

ABSTRACT

Putri, Dhela Rifqi A, 2020. *The Students' Ability In Speaking English Using Guessing Game at SMA N 2 Wonosobo.* Final Paper. English Education Department, Faculty of Humanities, Education, and Tourism, University of Technology Yogyakarta. Advisor: Suryo Sudiro, S.S., M.Hum.

This research objectives are to describe the students' ability in speaking English using guessing games and to find out factors that influence students' ability in speaking English using guessing game. The type of this research was quantitative research with descriptive approach in which the data were collected through English speaking test and questionnaire. The English speaking test was used to collect the data related to the students' ability in speaking English using guessing games, and questionnaire was used to find out the factors that can influence students' ability in speak English. The participants of this research were the students of XI IPS 3 class of SMA N 2 Wonosobo. The total population was 32 students which consist of 12 males and 20 females. The result of the research shows the mean score of students' achievement or students' ability in speaking English using guessing games is 3.0125 with categories average. Furthermore, there are two kinds of factors that can influence students' ability in speaking English, such as factors internal and external. The internal factors that can influence such as students' are students just want to speak when their English is correct, and students have a habit of using the mother tongue in English class. Meanwhile, the external factors show that the use of guessing games is interesting and make them confident to speak in font of class. Guessing games also make students easy to express their ideas and enrich their vocabulary.

Keywords: *Guessing Games, English Speaking Ability, influencing factor*

ABSTRAK

Putri, Dhela Rifqi A, 2020. *The Students' Ability In Speaking English Using Guessing Game at SMA N 2 Wonosobo.* Final Paper. English Education Department, Faculty of Humanities, Education, and Tourism, University of Technology Yogyakarta. Advisor: Suryo Sudiro, S.S., M.Hum.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pencapaian siswa dalam berbicara bahasa Inggris menggunakan permainan tebak-tebakan dan untuk menemukan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Inggris menggunakan permainan tebak-tebakan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif dimana data dikumpulkan melalui tes dan angket. Tes digunakan untuk memperoleh data terkait pencapaian siswa dalam berbicara bahasa Inggris menggunakan permainan tebak-tebakan, dan angket bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan berbicara siswa. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 3 SMA N 2 Wonosobo. Total populasi adalah 32 siswa yang terdiri dari 12 laki-laki dan 20 perempuan. Hasil nilai rata-rata siswa menunjukkan bahwa pencapaian siswa dalam berbicara Inggris menggunakan permainan tebak-tebakan adalah 3.0125 dengan kategori rata-rata. Selanjutnya, ada dua macam faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam berbicara, antara lain faktor dari diri siswa dan dari luar. Faktor internal yang dapat mempengaruhi siswa adalah siswa hanya akan berbicara ketika bahasa Inggris mereka benar, dan siswa mempunyai kebiasaan menggunakan bahasa ibu saat pelajaran bahasa Inggris. Sementara itu, faktor dari luar menunjukkan bahwa penggunaan permainan tebak-tebakan menarik untuk siswa dan dapat membuat mereka percaya diri berbicara di depan kelas, membantu siswa mengekspresikan ide dan memperkaya kosakata mereka.

Keywords: *Permainan tebak-tebakan, kemampuan berbicara Inggris , faktor yang mempengaruhi*