

ABSTRACT

Ananda, 2025, **The Effect Of Using Board Game Activity To Improve Students' Speaking Skill At Eleventh Grade Students Of SMKN 7 Padang. Bachelor of Education, Faculty of Teacher Training and Education. Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang.**

The purpose of this study was to determine the use and influence of the board game activity on students' Speaking skills. This study was conducted at SMKN 7 Padang and only took 1 class as a sample with a simple random sampling. The sample consisted of 25 students from class XI KC 2. This study used a quantitative method with a research approach using pre-experimental. Data were collected using a test consisting of a pre-test and post-test. After the data was collected, the researcher analyzed the data using the formula listed. Based on the results of the study, the average pre-test score was 35.6 while the average post-test score was 87.2. This study used the T-Test to analyze the hypothesis test and the results of the hypothesis test were that the T-Test value was $(1.804) > T \text{ table } 0.05 (1.713)$ and the results of the SIG (2-tailed) showed that 0.000 this means that H_a is accepted and H_o is rejected. This means that the use of the board game activity can be implemented and has a significant influence on the speaking skills of eleventh grade students at SMK N 7 Padang in the 2024/2025 academic year.

Keywords: Board game Activity, speaking skill, improvement

ABSTRAK

Ananda, 2025, **Pengaruh Penggunaan Kegiatan Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Pada Siswa Kelas Kesebelas SMKN 7 Padang. Sarjana Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang.**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan dan pengaruh aktivitas permainan papan terhadap kemampuan berbicara siswa. Penelitian ini dilakukan di SMKN 7 Padang dan hanya mengambil 1 kelas sebagai sampel dengan simple random sampling. Sampel terdiri dari 25 siswa dari kelas XI KC 2. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan penelitian menggunakan pra-eksperimental. Data dikumpulkan menggunakan tes yang terdiri dari pre-test dan post-test. Setelah data terkumpul, peneliti menganalisis data menggunakan rumus yang tercantum. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata skor pre-test adalah 35,6 sedangkan rata-rata skor post-test adalah 87,2. Penelitian ini menggunakan Uji-T untuk menganalisis uji hipotesis dan hasil uji hipotesis adalah nilai T-Test adalah $(1,804) > T \text{ tabel } 0,05 (1,713)$ dan hasil SIG (2-tailed) menunjukkan bahwa 0,000 ini berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya, penggunaan kegiatan permainan papan dapat dilaksanakan dan berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berbicara siswa kelas sebelas SMK N 7 Padang pada tahun akademik 2024/2025.

Keywords: Permainan papan Aktivitas, keterampilan berbicara, peningkatan