

ABSTRACT

Sofwatin Ni'mah. 2014. *The Use of Snake and Ladder Game As a Media To Improve Students' Speaking Skill The Case of The Tenth Graders of MAN 1 Semarang In The Academic Year of 2014/2015. English Language Education Study Program. College of Languages. Bachelor Degree, Sultan Agung Islamic University Semarang. Advisor : Drs.Lilie Soepriadmadji,M.Pd*

Speaking is one of the most important language skills because it is one of the abilities to carry out conversation. Without Speaking, people can not communicate with others easily, thus the communication process will not going well.

This study is aimed to find out whether Snake and Ladder Game is effective to be used for improving students' Speaking Skill. This study was conducted at MAN 1 Semarang on Jl.Brigjen Sudiarto Pedurungan Kidul Semarang. The type of this study was quasi experimental design.

The population of this study was MAN 1 Semarang and the sample was the tenth graders students. They were X MIA 4, X MIA 5 and X MIA. The amount of them was about one hundred and nineteen. Then the researcher divided into three groups they were X MIA 5 was an try out group, X MIA 4 was a control group and X MIA 6 was an experimental group. In collecting the data the researcher used a test those were pre-test and pos-test.

The results of the pre-test were 65.75 for experimental group and 66.16 for control group. Next, the researcher gave six treatments to the experimental group; having been given treatments the researcher gave a post-test both of the groups. The score of post-test was 75.00 for experimental group and control group was 69.31. It proved that the experimental group had improved in their speaking ability. It was supported by the mean of the group that experimental group was better than control group, that was $75.00 > 69.31$. Afterwards, analyzing of t-test was processed by the researcher to determine the t-value, it showed that the table $df = 77$ with critical value in t-value was 4.190 and t-table was 1.664 and , it means that $t\text{-value} > t\text{-table}$ $4.190 < 1.664$. the result of Sig.(2tailed) was $0.000 < 0.05$, it signifies that H_1 was accepted. The significant result was 0,434 if the significant result higher than 0.05 it means that the data was heterogen. So, based on data above there was significant different in the students' speaking skill between experimental and control group. From the result above it can be concluded that teaching speaking by using "Snake and Ladder" Game as media is effective to be used for improving students' speaking skill.

Keywords: *"Snake and Ladder" Game, Media, Speaking skill.*

INTISARI

Sofwatin Ni'mah . 2014. *The Use of Snake and Ladder Game As a Media To Improve Students' Speaking Skill The Case of The Tenth Graders of MAN 1 Semarang In The Academic Year of 2014/2015. English Language Education Study Program. College of Languages. Bachelor Degree, Sultan Agung Islamic University Semarang. Advisor : Drs.Lilie Soepriadmadji,M.Pd*

Berbicara adalah salah satu ketrampilan bahasa yang paling penting karena berbicara adalah salah satu kemampuan untuk mengeluarkan pembicaraan. Tanpa berbicara, orang tidak bisa berkomunikasi dengan yang lain dengan mudah, demikian proses komunikasi tidak akan berjalan dengan lancar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah Ular Tangga efektif digunakan untuk meningkatkan ketrampilan berbicara siswa. Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Semarang di Jl. Brigjen Sudiarto Pedurungan Kidul Semarang. Design penelitian ini menggunakan quasi experimental.

Populasi dari penelitian ini adalah MAN 1 Semarang dan sampelnya yaitu siswa kelas sepuluh. Mereka adalah siswa kelas X MIA 4, X MIA 5 and X MIA. Total semuanya adalah sekitar 119 siswa. Kemudian peneliti membagi menjadi tiga kelompok yaitu X MIA 5 sebagai kelompok try out, X MIA 4 sebagai kelompok kontrol dan X MIA 6 sebagai kelompok experimental. Peneliti menggunakan pretest dan post test dalam mengumpulkan data.

Hasil dari pretest adalah 65.75 untuk kelompok experiment dan 66.16 untuk kelompok kontrol. Kemudian, peneliti memberikan enam kali treatment untuk kelompok experimental; setelah diberi treatment peneliti memberikan posttest kepada kedua kelompok tersebut. Skor yang dihasilkan dari posttest adalah 75.00 untuk kelompok experiment dan 69.31 untuk kelompok kontrol. Hal itu membuktikan bahwa kelompok experiment telah mengalami peningkatan dalam kemampuan berbicara mereka. Hal ini di dukung oleh rata rata dari kelompok experiment lebih tinggi dari kelompok kontrol, yaitu $75.00 > 69.31$. Kemudian, peneliti melakukan analisa t-test untuk menentukan t-value. Hasilnya menunjukkan $df=77$ dengan hasil t-value 4.190 dan t-table 1.664 dan itu menunjukkan bahwa t-value $> t$ -table $4.190 > 1.664$. hasil dari sig (2tailed) adalah $0.000 < 0.005$. itu signifikan bahwa H_1 diterima. Signifikasinya sebesar 0.434 jika hasil signifikan lebih besar daripada 0.05 berarti bahwa data yang dihasilkan adalah heterogen. Jadi berdasarkan data diatas menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dari ketrampilan berbicara siswa antara kelompok experiment dan kontrol. Dari hasil di atas bisa di simpulkan bahwa mengajar berbicara menggunakan permainan "Ular Tangga" sebagai media adalah efektif digunakan untuk meningkatkan ketrampilan berbicara siswa.

Kata Kunci: Permainan "Ular Tangga", media, ketrampilan berbicara.