

## ABSTRAK

### **PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN KOTAK KATA DALAM UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA (Penelitian Tindakan Kelas terhadap Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Cimahi Tahun Ajaran 2012/2013)**

oleh  
**Utfah Aminah**

Skripsi ini berjudul “Penggunaan Teknik Permainan Kotak Kata dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Penelitian Tindakan Kelas terhadap Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Cimahi Tahun Ajaran 2012/2013)”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kemampuan berbicara siswa dalam mengemukakan pendapat dengan menggunakan teknik permainan kotak kata.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X-9 SMA Negeri 3 Cimahi dengan menggunakan metode *Classroom Action Research* (Penelitian Tindakan Kelas) yaitu suatu penelitian tindakan yang dilakukan di kelas. Penelitian ini merupakan suatu proses mengkaji dan merefleksi suatu pendekatan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan proses dan produk pengajaran di kelas.

Metode yang dilakukan peneliti terdiri atas tiga tahap, yaitu perencanaan, tindakan, dan refleksi. Ketiga tahap tersebut merupakan sebuah siklus yang berlangsung secara berulang dan dilakukan dengan langkah yang sama.

Berdasarkan hasil penelitian, data menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat dengan menggunakan Teknik Permainan Kotak Kata mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari skor siswa mulai dari siklus I sampai siklus III. Pada siklus I jumlah siswa yang mengemukakan pendapat sebanyak 20 orang atau 52,63%. Pada siklus II jumlah siswa yang mengemukakan pendapat mengalami peningkatan sebesar 15,94%, yaitu sebanyak 24 orang atau 68,57%. Pada siklus III jumlah siswa yang mengemukakan pendapat mengalami peningkatan sebesar 17,54%, yaitu sebanyak 31 siswa atau 86,11%. Rata-rata aktivitas siswa pada siklus I sebanyak 53,50%, aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan 14,11% yaitu sebanyak 67,61%, dan aktivitas siswa pada siklus III sebanyak 81,38%, yaitu mengalami peningkatan sebesar 13,77% dari siklus II.

Berdasarkan analisis hasil kemampuan berbicara siswa dalam mengemukakan pendapat, peneliti melihat bahwa siswa banyak mengalami peningkatan dalam keterampilan berbicara, baik dalam ketepatan struktur dan kosakata, kelancaran dalam mengemukakan pendapat, kualitas pendapat yang dikemukakan, maupun kemampuan/kekritisannya menanggapi pendapat. Hal ini karena pembelajaran berbicara dengan Teknik Permainan Kotak Kata ini menimbulkan motivasi yang besar serta membuat pembelajaran di kelas lebih menyenangkan.

**Abstract**

**USE BOX WORD GAMES ENGINEERING EFFORTS TO INCREASE SKILL  
SPEAK**

*(Classroom Action Research to Class X Students Cimahi Senior High School 3  
Academic Year 2012/2013)*

*The Use of Word Box Game in Improving 10th Grade Students' Speaking Skill in Cimahi senior high school 3. This research is aimed to know students' speaking skill in delivering their opinion by using box word game. Research method which is used is descriptive method with the Classroom Action Research. Based on the research, the data shows that students' speaking skill in delivering their opinion by using box word game technique has an improvement. The improvement can be seen from students' score from the first cycle up to the third cycle. In the first cycle, the amount of students that deliver their opinion is twenty students or 52,63%. In the second cycle, students who deliver their opinion increase about 15,94%, that is about 24 students or 68,57%. In the third cycle, students who deliver their opinion increase about 17,54%, that is 31 students or 86,11%*

*Keywords: speaking, game, box word*