**ABSTRAK**

**Saragih, Tiara.** 2014. *The Effectiveness of Scrabble Game in Improving Students’ Speaking Skill (An Experimental Study Conducted for Eighth Graders in MTs N Anjatan).* Skripsi. Program Sarjana. Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Pembimbing : Dr. Hermayawati, S.Pd.,M.Pd.

**Kata kunci:**  Berbicara, Scrabble, Permainan, eksperimen

Sebagai salah satu Bahasa Asing di Indonesia, Bahasa Inggris dipelajari oleh seluruh masyarakat untuk mencapai prospek yang bagus didalam lingkungan internasional. Salah satunya adalah mampu berkomunikasi dalam menggunakan Bahasa Inggris. Sebagai salah satu kemampuan berbahasa, berbicramerupakan kemampuan produktif yang sangat penting untuk dipelajari terutama bagi siswa di sekolah menengah pertama. Namun dalam kenyataannya kemampuan berbicra yang dimiliki oleh siswa MTs N Anjatan Indramayu masih rendah. Banyak siswa kelas 8 masih belum mampu berbicara Bahasa Inggris dengan fasih. Mereka masih kurang dalam kosakata dan kurangnya percaya diri. Bahkan kebanyakan dari mereka masih merasa takut jika membuat beberapa kesalahan.

Penelitian ini dilakasanakan untuk mengetahui keefektifan dari permainan *scrabble* dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara khususnya terhadap siswa kelas delapan. Penelitian eksperimen digunakan untuk mengatasi masalah yang terjadi pada siswa didalam belajar Bahasa Inggris terutama dalam kemampuan berbicara. Peneliti menggunakan 2 kelas sebagai subjek dari penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yaitu kelas yang diajarkan dengan menggunakan permainan *scrabble* dan kelas kontrol yang diajarkan tanpa menggunakan permainan *scrabble.* Peneliti menggunakan pre-tes dan pos-tes untuk mengevaluasi peningkatan yang dicapai siswa.

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa mengajar berbicaradengan menggunakan permainan *scrabble* dapat dikatakan efektif. Hasil itu dapat dibuktikan dari penghitungan statistik yang telah dikalkulasikan dengan menggunakan rumus t-tes. Hasil uji t-tes dari nilai pos-tes adalah 3,550. Sedangkan t-tabel yang diperoleh darinilai *df* N-2 dengan taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa nilai t-tabel adalah 1,991. Dapat dikatakan bahwa hasil uji t-tes lebih besar dari nilai t-tabel (3,550 > 1,991).Kesimpulannya menunjukan bahwa mengajar *speaking* dengan menggunakan permainan *scrabble* adalah efektif.