

ABSTRAK

Dinda Legita, 2024, *The Effect of Team Game Tournament to Improve Students' Speaking Ability at the Second Grade of SMPN 2 Padang*, Sarjana Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya kosakata siswa, kurangnya pengucapan, kehilangan kepercayaan diri, takut membuat kesalahan, dan berbicara bahasa Inggris sulit dipelajari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana metode TGT meningkatkan kemampuan berbicara siswa dan faktor-faktor signifikan dalam penggunaan metode TGT di SMPN 2 Padang. Penelitian ini menggunakan purposive sampling dan VIII.5 sebagai sampel di kelas. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari 2 siklus, dan memiliki empat tahap, yaitu; perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian ini adalah tes; pre-test dan post-test, lembar observasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berbicara siswa, peningkatan persentase adalah 18,75% dari pre-test ke post-test II. Angket tersebut mengungkapkan bahwa 88,12% siswa lebih menyukai pembelajaran dengan motivasi intrinsik, yang menunjukkan pentingnya motivasi dalam proses pembelajaran.

Keywords: Metode Team Game Tournament, Kemampuan Berbicara, Pembelajaran Kooperatif, Peningkatan

ABSTRACT

Dinda Legita, 2024, The Effect of Team Game Tournament to Improve Students' Speaking Ability at the Second Grade of SMPN 2 Padang, Bachelor of English Education, Faculty of Teacher Training and Education Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang.

The problems of this research were students' lack of vocabulary, lack of pronunciation, lost confident, a fear of making mistakes, and speaking English is difficult to learn. This research aimed to find out how the TGT method improves students' speaking ability and the significant factors in using the TGT method at SMPN 2 Padang. This research used purposive sampling and VIII.5 as sample in the classroom. This research used qualitative research design and Classroom Action Research approach that consisted 2 cycles, and has four stages, namely; planning, action, observation, and reflection. The instrument of this research was test; pre-test and post-test, observation sheet, and questionnaire. The research results showed a significant increase in students' speaking ability, the improvement of percentage was 18.75% from pre-test to post-test II. The questionnaire revealed that 88.12% of students preferred learning with intrinsic motivation, which showed that the importance of motivation in the learning process.

Keywords: Team Game Tournament Method, Speaking Ability, Cooperative Learning, Improvement