

ABSTRACT

Umi, B. 2017. “*The Influence of Online Puzzle Game to Improve Speaking Skill of the Tenth Grade Students in SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang in the Academic Year 2017/2018*”. A final project. English Education Study Program, Faculty of Languages and Communication of Science, Sultan Agung Islamic University. Advisor: Elok Widiyati, S. Pd., M. Pd.

The aim of the study was to know the students' speaking ability by using Online Puzzle Game for the tenth grade students in SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang in the academic year 2017/2018. The design of the study was experimental research included in quantitative method. The population of this research was tenth grade students of SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang with the total population 79 students. And the researcher used two classes as the sample they were: X IPA 1 as the control class and X IPA 2 as the experimental class. To know the validity and the reliability of the instrument the researcher collected the data from X IPA 2 as the try out class. To collect the data, the researcher used two kinds of test: pre-test and post-test. Then, the data from those tests were analyzed by using SPSS for Windows version 16.0 to find out the result of those tests.

The result of t-test showed that the t-value was 2.999 more than t table 2.009, with sig. (2-tailed) showed .004 less than .05. It means that there was significant difference between the control class and the experimental class. It could be concluded that H_0 was rejected and H_1 was accepted. It means that teaching speaking using Online Puzzle Game could improve the students' speaking ability.

Keywords: *Online Puzzle Game, Speaking Skill, Experimental Research.*

ABSTRAK

Umi, B. 2017. “*The Influence of Online Puzzle Game to Improve Speaking Skill of the Tenth Grade Students in SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang in the Academic Year 2017/2018*”. Sebuah tugas akhir. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing: Elok Widiyati, S. Pd., M.Pd.

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui kemampuan siswa dalam berbicara dengan menggunakan Online Puzzle Game untuk siswa kelas sepuluh di SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang pada tahun ajaran 2017/2018. Design penelitian ini adalah riset eksperimental yang termasuk dalam metode kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas sepuluh SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang dengan total populasi 79 siswa. Peneliti menggunakan dua kelas sebagai sampel yaitu: X IPA 1 sebagai kelas kontrol dan X IPA 2 sebagai kelas eksperimen. Untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen, peneliti mengumpulkan data dari X IPS 2 sebagai kelas try out. Untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan dua jenis tes: pre-tes dan post-tes. Kemudian data dari tes tersebut dianalisis dengan menggunakan SPSS Windows versi 16.0 untuk mendapatkan hasil dari tes tersebut.

Hasil dari uji t menunjukkan bahwa nilai t memperoleh 2.999 lebih besar dari t table, dengan sig. (2-tailed) menunjukkan 0,004 lebih rendah dari 0,05. Hal itu menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini bisa disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal itu menunjukkan bahwa mengajar berbicara menggunakan Puzzle Game Online dapat mengembangkan kemampuan berbicara siswa.

Kata Kunci: *Puzzle Game Online, Kemampuan Berbicara, Riset Eksperimental.*