

ABSTRACK

Sholikah, Mar'atus. 2019. *The Influence of Blindfold Game on the Students' speaking Achievement of Seven Grade at SMPN 43 Surabaya in the Academic Year of 2018-2019*. Undergraduate Thesis. English Language Education Department. Faculty of Teacher Training and Education of University of PGRI AdiBuana Surabaya. Advisor I: Dr. Endang Mastuti Rahayu, M.Pd. Advisor II: Hertiki, S.Pd, M.Pd.

KeyWords: Speaking Achievement, Blindfold Game

The aim of this research is to know the influence of using blindfold game on the student's speaking achievement. Many students cannot speaking English fluently because the students only have twice on a week to practice English in speaking class. And there is no a new media to make the students interested to practice English speaking. Competition in the games make the students can work together and communicate with other. The benefit of blindfold game is the students can speak English fluently.

This research was quantitative and research design used true experimental design. The population of this research was 7th grade students of SMPN 43 Surabaya in the 2018/2019 academic year. The total of students 7th were 342. The writer chosed the classes by lottery. The writer used cluster random sampling to determine the experiment and the control class. VII-F as experimental class used Blindfold Game. And VII-G as control class used Taboo Game. The writer used oral test to measure fluently, Grammar, pronunciation, vocabulary, and understanding students in speaking achievement. The analysis data used t-test.

After the data was analyzed by using t-test, the writer found that t- calculation was higher than t-table ($2.304 > 1.994$). It means that H_0 (null hypothesis) was rejected and H_a (alternative hypothesis) was accepted. It can be concluded that there is influence of using Blindfold game on the student's speaking achievement.

ABSTRAK

Sholikah, Mar'atus. 2019. *Pengaruh Blindfold Game pada Prestasi Siswa Kelas Tujuh yang Berbicara di SMPN 43 Surabaya pada Tahun Akademik 2018-2019*. Tesis Sarjana. Departemen Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI AdiBuana Surabaya. Pembimbing I: Dr. Endang Mastuti Rahayu, M.Pd. Penasihat II: Hertiki, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci: Prestasi Berbicara, Game Blindfold

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan mata tertutup pada prestasi berbicara siswa. Banyak siswa tidak dapat berbicara bahasa Inggris dengan lancar karena siswa hanya memiliki dua kali dalam seminggu untuk berlatih bahasa Inggris di kelas berbicara. Dan tidak ada media baru untuk membuat para siswa tertarik untuk berlatih berbahasa Inggris. Persaingan dalam permainan membuat siswa dapat bekerja bersama dan berkomunikasi dengan yang lain. Manfaat permainan penutup mata adalah siswa dapat berbicara bahasa Inggris dengan lancar.

Penelitian ini adalah kuantitatif dan desain penelitian menggunakan desain eksperimen sejati. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas 7 SMPN 43 Surabaya pada tahun akademik 2018/2019. Jumlah siswa ke-7 adalah 342. Penulis memilih kelas dengan lotere. Penulis menggunakan cluster random sampling untuk menentukan eksperimen dan kelas kontrol. VII-F sebagai kelas eksperimen menggunakan Blindfold Game. Dan VII-G sebagai kelas kontrol menggunakan Taboo Game. Penulis menggunakan tes lisan untuk mengukur lancar, Grammar, pengucapan, kosakata, dan memahami siswa dalam prestasi berbicara. Analisis data menggunakan uji-t.

Setelah data dianalisis dengan menggunakan uji-t, penulis menemukan bahwa perhitungan-t lebih tinggi dari t-tabel ($2.304 > 1.994$). Ini berarti H_0 (hipotesis nol) ditolak dan H_a (hipotesis alternatif) diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan game Blindfold terhadap prestasi berbicara siswa.