

Abstract

Susnawati, Kadek. (2019). The Effect of Language Games with Audio Visual Aids on Students' Speaking Competence at Fourth Graders of Tunas Daud Elementary School. Thesis, English Education Study Program, Postgraduate Study Program, Ganesha University of Education

The thesis has been supervised and approved by supervisor I: Prof. Dr. Anak Agung Istri Ngurah Marhaeni, M.A. and supervisor II: Dr. Dewa Putu Ramendra, S.Pd, M.Pd

Keywords: audio visual aids, language games, speaking competence

This study aimed to determine the effect of language games with audio visual aids on students' speaking competence at fourth grade students of Tunas Daud elementary school and to describe the implementation of language games with audio visual aids on students' speaking competence. The design used in this research was a mixed method design. It was explanatory design since this research was started with quantitative design (experimental design with post test only control design) followed by qualitative design. The samples were 62 students; 31 students of the experimental group and 31 students of the control group of fourth grade Tunas Daud elementary students. The data were collected by using speaking competence test and analyzed by IBM SPSS 22 with independent t test. The data were also collected through an observation sheet for observing the implementation of the language games with audio visual aids. The results showed there was a significant effect of the language games with audio visual aids on students' speaking competence in which the mean score of the students who were taught by using language games with audio visual aids is better than the students who were taught without language games with audio visual aids. For the implementation of the language games with audio visual aids, it can be seen that the implementation of the language games with audio visual aids were done in a very good way. The games was suitable for the students since it could give good impacts for the students. The students are active and confident to speak.

Abstrak

Susnawati, Kadek. (2019). Pengaruh Permainan dengan Alat Bantu Audio Visual terhadap Kemampuan Berbicara pada Siswa Kelas Empat Sekolah Dasar Tunas Daud.

Tesis ini sudah disetujui dan diperiksa oleh pembimbing I Prof. Dr. Anak Agung Istri Ngurah Marhaeni, MA and pembimbing II: Dr. Dewa Putu Ramendra, S.Pd, M.Pd

Kata kunci: alat bantu audio visual, metode permainan, kemampuan berbicara

Penelitian ini bertujuan menentukan pengaruh metode permainan dengan alat bantu audio visual terhadap kemampuan berbicara pada siswa kelas IV SD Tunas Daud dan untuk mendeskripsikan implementasi permainan dengan alat bantu audio visual. Design yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode campuran kuantitatif dan kualitatif yang disebut dengan metode explanatory. Penelitian ini diawali dengan design kuantitatif (design experimental dengan post test only control design) dilanjutkan dengan design kualitatif. Sample dari penelitian ini adalah siswa kelas empat SD Tunas Daud sebanyak 62 siswa yang terdiri dari 31 siswa dari group eksperimen dan 31 siswa dari group kontrol. Pemilihan sampel dilakukan dengan sistem simpel random sampling. Data diperoleh melalui tes berbicara dan dianalisis dengan IBM SPSS 22 dengan independent t test. Data juga dikumpulkan dengan menggunakan lembar pengamatan untuk mengobservasi pengimplemetasian permainan dengan alat bantu audio visual. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh signifikan terhadap metode permainan dengan alat bantu audio visual aids dimana nilai rata – rata siswa yang diajar menggunakan permainan dengan bantuan audio visual aids lebih baik daripada yang tidak menggunakan permainan dengan audio visual aids. Untuk pengimplemetasian metode permainan dengan alat bantu audio visual berjalan dengan sangat baik. Guru dapat memilih games yang sesuai dengan karakteristik anak – anak karena dapat membawa pengaruh baik bagi siswa karena siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam belajar. Mereka juga menjadi lebih percaya diri dalam berbicara.