

ABSTRACT

Fadilah Ekayanti. N. 2020. The Effectiveness of Undercover game Application on Students' Speaking skill (Pre-Experimental Research at the Eleventh Grade of SMA Negeri 14 Makassar). Thesis. English Education Department, Faculty of Teacher Training Education, Universitas Muhammadiyah Makassar. Supervisor M. Arif Paturusi and Eka Prabawati Rum.

The aims of this research are to find out the effectiveness undercover game application on students' speaking skill in terms of pronunciation and hesitation. The researcher uses undercover game application as the learning media. The skill on this research is speaking skill which are pronunciation and hesitation. This research uses pre-experimental research which has pre-test one meeting, treatment six meeting, and post-test one meeting. The sample of this research is XI IPS 1 of SMA Negeri 14 Makassar which consist 31 students.

The finding of this research is that there are improvements in students' speaking skill both in terms of pronunciation and hesitation. In terms of pronunciation, there is improvement 30% from 54.8 score in pre-test to 71.5 score in post-test. In terms of hesitation, there is improvement 31% from 53.2 score in pre-test to 70.2 score in post-test.

Based on the finding, the researcher concludes that there are improvements in students speaking skill using undercover game application as the learning media on students XI IPS 1 of SMA Negeri 14 Makassar. The hypothesis of H1 is accepted and the hypothesis of H0 is rejected because t-test value (15.2) is higher than t-table value (1.6973).

Keywords: Speaking, Undercover Game Application, Pronunciation, Hesitation

ABSTRAK

Fadilah Ekayanti N. 2020. Keefektifan Aplikasi Undercover game pada Kemampuan Berbicara Siswa (Penelitian Pre-Eksperimen pada Kelas Sebelas di SMA Negeri 14 Makassar). Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing M. Arif Paturusi dan Eka Prabawati Rum.

Tujuan dari penelitian ini adalah bertujuan untuk mengetahui keefektifan aplikasi Undercover game pada kemampuan berbicara siswa dalam hal pengucapan dan keraguan. Penelitian ini menggunakan aplikasi Undercover game sebagai media pembelajaran. Kemampuan dalam penelitian ini adalah kemampuan berbicara yaitu pengucapan dan keraguan. Penelitian ini menggunakan penelitian pre-eksperimen yaitu pre-test satu pertemuan, perlakuan enam pertemuan. Dan post-test satu pertemuan. Sampel dari penelitian ini adalah kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 14 Makassar yaitu terdiri dari 31 siswa.

Hasil dalam penelitian ini adalah bahwa adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa baik dalam hal pengucapan dan keraguan. Dalam hal pengucapan, ada 30% peningkatan dari 54.8 nilai pre-test ke 71.5 nilai dalam post-test. Dalam hal keraguan, ada 31% peningkatan dari 53.2 nilai pre-test ke 72 nilai dalam post-test.

Berdasarkan hasil, peneliti menyimpulkan bahwa adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa menggunakan aplikasi Undercover game sebagai media pembelajaran pada siswa SMA Negeri 14 Makassar. Hipotesis H1 diterima dan hipotesis H0 ditolak karena nilai t-test (15.2) lebih tinggi daripada nilai t-table (1.6973)

Kata Kunci: Berbicara, Aplikasi Undercover Game , Pengucapan, Keraguan.