

ABSTRACT

Rheza Kusumawardani. 2014. The Effectiveness of Using “Who Am I?” Game to Improve Speaking Skill of Universe Description (The Case of the Eighth Grade Students of SMP Islam Sultan Agung 1 Semarang in The Academic Year of 2013/2014). *English Language Education Study Program Bachelor Degree*. Sultan Agung Islamic University Semarang. Advisor: Hartono, S.S., M.Pd.

This study in an attempt to find out if “Who Am I?” game can improve students’ speaking skill of the eighth grade students of SMP Islam Sultan Agung I Semarang and to find out the effectiveness of “Who Am I?” game to improve speaking skill of universe description.

The method of this study was quasi experimental design because the researcher could not randomize on sample decided. It was because the sample was already organized. There were three steps in conducting this research; pre test, treatment, and post test during the research. The subject of this study was the eighth graders of SMP Islam Sultan Agung I Semarang in the academic year of 2013/2014. The number of the participants was 31 students for each group.

The result of this study shows that the mean of pre-test of control group was 56.26 and the mean of pre-test of experimental group was 53.81. After the treatment was given, the mean of post-test of control group was 70.84 and the mean of post-test of experimental group was 75.03. Based on independent t-test, t value was higher than t table ($3.573 > 2.000$) and $p < 0.05$ ($0.001 < 0.05$). It means that there was a significant difference in the student’s writing achievement between the experimental and control groups.

Keywords: “Who Am I?” game, Description, Speaking.

INTISARI

Rheza Kusumawardani. 2014. The Effectiveness of Using “Who Am I?” Game to Improve Speaking Skill of Universe Description (A Case of the Eighth Grade Students of SMP Islam Sultan Agung 1 Semarang in The Academic Year of 2013/2014). Program Study Pendidikan Bahasa Inggris. Sarjana Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Pembimbing: Hartono, S.S., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan permainan “Who Am I?” untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VIII SMP Islam Sultan Agung I Semarang dan mencari keefektifan permainan “Who Am I?” untuk meningkatkan kemampuan berbicara tentang mendeskripsikan dunia.

Metode penelitian ini adalah quasi eksperimental desain karena peneliti tidak mengacak sample yang dipilih. Hal ini dikarenakan sample siap diorganisasikan. Ada tiga tahap dalam melakukan penelitian ini: *pre-test*, perlakuan, *post-tests* dalam penelitian tersebut. Subyek dari studi ini adalah kelas delapan SMP Islam Sultan Agung I Semarang di tahun ajaran 2013/2014. Jumlah peserta sebanyak 31 siswa untuk masing-masing kelompok.

Hasil dari studi ini menunjukkan rata-rata *pre-test* dari kelompok control adalah 56.26 dan rata-rata *pre-test* dari kelompok eksperimental adalah 53.81. Setelah perlakuan diberikan, rata-rata *post-test* dari kelompok control adalah 70.84 dan rata-rata *post-test* dari kelompok eksperimental adalah 75.03. Berdasarkan *Independent t-test*, *t value* lebih besar dari pada *t table* ($3.573 > 2.000$) and $p < 0.05$ ($0.001 < 0.05$). Hal ini berarti bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam prestasi berbicara siswa antara kelompok eksperimental dan kelompok kontrol.

Kata Kunci: Permainan “Who Am I?”, Deskriptif, Berbicara.