

ABSTRACT

Susanti, Devie. Registered Number Student 2813133028. The Effectiveness of Using Snake and Ladder Board Game As Media Towards The Students' Recount Speaking Ability at The First Grade of SMKN 1 Bandung in Academic Year 2016/2017. Thesis. English Education Program. State Islamic Institute (IAIN) of Tulungagung. Advisor: Emmi Naja M. Pd.

Keywords: The effectiveness, Snake and ladder board game, Recount Speaking Ability

Speaking is the main skill in oral communication, but also it is a difficult ability for language learning to be mastered. Based on the observation, it was found that most of students could not speak English well because of some factors. Those were lack of vocabulary, grammatical error, mispronunciation, and sometimes not confidence to speak. Therefore, the researcher used snake and ladder board game as media in teaching speaking to know whether snake and ladder board game is effective in teaching speaking or not.

The formulation of research problems in this research were: first, how is the students' recount speaking ability before being taught by using snake and ladder board game? second, how is the students' recount speaking ability after being taught by using snake and ladder board game? Third, is there any significant different score of the students' recount speaking ability before and after being taught by using snake and ladder board game?

The purposes of this research were : first, to know the students' recount speaking ability before being taught by using snake and ladder board game. Second, to know the students' recount speaking ability after being taught by using snake and ladder board game. Third, to know the significant different score of the students' recount speaking ability before and after being taught by using snake and ladder board game.

In this research, the researcher used quantitative approach, exactly in pre-experimental design. The population of this research was students of accountancy class at the first grade of SMKN 1 Bandung that consists of four classes. The sample of this research was 38 students of X AK-3 class of SMKN Bandung. The research instrument used was test. In this research, the researcher conducted three steps. They are pre-test, treatment, and post-test. After getting the data of the students' speaking score, either from pre-test and post-test, the researcher used IBM SPSS Statistic 16.0 for computing the data, to know whether the alternative hypothesis (H_a) was accepted or not, the researcher used paired sample t-test formula. But, before using Paired Sample T-Test formula, the researcher tested normality first to know whether or not the data is in normal distribution.

The finding showed that there is significant difference between the result of pre-test and post-test. The mean of pre-test was 55.66, while the mean of post-test was 78.82. From statistical calculation, the value of t_{count} was 25.375 was higher than t_{table} 2.026. It means that alternative hypothesis (H_a) was accepted and null hypothesis (H_o) was rejected, and it can be inferred that there was a significant difference between the result of pre-test and post-test. The use snake and ladder board game is effective towards the students' recount speaking ability at the first grade of SMKN 1 Bandung. In other word, the use of snake and ladder board game can be used as an alternative media to teach recount speaking ability towards the students of X AK-3 class at the first grade of SMKN 1 Bandung.

ABSTRAK

Susanti, Devie. NIM 2813133028. *The Effectiveness of Using Snake and Ladder Board Game As Media Towards The Students` Speaking Recount Ability at The First Grade of SMKN 1 Bandung in Academic Year 2016/2017*. Tesis. Program Pendidikan Bahasa Inggris. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung. Pembimbing: Emmi Naja M. Pd.

Kata Kunci: Efektivitas, Game Papan Ular Tangga, Kemampuan Berbicara Menceritakan

Berbicara adalah keterampilan utama dalam berkomunikasi secara lisan, dan juga berbicara adalah kemampuan yang sulit dalam pembelajaran bahasa untuk dikuasai. Berdasarkan hasil pengamatan, itu ditemukan bahwa kebanyakan siswa tidak bisa berbicara Bahasa Inggris dengan baik karena beberapa faktor. Factor-faktor tersebut adalah kurangnya kosa kata, tata bahasa yang salah, salah pengucapan dan terkadang tidak percaya diri. Untuk itu, peneliti menggunakan permainan papan ular tangga sebagai media dalam pengajaran berbicara untuk mengetahui apakah permainan papan ular tangga efektif atau tidak dalam pengajaran berbicara.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: pertama, bagaimana kemampuan berbicara menceritakan siswa sebelum diajarkan dengan menggunakan game papan ular tangga? Kedua, bagaimana kemampuan berbicara menceritakan siswa setelah diajarkan dengan menggunakan game papan ular tangga? Ketiga, apakah ada perbedaan skor yang signifikan dari kemampuan berbicara siswa sebelum dan setelah diajarkan dengan menggunakan game papan ular tangga?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: pertama, mengetahui kemampuan berbicara menceritakan siswa sebelum diajarkan dengan menggunakan game papan ular tangga, kedua, mengetahui kemampuan berbicara menceritakan siswa setelah diajarkan dengan menggunakan game papan ular tangga. Ketiga, mengetahui perbedaan skor yang signifikan dari kemampuan berbicara siswa sebelum dan setelah diajarkan dengan menggunakan game papan ular tangga.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif, tepatnya dalam desain pre-eksperimen. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas akuntansi di kelas X SMKN 1 Bandung yang terdiri dari 4 kelas. Sampel dalam penelitian ini adalah 38 siswa kelas X AK-3 SMKN 1 Bandung. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes. Dalam penelitian ini, peneliti mengadakan 3 tahapan. Tahapan tersebut adalah sebelum tes, perlakuan, dan setelah tes. Setelah mendapatkan data skor berbicara siswa, baik itu dari sebelum tes maupun setelah tes, peneliti menggunakan IBM statistik 16.0 untuk penghitungan data. Untuk mengetahui apakah hipotesis alternatif diterima atau tidak, peneliti menggunakan rumus *Paired Sample T-Test*, tetapi sebelum menggunakan rumus *Paired Sample T-Test*, peneliti menguji kenormalan terlebih dahulu untuk mengetahui apakah data termasuk normal distribusi atau tidak.

Penemuan menunjukkan bahwa perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Rata-rata pre-test adalah 55.66, sedangkan rata-rata post-test adalah 78.82. Dari penghitungan statistik, nilai t_{count} adalah 25.375 lebih besar dari pada t_{table} 2.026. Itu berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak, dan itu bisa disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum tes dan setelah tes. Penggunaan permainan papan ular tangga efektif terhadap kemampuan berbicara menceritakan siswa kelas X SMKN 1 Bandung. Dengan kata lain, penggunaan permainan papan ular tangga

dapat digunakan sebagai sebuah alternatif media untuk mengajar kemampuan berbicara menceritakan terhadap siswa kelas X- AK3 SMKN 1 Bandung.