**IMPROVING STUDENTS ACHIEVEMENT IN SPEAKING THROUGH BRAINSTORMING TECHNIQUE**

**SITI GAHARA SIREGAR**

**NPM. 141244247**

**ABSTRACT**

The objetive of this research was “for the implementation of teaching speaking skill using MIMING GAMES to the second grade of SMP PGRI 9 Tembung in academic year 2019-2020. The study was used the Classroom Action Research method to solve students’ problem. In this study method consisted of four phases: planning, implementing, observing, and reflecting. Based on the phase that had did by the researcher, it could be summarized that, in general, this study was successfully in improving students’ speaking skill by using miming games at the second grade of SMP PGRI 9 Tembung. The research design used experimental research. In this study conducted pre-test and post-test. Technique used to cellect data are documentation and tests. Researcher provide tests to measure students’ ability of class VIII-1and VIII-2. Number of subjects 30 students’. In analyzing data table IV which is higher than table III value. The results showed that students’ taught by using miming games in speaking skill get better grades than those without using simon says games. So, it means there is a significant influence on the speaking skill.

**Key Words** : The use of games , Speaking skill

**IMPROVING STUDENTS ACHIEVEMENT IN SPEAKING THROUGH BRAINSTORMING TECHNIQUE**

**SITI GAHARA SIREGAR**

**NPM. 141244247**

Tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk menerapkan kemampuan mengajar dengan menggunakan MIMING GAMES ke kelas dua SMP PGRI 9 Tembung pada tahun akademik 2019-2020. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas untuk memecahkan masalah siswa. Dalam penelitian ini terdiri dari empat fase: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan tahap yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa, secara umum, penelitian ini telah berhasil dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa dengan menggunakan MIMING GAMES di kelas dua SMP PGRI 9 Tembung. Dalam penelitian ini dilakukan pre-test dan pro-test. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dokumentasi dan tes. Penelitian menggunakan tes untuk mengukur kemampuan siswa kelas VIII-1 dan VIII-2. Jumlah subjek 30 orang. Dalam menganalsis data table IV yang lebih tinggi dari nilai tabel III. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang diajarkan dengan menggunakan miming games dalam kemampuan berbicara mendapatkan nilai lebih baik dari yang tanpa mengunakan miming games. Jadi, itu berarti ada pengaruh signifikan terhadap prestasi kemampuan berbicara.

**Kata Kunci** : Penggunaan game, kemampuan berbicara