

ABSTRACT

Selly Mareta Sephiana, (2024). *The Effect Of Using Educational Games Toward Student Speaking Skills at Smpn 6 Madiun.* Thesis. The Department of English Education. Faculty of Teacher Training And Education. UNIVERSITAS PGRI MADIUN. Advisor: Samsul Arifin, S.Pd., M.Pd., Co-Advisor: Dwi Rosita Sari, M.Pd., Ph.D.

Key Terms: Teaching Speaking, Speaking Skills, Educational Games, Guessing Games

Speaking skills are essential for students in junior high school as they learn English as a second language. The ability to speak in English not only improves academic performance but also prepares students for future academic and professional endeavors. A supportive and deep learning environment and innovative teaching methodologies can help students overcome these obstacles and build confidence in their English ability over time, like an educational game. This research aims to determine the effect of student speaking skills in educational games such as guessing games. This research was conducted in SMPN 6 Madiun, with two classes, a control class and an experimental class, comprising 25 students. The first is taught with an educational method as a control class, and the second is taught with educational games guessing games as an experimental class. The researcher used a random sampling technique and quantitative research to analyze the data with the t-test. The result of this research is that educational games' guessing games affect students who are taught with guessing games; the students who are taught with guessing games have a better score than those taught with conventional technique. The teacher should make an innovative learning process with guessing games to increase student speaking skills.

ABSTRAK

Selly Mareta Sephiana, (2024). *Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa di Smpn 6 Madiun*. Skripsi. Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. UNIVERSITAS PGRI MADIUN. Pembimbing I : Samsul Arifin, S.Pd., M.Pd., Pembimbing Bersama II : Dwi Rosita Sari, M.Pd., Ph.D.

Kata Kunci: Mengajar Berbicara, Keterampilan Berbicara, Permainan Edukasi, Tebak Kata.

Keterampilan berbicara sangat penting bagi siswa di sekolah menengah pertama ketika mereka belajar bahasa Inggris sebagai bahasa kedua. Kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris tidak hanya meningkatkan akademik kinerja tetapi juga mempersiapkan siswa untuk masa depan akademis dan profesionalusaha. Lingkungan pembelajaran yang mendukung dan mendalam serta pengajaran yang inovatif metodologi dapat membantu siswa mengatasi hambatan ini dan membangun kepercayaan diri kemampuan bahasa Inggris mereka dari waktu ke waktu, seperti permainan edukasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh keterampilan berbicara siswa dalam permainan edukatif seperti permainan menebak. Penelitian ini dilakukan di SMPN 6 Madiun, dengan dua kelas, kelas kontrol dan kelas eksperimen yang berjumlah 25 siswa. Yang pertama diajarkan dengan metode pendidikan sebagai kelas kontrol, dan yang kedua diajarkan dengan permainan edukasi permainan tebak-tebakan sebagai kelas eksperimen. Peneliti menggunakan teknik random sampling dan penelitian kuantitatif untuk menganalisis data dengan uji-t. Hasil dari penelitian ini adalah permainan tebak-tebakan yang ada pada game edukasi berpengaruh siswa yang diajar dengan permainan tebak-tebakan; siswa yang diajar dengan Permainan tebak-tebakan mempunyai skor yang lebih baik dibandingkan dengan permainan yang diajarkan dengan teknik konvensional. Guru hendaknya melakukan proses pembelajaran yang inovatif dengan permainan tebak-tebakan meningkatkan keterampilan berbicara siswa.