

ABSTRAK

Nabilla Putri Raja Lisda. 2023. *Improving Students' Speaking Skill through Blindfold Game Media for Students 10th Grade at SMA Negeri 2 Tanjungpinang*. Skripsi. Tanjungpinang: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji. Pembimbing I: Assisst. Prof. Dewi Nopita, S.S., M.Pd. Pembimbing II: Assisst. Prof. Satria Agust, S.S., M.Pd.

Kata Kunci: Blindfold game media, Keahlian berbicara siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah blindfold game media dapat memperbaiki kemampuan berbicara siswa (dalam bahasa Inggris) dan untuk mengetahui bagaimanakah penerapan dari teknik tersebut meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Penelitian ini diselenggarakan di SMA Negeri 2 Tanjungpinang siswa kelas 10 yang terdiri dari 36 siswa.

Dalam mengatasi permasalahan pembelajaran bahasa Inggris khususnya dalam berbicara yang dihadapi oleh siswa, peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model penelitian tindakan yang digunakan adalah model Kemmis McTaggart dimana dalam setiap siklusnya terdiri dari empat fase; perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Untuk mendukung hasil dari penelitian ini, peneliti mengumpulkan dua macam data, yaitu data kualitatif merupakan data yang diperoleh dari hasil interview dan observasi terhadap siswa dan guru yang bersangkutan. Dan data kuantitatif yaitu data yang diperoleh dari hasil test yaitu pre-test dan post-test. Kemudian data-data tersebut dianalisa dengan menggunakan analisis deskripsi dan analisis secara statistic untuk mengetahui hasil akhir penerapan blindfold game media terhadap pembelajaran Bahasa Inggris dalam Penelitian Tindakan Kelas tersebut.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan blindfold game media terhadap pembelajaran Bahasa Inggris khususnya keahlian berbicara siswa efektif atau cukup bagus. Hal ini dibuktikan dari beberapa data yang diperoleh, Pertama; data hasil interview dan observasi dimana para siswa termotivasi dan tertarik untuk mempelajari Bahasa Inggris. Kedua; data dari hasil tes yang terdiri dari tiga macam tes, yakni pre-test, post-test siklus pertama dan post-test siklus kedua. Pada tes pertama (pre-test), jumlah siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal >75 adalah 13 dari 36 siswa (36.11%). Pada tes kedua (post-test I), siswa yang mendapat nilai diatas 75 atau memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebanyak 18 dari 36 siswa (50%). Pada tes ketiga (post-test II) siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal 75 sebanyak 31 dari 36 siswa (86.11%). Berdasarkan data tersebut, artinya 31 dari 36 siswa memenuhi criteria yang ditentukan dan penelitian ini dinyatakan berhasil.

ABSTRACT

Nabilla Putri Raja Lisda. 2023. *Improving Students' Speaking Skill through Blindfold Game Media for Students 10th Grade at SMA Negeri 2 Tanjungpinang*. Skripsi. Tanjungpinang: English Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Maritim Raja Ali Haji University. Advisor I: Assisst, Prof. Dewi Nopita, S.S., M.Pd. Advisor II: Assisst. Prof. Satria Agust, S.S., M.Pd.

Kata Kunci: Blindfold game media, Speaking Skill.

This research aimed to know whether students speaking skill could be improved through blindfold game media and to know how the implementation of this technique increasing students skill in speaking English. This research was conducted at students of grade X in SMAN 2 Tanjungpinang, which consisted of 36 students.

To overcome students'problem in learning English especially speaking English, the researcher used a Classroom Action Research (CAR) which it designed by Kemmis McTaggart which each consist of four phase; planning, acting, observing, and reflecting per cycle. In sustaining the research result, two types of data are collected; qualitative data that derived from observation and interview toward the students and the teacher as well. On the other hand, the quantitative data that derived from the test result; pre-test and post-test result. Then, those data analyzed by the researcher by using descriptive analysis and statistical analysis to know the final result of the implementation blindfold game media toward students English language learning in the Classroom Action Research (CAR).

The result of this study shown, that the implementation of blindfold game media toward students' English learning especially speaking skill is effective. It is proven by datas' that was derived from this study. First from the interview and observation result showed the students were more motivated and interested in learning English. Second, from the test result which consisted of three tests; pre-test, post-test of the first cycle, and post-test of the second cycle. In the first test (pre-test), the number of students who passed the minimum completeness criterion of 75 was 13 of 36 students (36.11%). In the second test (post-test I), students who scored above 75 or passed the minimum completeness criterion were 18 of 36 students (50%). In the third test (post-test II), the students who passed the minimum completeness criterion of 75 were 31 of 36 students (86.11%). Based on those result, there were 31 of 36 students passed the KKM, and it is meant this action research is successful.