**ABSTRACT**

**IMPROVING STUDENTS’ SPEAKING SKILL THROUGH COMMUNICATIVE GAMES : A LITERATURE STUDY**

**BY**

**IKA RAMAYADANI**

The objective of the research was to study communicative games applied to students’ speaking skill. In order to achieve the objective of the research, a literature study was carried out through reading, analyzing, and interpreting the studies discussing communicative game from journals, and document the found of the research showed the communicative games is very effective in the process of learning English Language. This research related that implementation of communicative games on students speaking skill has four important benefit namely: Games bring relaxation fun for students usually involve friendly competition, games help to make learning more memorable, they encourage the memorization of language that can be slotted in to various contexts, and game can encourage language to be more creative so that the game becomes interasting. Based on journal review one of the communicative games that really affected on students speaking skill because werewolf game is a conversation-based role-playing party game that trains students' proficiency in speaking English by playing characters in the werewolf game, so that they are more active when speaking in class and make students skilled at giving arguments when playing because of this werewolf game. Werewolf can be implemented in senior and junior level.

***Keywords: Speaking Skill, Communicative Games, Literature Study***

**ABSTRAK**

**IMPROVING STUDENTS’ SPEAKING SKILL THROUGH COMMUNICATIVE GAMES : A LITERATURE STUDY**

**BY**

**IKA RAMAYADANI**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari permainan komunikatif yang diterapkan pada keterampilan berbicara siswa. Untuk mencapai tujuan penelitian dilakukan studi pustaka melalui pembelajaran membaca, menganalisis, dan menginterpretasikan pembelajaran yang membahas permainan komunikatif dari jurnal, dan dokumen hasil penelitian menunjukkan permainan komunikatif sangat efektif dalam proses pembelajaran. Bahasa Inggris . Penelitian ini terkait bahwa penerapan permainan komunikatif pada keterampilan berbicara siswa memiliki empat manfaat penting yaitu: Permainan membawa kesenangan relaksasi bagi siswa biasanya melibatkan pertandingan persahabatan, permainan membantu membuat pembelajaran lebih berkesan, permainan mendorong penghafalan bahasa yang dapat disisipkan ke berbagai bahasa. konteks, dan permainan dapat mendorong bahasa untuk lebih kreatif sehingga permainan menjadi menarik. Berdasarkan review jurnal salah satu game komunikatif yang sangat berpengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa karena game werewolf merupakan permainan pesta bermain peran berbasis percakapan yang melatih kemampuan siswa dalam berbicara bahasa inggris dengan cara memainkan karakter dalam game werewolf agar lebih aktif ketika berbicara di kelas dan membuat siswa terampil dalam memberikan argumen saat bermain karena permainan manusia srigala ini. Werewolf dapat diterapkan di tingkat senior dan junior.

***Kata Kunci: keterampilanberbicara, permainankomunikatif, studi literature***