

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK PERMAINAN
KOTAK ISU
(Penelitian Tindakan Kelas terhadap Siswa Kelas VIII-F SMP Negeri 1
Lembang Tahun Ajaran 2015/2016)**

**Oleh
Wine Mediani
NIM 1202259**

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa dalam kegiatan diskusi dengan menggunakan teknik permainan kotak isu. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII-F SMP Negeri 1 Lembang dengan menggunakan metode *Classroom Action Research* (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian ini merupakan suatu proses mengkaji dan merefleksi suatu pendekatan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan proses dan produk pengajaran di kelas. Berdasarkan hasil penelitian, dapat dilihat bahwa keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan teknik permainan kotak isu mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai siswa dari siklus 1 sampai siklus 2. Pada siklus 1 kemampuan tertinggi siswa hanya berada pada nilai 85 atau dalam kategori B⁺, namun pada siklus 2 kemampuan tertinggi siswa mencapai nilai 95 dan berada pada kategori A⁻. Kemampuan terendah siswa pada siklus 1 adalah 42,3 atau berada pada kategori C⁻, sedangkan pada siklus 2 tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori C, dan kemampuan terendah siswa adalah 75 atau kategori B. Kemampuan rata-rata siswa pada siklus 1 adalah 65,6 dan pada siklus 2 meningkat menjadi 84. Peningkatan tidak hanya dilihat dari nilai siswa, namun juga dapat dilihat dari peningkatan nilai yang diberikan observer pada lembar observasi guru dan siswa. Penggunaan teknik permainan kotak kata yang dapat menimbulkan motivasi besar bagi siswa dan tidak membuat proses pembelajaran menjenuhkan, membuat keterampilan berbicara siswa meningkat baik dari segi kebahasaan, maupun non kebahasaan.

Kata Kunci: Keterampilan berbicara, teknik permainan, kotak isu.

**THE USE OF ISSUE BOX GAME TECHNIQUE
IN IMPROVING STUDENTS' SPEAKING SKILL
(A Classroom Action Research on Second Grade
of Secondary School in SMP Negeri 1 Lembang)**

By
Wine Mediani
1202259

ABSTRACT

The title of this research paper is The Use of Issue Box Game Technique in Improving Students' Speaking Skill (A Classroom Action Research on Second Grade of Secondary School in SMP Negeri 1 Lembang). The aim of this research is to acquire students' speaking skill in discussion session using the issue box game technique. The samples of this research are the students of class VIII-F SMP Negeri 1 Lembang. This research is a process of assessing and reflecting a learning approach meant to improve the process and production of teaching-learning in classroom. According to the result, it is proved that the use of the issue box game can improve students' speaking skill. The improvement was revealed on the progressing score in cycle 1 and cycle 2. In cycle 1, the students' highest score was 85 or B+ category, but in cycle 2 the highest score reached 95 or A- category. The students' lowest score in cycle 1 was 42.3 or category C-. In the following cycle 2, there was no more students classified in C category, in addition the students' lowest score was 75 or B category. The average score in cycle 1 to cycle 2 was improving from 65.6 to 84.2. The use of issue box game can encourage students to learn more, offer students a fun way of learning, also improve the students' speaking skill in linguistics and non-linguistics.

Keyword: speaking skill, game technique, issue box.