar siswa dengan kriteria gagal dengan hasil yang dicapai sebesar 67,83 dari 30 siswa, sedangkan pada siklus II aktivitas belajar siswa dengan kriteria sangat baik dengan hasil yang dicapai sebesar 75,66 dari 30 siswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VII-I MTSN 2 Trenggalek dengan menggunakan metode Guessing Game mengalami peningkatan.