

ABSTRACT

Pangestu, Georgius Rico. (2025). *The Use of "SpeaKING" Board Game to Enhance Students' Speaking Skills in X Animasi Class at SMKN 3 Kasihan*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University

Speaking is a productive language skill involving interaction and meaning-making (Brown & Abeywickrama, 2019). Which involves face-to-face interaction and communication. Board games, as a form of game-based learning, encourage collaboration and spontaneous communication (Wright et al., 2006). Related to speaking skills, students in *SMKN 3 Kasihan* faced problems with confidence, grammar, and fluency in speaking.

The research is intended to answer how the "SpeaKING" board game is implemented to enhance students' speaking skills at *SMKN 3 Kasihan*, and to what extent the "SpeaKING" board game improved students' speaking skills. "SpeaKING" board game is an interactive tool to improve the English-speaking skills of 34 tenth-grade *X Animasi* class students. "SpeaKING" stands for "Speak and King".

This study employs the Classroom Action Research (CAR) method proposed by Burns (2010). The study involved two cycles, with pre-tests and post-tests. The first cycle introduced a physical version of the board game, while the second introduced a digital version for greater accessibility. Post-survey results were collected after implementation.

The results from the descriptive and comparative analysis showed a significant improvement in students' confidence, vocabulary, grammar, pronunciation, and fluency, which are components of speaking skills. The students' average scores in Cycle 1 increased from 61.52 in the pre-test to 72.94 in the post-test, while in Cycle 2, they saw a significant increase from 68.00 to 79.41, indicating the effectiveness of the board game. These results support the conclusion that the "SpeaKING" board game is an effective and enjoyable tool for enhancing speaking skills.

Keywords: board game, Classroom Action Research, gamification, post-survey, SpeaKING, speaking skills

ABSTRAK

Pangestu, Georgius Rico. (2025). *The Use of "SpeaKING" Board Game to Enhance Students' Speaking Skills in X Animasi Class at SMKN 3 Kasihan*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma

Berbicara adalah keterampilan bahasa yang produktif yang melibatkan interaksi dan pembentukan makna (Brown & Abeywickrama, 2019). Hal ini melibatkan interaksi tatap muka dan komunikasi. Permainan papan, sebagai bentuk pembelajaran berbasis permainan, mendorong kolaborasi dan komunikasi spontan (Wright et al., 2006). Berkaitan dengan keterampilan berbicara, siswa di SMKN 3 Kasihan menghadapi masalah kepercayaan diri, tata bahasa, dan kelancaran dalam berbicara.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab bagaimana permainan papan "SpeaKING" diterapkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di SMKN 3 Kasihan, serta sejauh mana permainan papan "SpeaKING" meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Permainan papan "SpeaKING" adalah alat interaktif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris 34 siswa kelas X Animasi. "SpeaKING" merupakan singkatan dari "Speak and King".

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diusulkan oleh Burns (2010). Penelitian ini melibatkan dua siklus, dengan tes awal dan tes akhir. Siklus pertama memperkenalkan versi fisik permainan papan, sementara siklus kedua memperkenalkan versi digital untuk aksesibilitas yang lebih baik. Hasil survei pasca-implementasi dikumpulkan setelah implementasi.

Hasil analisis deskriptif dan komparatif menunjukkan peningkatan signifikan dalam kepercayaan diri, kosakata, tata bahasa, pelafalan, dan kelancaran berbicara siswa, yang merupakan komponen keterampilan berbicara. Rata-rata skor siswa pada Siklus 1 meningkat dari 61,52 pada pra-tes menjadi 72,94 pada pasca-tes, sementara pada Siklus 2, mereka mengalami peningkatan signifikan dari 68,00 menjadi 79,41, menunjukkan efektivitas permainan papan tersebut. Hasil ini mendukung kesimpulan bahwa permainan papan "SpeaKING" adalah alat yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

Kata Kunci: gamifikasi, keterampilan berbicara, Penelitian Tindakan Kelas, permainan papan, SpeaKING, gamifikasi