

## PENERAPAN METODE *GUESSING GAME* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA PEMBELAJARAN TEKS BERITA DI KELAS VII C SMPN 5 NEGARA


Ida Ayu Putu Rika Wibawanti Putri<sup>1</sup>, Ni Made Rai Wisudariani<sup>2</sup>, I Nyoman Yasa<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Prodi. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

Surel: [rikaawibawantii@gmail.com](mailto:rikaawibawantii@gmail.com)<sup>1</sup>, [rai.wisudariani85@gmail.com](mailto:rai.wisudariani85@gmail.com)<sup>2</sup>, [nyoman.yasa@undiksha.ac.id](mailto:nyoman.yasa@undiksha.ac.id)<sup>3</sup>

Abstrak	
<p><b>Kata Kunci:</b> <i>guessing game</i>; keterampilan berbicara; teks berita.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode <i>Guessing Game</i> untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada teks berita di kelas VII C SMPN 5 Negara, langkah-langkah metode <i>Guessing Game</i> untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada teks berita di kelas VII C SMPN 5 Negara, dan respon siswa kelas VII C SMPN 5 Negara terhadap metode <i>Guessing Game</i> dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada teks berita. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII C yang berjumlah 31 orang dan satu orang guru bahasa Indonesia di SMPN 5 Negara tahun ajaran 2022/2023. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode observasi, tes, dan kuisioner/angket. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penerapan metode <i>Guessing Game</i> pada teks berita dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dimulai dari prosesnya dengan menerapkan langkah-langkah metode <i>Guessing Game</i> dalam keterampilan berbicara sesuai dengan Sintak yaitu penjelasan konsep, pemilihan topik, aturan permainan, bermain game, merangkum pengetahuan, dan melakukan refleksi. Kemudian dari peningkatan nilai rata-rata ketuntasan siswa pada saat refleksi awal sebesar 63,5 meningkat sebesar 10% menjadi 73,5 dengan persentase ketuntasan 41,9% dan peningkatan yang terjadi secara drastis pada siklus II sebesar 9,1% dengan ketuntasan nilai rata-rata siswa mencapai 82,6 dengan persentase ketuntasan 83%. (2) Respons siswa terhadap metode <i>Guessing Game</i> adalah positif. Hal ini dibuktikan dari peningkatan respons siswa pada siklus I memperoleh skor rata-rata sebesar 82,5 dengan kategori positif dan meningkat pada siklus II sebesar 1,6% dan memperoleh skor rata-rata sebesar 84,1 dengan kategori positif</p>
Abstract	
<p><b>Keywords:</b> <i>guessing game method</i>, <i>speaking skills</i>, <i>news text</i>.</p>	<p><i>This study aims to describe the application of the Guessing Game method to improve speaking skills in news texts in class VII C SMPN 5 Negara, the steps of the Guessing Game method to improve speaking skills in news texts in class VII C SMPN 5 Negara, and the responses of class VII students. C SMPN 5 Negara on the Guessing Game method in improving speaking skills in news texts. The subjects of this study were 31 class VII C students and one Indonesian teacher at SMPN 5 Negara for the 2022/2023 academic year. The method used in this study is the method of observation, tests, and questionnaires/questions. Research data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative descriptive data analysis techniques. The results of the study show that (1) the application of the Guessing Game method to news texts can improve students' speaking skills. Starting from the process by applying the steps of the Guessing Game method in speaking skills according to syntax, namely explaining concepts, selecting topics, game rules, playing games, summarizing knowledge, and reflecting. Then from the increase in the average value of student completeness during the initial reflection of 63.5 it increased by 10% to 73.5 with a completeness percentage of 41.9% and the increase occurred drastically in cycle II of 9.1% with a complete average score -the average student score is 82.6 with a completeness percentage of 83%. (2) The students' response to the Guessing Game method was positive. This is evidenced by the increase in student responses in cycle I obtaining</i></p>



	<i>an average score of 82.5 in the positive category and increasing in cycle II by 1.6% and obtaining an average score of 84.1 in the positive category.</i>
<b>Diterima/direview/ publikasi</b>	5 Juli 2023/ 10 Agustus 2023/ 30 September 2023
<b>Permalink/DOI</b>	<a href="https://doi.org/10.23887/jpbsi.v13i3.64117">https://doi.org/10.23887/jpbsi.v13i3.64117</a>
	<i>This is an open access article under the <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/">CC BY-SA</a> license. Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.</i>

## PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara memiliki posisi strategis dalam kurikulum. Hal ini dibuktikan dengan kebijakan baru dari Kurikulum Merdeka yang sudah ditetapkan dalam SK BSKAP No.028 Tahun 2021 bahwa dalam capaian pembelajaran terdapat empat elemen penting yang harus tercapai dalam pembelajaran bahasa Indonesia, salah satunya adalah berbicara. Sesuai dengan Putusan BSKAP No. 028 Tahun 2021, tentang Capaian Pembelajaran, maka Kurikulum Merdeka mengubah elemen keterampilan berbicara secara eksplisit menduduki posisi utama dalam capaian pembelajaran karena memiliki misi penting yaitu untuk meningkatkan literasi peserta didik. Misi tersebut kemudian menggolongkan keterampilan berbicara ke dalam ranah pengembangan kemampuan produktif. Produktif berarti menghasilkan atau mencipta sesuatu dengan kreativitas dan daya nalar peserta didik. Latihan dan mengembangkan diri secara rutin harus dilakukan guna mendapatkan hasil dan cipta yang maksimal. Jika berkaitan dengan produktivitas atau menghasilkan sesuatu, maka manfaat yang didapatkan akan berdampak besar pada masa depan para peserta didik sehingga berguna secara berkesinambungan. Dalam Kurikulum Merdeka, keterampilan berbicara menjadi salah satu aspek penilaian dalam pembelajaran bahasa Indonesia, maka untuk mencapai hasil yang maksimal perlu adanya pemahaman lebih dalam mengenai keterampilan berbicara.

Menurut Siska (2019), berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang dalam kehidupan seseorang atau individu yang didahului oleh keterampilan menyimak kemudian hal ini akan terus dilakukan secara rutin untuk dapat menerapkan kemampuan berbicara atau berujar. Menurut Darmuki (dalam Siska, 2019) berbicara merupakan suatu kompetensi yang dapat dicapai melalui proses latihan dan belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Pan (dalam Siska 2019) bahwa untuk mencapai tingkat kompetensi yang diinginkan, perlu adanya latihan berbicara dan kesempatan tampil berbicara sebanyak-banyaknya. Keterampilan berbicara akan semakin meningkat apabila terus dipelajari secara berkesinambungan. Salah satu tempat berproses dalam meningkatkan keterampilan berbicara adalah sekolah. Penerapannya tidak hanya dilakukan dalam keseharian namun juga dalam proses pembelajaran, siswa dituntut untuk memiliki keterampilan berbicara agar nantinya dapat mengemukakan gagasan atau ide sesuai dengan konteks pembicaraan dan bahasa yang terstruktur.

Peningkatan keterampilan berbicara dapat dilakukan dalam semua materi terkhusus materi pelajaran yang produktif (menghasilkan sesuatu) salah satunya adalah teks berita. Hal ini disebabkan karena di dalam teks berita pada kegiatan akhir menuntut siswa untuk menjadi pewarta muda atau dalam hal ini, mampu membawakan berita secara lisan. Teks berita memuat tentang fakta dan opini, sehingga penyampaian teks berita haruslah terampil agar tidak terjadi penyampaian berita bohong. Menurut Kusumaningrat (dalam Cahyaningtyas, 2020) berita merupakan sebuah informasi aktual tentang fakta dan opini yang menarik perhatian masyarakat. Dalam capaian pembelajaran teks berita terkhusus pemenuhan elemen berbicara dan mempresentasikan, disebutkan bahwa siswa dituntut untuk menghasilkan sesuatu dalam hal ini menyampaikan berita secara lisan. Tidak hanya itu, siswa juga dituntut untuk menemukan dan menganalisis tentang kosa kata baru atau kata-kata sulit yang belum diketahui siswa. Akan tetapi, melalui wawancara yang dilakukan bersama dengan guru bahasa Indonesia di SMPN 5 Negara bahwa pada pembelajaran teks berita, siswa di kelas VII C mengalami kesulitan dalam penyampaian berita secara lisan. Kemudian, menurut guru bahasa Indonesia, di dalam teks berita,



haruslah memuat kosa kata baku yang sesuai dengan bahasa Indonesia yang benar. Akan tetapi, dikarenakan keterbatasan siswa dalam penguasaan kosa kata bahasa Indonesia yang benar, penyampaian berita menjadi tidak maksimal sehingga hasil belajar siswa terkhusus elemen berbicara juga terpengaruh.

Peneliti juga melakukan pengamatan dan wawancara terkhusus kendala dalam keterampilan berbicara. Pengamatan dilakukan di SMPN 5 Negara terkhusus kelas VII C karena di kelas tersebut permasalahan keterampilan berbicara muncul pada mata pelajaran teks berita dan kelas VII C juga digolongkan sebagai kelas konvensional dalam hal ini tidak ada penggolongan siswa secara potensi akademik. Selama proses pengamatan berlangsung, kelas VII C SMPN 5 Negara dalam proses pembelajaran, pembelajaran dilakukan dengan menerapkan keterampilan berbicara dengan cara presentasi secara berkelompok dan individu. Sayangnya, metode ini dilakukan secara berulang sehingga beberapa siswa menjadi bosan. Selain itu, dalam kegiatan presentasi, guru hanya terfokus pada penyampaian materi pembelajaran sehingga fokus pemenuhan elemen berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia menjadi teralihkan.

Penguasaan kosa kata siswa tergolong rendah yang mengakibatkan siswa menjadi kesulitan dan kurang terstruktur dalam menyampaikan pendapatnya. Penyebab dari kosa kata yang kurang adalah faktor lingkungan. Sebagian besar siswa di SMPN 5 Negara masih menggunakan bahasa daerah dengan logat di desa tersebut. Hanya sedikit siswa yang mampu berbicara dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Penulis juga melakukan wawancara dengan guru bahasa Indonesia di SMPN 5 Negara bahwa guru masih menerapkan satu metode secara berulang yaitu *problem based learning* (pembelajaran berbasis masalah). Guru memberikan persoalan lalu siswa memecahkan permasalahan tersebut untuk kemudian dipresentasikan dan didiskusikan secara bersama. Akan tetapi, metode ini dilakukan pada setiap materi pembelajaran sehingga guru merasakan dampak dari respons siswa dalam pembelajaran menjadi cepat bosan. Selain itu, Guru mata pelajaran bahasa Indonesia masih beradaptasi dengan sistem Kurikulum Merdeka sehingga berpengaruh terhadap proses pembelajaran agar sesuai dengan tuntutan kurikulum. Hal ini juga diperkuat melalui data kuantitatif rata-rata keterampilan berbicara siswa sejauh ini yakni 63,5. Nilai rata-rata ini diperoleh berdasarkan keseharian siswa. Bahasa Indonesia siswa belum sepenuhnya benar karena pengaruh dari bahasa pertama mereka yaitu bahasa Bali. Faktor lingkungan yang belum kental menggunakan bahasa Indonesia membuat siswa mengalami kesulitan dalam merangkai kalimat bahasa Indonesia sehingga guru mengambil tindakan dengan membuat peraturan saat jam pelajaran bahasa Indonesia, siswa wajib menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Meski begitu, siswa belum terbiasa dengan hal tersebut sehingga dalam penyampaian pendapat atau gagasan, siswa secara tidak sadar menggunakan campur kode yakni menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Bali.

Pemilihan metode *guessing game* ini dapat memupuk rasa kerja sama di dalam kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Saputri, dkk. (2022:23) bahwa *guessing game* dilakukan secara berpasangan maupun berkelompok, hal ini karena jawaban yang diberikan sangat berkaitan erat dengan pertanyaan dan jawaban-jawaban dari teman yang lainnya sehingga secara tidak langsung melakukan kegiatan kerja sama. Siswa dituntut untuk dapat memberikan jawaban lain dari jawaban temannya namun masih dalam satu konteks yang sama. Sistem permainan ini yang menuntut siswa untuk terus menggali jawaban yang berbeda dan kreatif agar dapat memberikan rangsangan jawaban terhadap teman yang lain. Cara bermain seperti ini tentunya memiliki keunggulan untuk perkembangan individu siswa, salah satunya meningkatkan minat siswa dalam belajar. Sejalan dengan proses peningkatan kreativitas siswa, minat siswa akan semakin bertambah karena dituntut untuk memberikan jawaban sekreatif mungkin. Hal ini kemudian meningkatkan minat siswa dan berdampak baik bagi siswa yang pasif dalam berbicara menjadi aktif. Permainan ini menuntut seluruh tubuh melakukan respons, tidak hanya otak yang bekerja, tetapi fisik berupa suara dan tubuh juga akan bekerja karena dituntut untuk menyampaikan jawaban secara lisan dan jelas.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara, permasalahan utama dari fenomena tersebut adalah penerapan metode yang sama dan terus berulang yang menyebabkan tidak adanya perkembangan



dalam keterampilan berbicara siswa. Permasalahan ini juga muncul dalam materi pembelajaran terutama pembelajaran teks berita. Permasalahan ini harus segera diselesaikan, maka dari itu peneliti menawarkan metode yang relevan dalam pemenuhan keterampilan berbicara siswa yakni metode *guessing game*. Menurut Klippel (dalam Sari, 2020) Metode *guessing game* merupakan sebuah permainan kata yang sangat cocok digunakan dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Metode *guessing game* sering dijumpai dalam mata pelajaran bahasa. Menurut Astuti (dalam Makhmudovna 2022: 118) fokus dari *guessing game* adalah permainan kata yang tergolong ke dalam *ice-breaker* atau pemecah suasana untuk kembali semangat dalam kegiatan belajar sehingga dapat membuat suasana seru dan menyenangkan. Ada berbagai cara bermain, untuk permainan ini bisa dilakukan secara individu ataupun kelompok. Masing-masing kelompok atau individu akan diberikan pertanyaan berupa kata kunci atau kalimat kemudian kelompok atau individu lain akan menjawabnya sesuai dengan ciri-ciri yang disebutkan. Tentu *guessing game* memiliki aturan yang disepakati dan di dalam *guessing game* seseorang diharuskan untuk menguasai kosa kata yang banyak agar nantinya dapat menjawab pertanyaan.

Permasalahan di kelas VII C adalah penggunaan metode presentasi lisan secara berulang dan tidak ada evaluasi dari guru terkait kalimat siswa sehingga pemilihan metode *guessing game* menjadi pilihan alternatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara selain metode presentasi lisan. *Guessing game* menuntut siswa untuk memberikan petunjuk jawaban melalui kata dan kalimat yang berhubungan dengan jawaban yang tersedia. *Guessing game* menuntut siswa untuk memberikan petunjuk jawaban melalui kata dan kalimat yang berhubungan dengan jawaban yang tersedia. Agar jawaban mudah ditebak, siswa dituntut untuk menguraikan petunjuk dengan bahasa yang baik dan benar. Maka, metode ini cocok untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

Penerapan metode *guessing game* memiliki peluang besar untuk mengatasi kendala yang dihadapi siswa terutama dalam masalah keberanian, kosa kata bahasa Indonesia yang sedikit serta penyusunan kalimat yang baik dan benar. Penerapan metode *guessing games* ini diterapkan dalam teks berita. Hal ini dilakukan sesuai dengan hasil pengamatan dan wawancara bahwa permasalahan keterampilan berbicara berada pada materi teks berita. Sehingga solusi yang dapat diberikan sudah memiliki satu tujuan yang sama yakni pemenuhan keterampilan berbicara. Jika diberi latihan secara rutin dan menggali lebih dalam maka hasil keterampilan berbicara menjadi maksimal. Capaian pembelajaran elemen berbicara dan mempresentasikan yakni peserta didik mulai mampu menyampaikan gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan untuk memecahkan masalah dan solusi dalam bentuk monolog, pendapat lisan dalam dialog secara logis, kritis, dan kreatif. Melalui penerapan metode yang sesuai dan mampu mengemukakan gagasan, mampu menggunakan kosa kata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan sesuai dengan tipe teks, pendengar, norma kesopanan, dan tujuan berkomunikasi. Peserta didik mulai mampu berpartisipasi dalam diskusi secara aktif, konstruktif, dan santun dengan tuturan yang empatik, efektif, dalam bentuk paparan fiksi dan informasional menggunakan media multimodal. Peserta didik mulai mampu memaparkan berbagai topik aktual dengan persiapan yang baik berdasarkan pengamatan dan pengalamannya. Agar hasil dari penelitian ini maksimal dan tidak terlalu kompleks, peneliti memfokuskan pada beberapa masalah yaitu mengenai efektivitas penerapan metode *guessing games* dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada teks berita di kelas VII SMPN 5 Negara, dan respons siswa kelas VII SMPN 5 Negara terhadap metode *guessing games* dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada teks berita.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan penelitian yang dilakukan di kelas dengan memberikan tindakan tertentu untuk memecahkan permasalahan yang terjadi. Sesuai dengan tujuan dari penelitian PTK, penulis menawarkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan menerapkan metode *guessing game* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada teks berita. Proses ini melalui beberapa siklus yakni refleksi awal, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi hingga indikator penelitian tercapai.

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, metode angket, dan metode tes.

Teknik analisis data merupakan cara untuk mendapatkan hasil dari sebuah penelitian agar rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian, dapat terpecahkan. Teknik analisis data diarahkan untuk menjawab setiap rumusan masalah dan menguji hipotesis tindakan yang dirumuskan (Sugiyono, 2021:280). Teknik analisis data juga dilakukan guna melakukan tindakan dari data yang diperoleh sampai tindakan tersebut terbukti atau tidak terbukti secara konsisten dalam meningkatkan hasil yang diharapkan. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data dengan angka, sedangkan deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data dengan kata-kata. Dalam tiga rumusan masalah, fokus penggunaan teknik analisis data yaitu; 1) penerapan metode *Guessing Games* dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada teks berita menggunakan teknik analisis data deskriptif Kualitatif; dan 2) respons siswa terhadap metode *Guessing Games* dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada teks berita menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini difokuskan pada upaya dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas VII C SMPN 5 Negara dengan menggunakan metode *Guessing Game*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) metode *Guessing Game* pada teks berita di kelas VII C SMPN 5 Negara sudah berhasil. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan yang dialami siswa dalam keterampilan berbicara pada hasil belajar siswa di siklus I dan siklus II. Tercapainya suatu keberhasilan dalam proses pembelajaran disebabkan dari berbagai persiapan sebelumnya dilakukan seperti menyiapkan instrumen pembelajaran, menentukan waktu pelaksanaan tindakan, melakukan bimbingan dengan guru pamong sebelum pembelajaran, menyusun modul ajar, menyiapkan bahan ajar dan membuat aturan permainan *guessing game* yang tidak terlepas dari tujuan pembelajaran.

Langkah-langkah penerapan metode *Guessing Game* sesuai dengan SINTAK pembelajaran dan berdasar pada ATP bahasa Indonesia dan modul ajar. Langkah-langkah pada metode *Guessing Game* adalah penjelasan konsep, pemilihan topik, aturan permainan, bermain *game*, merangkum pengetahuan, dan melakukan refleksi. Langkah-langkah ini digunakan di kedua siklus, namun ada sedikit perbedaan pada pemilihan topik karena disesuaikan dengan capaian pembelajaran maka siklus I menggunakan kanal YouTube sebagai sumber kosa kata, sedangkan siklus II kosa kata sudah disiapkan oleh guru dan peneliti. Kegiatan pembelajaran dari pendahuluan, inti dan penutup yang sudah baik mendukung dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada teks berita di kelas VII C SMPN 5 Negara.

Tabel 0 1 Hasil Tes Lisan Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Skor Rata-rata Aspek yang Diamati								Skor	Kategori	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1	Siklus I	3,41935	3,6774	3,806	3,806	3,581	3,968	3,452	3,7097	73,5	C	TT
2	Siklus II	4,516	4,032	4,161	4,032	4,032	4,064	4,129	4	82,6	B	T

Berdasarkan proses penelitian yang dilakukan terdapat dua siklus yang telah dilaksanakan. Pada siklus I, penerapan metode *Guessing Game* pada teks berita di kelas VII C SMPN 5 Negara mencapai ketuntasan sebesar 73,5% atau termasuk ke dalam kategori cukup sedangkan minimal ketuntasan yang sudah ditentukan yakni 75%. Peneliti melakukan refleksi dan ditemukan bahwa, 1) guru belum menguasai betul metode *Guessing Game*, 2) pemilihan jenis topik diambil dari satu video yakni bencana banjir membuat siswa mengalami kesulitan dalam merangkai kosa kata yang tepat. 3) Siswa kurang terbiasa dengan metode *Guessing Game* membuat banyak pelanggaran aturan yang dilakukan. 4) Kosa kata siswa kurang sehingga menghambat jalannya permainan. 5) Kurangnya percaya diri dari siswa sehingga memengaruhi nilai yang didapatkan. 6) Siswa tidak mendengarkan intruksi guru sehingga memengaruhi naskah dan kelancaran saat tampil. Setelah dilakukannya refleksi, pelaksanaan siklus II



berjalan berhasil. Berdasarkan temuan di lapangan, guru sudah menguasai sintak metode *Guessing Game*.

Jenis dari topik bencana alam juga sudah disesuaikan dengan mengangkat jenis topik tentang gempa bumi, kebakaran, dan juga gunung meletus. Topik ini membuat siswa menjadi lancar untuk menyampaikan kalimat sebagai petunjuk untuk menebak kosa kata yang diberikan. Kelancaran siswa ini membuat siswa lebih percaya diri dan semakin menguasai metode *Guessing Game* karena belajar dari kesalahan pada pertemuan sebelumnya. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil tes lisan siswa yang mendapatkan skor ketuntasan rata-rata sebesar 82,6% dengan kategori Baik. Dari segi respons siswa juga sudah positif. Dimulai dari siklus I rata-rata respons siswa sebesar 82,5 dan pada siklus II memiliki skor rata-rata sebesar 84,1 dan keduanya tergolong ke dalam kategori positif.

Pada siklus I, rata-rata skor terbesar siswa dari ke delapan instrumen penilaian adalah Artikulasi dengan skor rata-rata sebesar 3,96 sedangkan skor rata-rata siswa terkecil terdapat pada percaya diri dengan skor 3,41. Hal ini sesuai dengan refleksi yang telah dilakukan bahwa kurangnya penguasaan kosa kata siswa menyebabkan siswa kurang percaya diri dalam menyampaikan kalimat. Akan tetapi, pengucapan siswa pada satu kata atau kalimat sudah mendapatkan skor terbaik pada siklus I, hal ini disebabkan karena keremajaan usia siswa dan pengalaman siswa dalam berbicara, berinteraksi dengan individu lain dalam mengucapkan kata atau kalimat terstruktur sehingga kemampuan pengucapannya juga menjadi baik. Hal ini juga disampaikan oleh Long (dalam Ali, 2020) bahwa belajar bahasa yang optimal memerlukan interaksi negosiatif yang menempatkan siswa pada posisi pengolah informasi yang diperlukan melalui makna dengan guru dan sesama temannya. Pengalaman ini juga sudah dialami sejak usia dini sehingga kemampuan dalam pengucapan sudah memiliki nilai yang baik.

Melalui peningkatan yang terjadi maka, penerapan metode *Guessing Game* sudah berhasil menjadi sebuah metode inovatif dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Metode ini juga dapat memperkaya kosa kata siswa. Menebak satu kata dengan menjelaskan dengan kalimat tanpa menyebutkan kosa kata yang ditebak, menggugah keinginan siswa untuk menjawab pertanyaan dan merangkai kalimat agar pesan yang ingin disampaikan dapat tercapai. Adanya peraturan dan rasa kompetitif membuat siswa berlomba-lomba menjadi yang terbaik dan mendapatkan penghargaan atas diri mereka. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Winarti & Pusprini (2022) bahwa *Guessing Game* memberikan kebebasan kepada siswa untuk berekspresi dan mendorong siswa untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan siswa lain secara lisan. Metode *Guessing Game* bisa diterapkan atau dimainkan secara individu maupun kelompok. Sesuai dengan pendapat Webster (dalam Kurniati & Evina, 2019) menjelaskan permainan *Guessing Game* adalah permainan dengan pesertanya bersaing secara individu atau tim dalam mengidentifikasi sesuatu. Hal ini yang membuat siswa menjadi termotivasi untuk merangkai dan mencari kosa kata sebanyak-banyaknya secara berkelompok untuk mencapai bentuk kerja sama tim dan keaktifan siswa secara mandiri.

(2) Respons siswa kelas VII C terhadap metode *Guessing Game* dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada teks berita menghasilkan respons positif di kedua siklus. Pada siklus I, skor rata-rata siswa untuk respons adalah 82,5. Siswa lebih banyak memberikan tanggapan “Setuju” di 10 pernyataan yang diberikan. respons “Sangat Setuju” dengan responden terbanyak terdapat pada pernyataan nomor 5 yakni *Agar dapat meningkatkan hasil belajar, saya belajar kosa kata baru di luar jam pelajaran* dengan jumlah responden sebanyak 16. Kemudian, untuk respons “Setuju” memiliki responden terbanyak sebesar 27 responden pada pernyataan nomor 9 yakni *Saya sudah memiliki banyak kosa kata bahasa Indonesia setelah belajar dengan menggunakan permainan guessing game* Pernyataan “Tidak Setuju” dengan persentase terbesar terdapat pada nomor 6 yakni *Kegiatan Guessing Game secara berkelompok memudahkan saya untuk membuat kalimat dalam penyusunan teks berita* dan pernyataan nomor 9 yakni *saya sudah memiliki banyak kosa kata bahasa Indonesia setelah belajar dengan menggunakan permainan guessing game* dengan perolehan persentase sebesar 9,6% (3 responden). Pada tanggapan “Setuju”, persentase yang terbesar diraih pada pernyataan nomor 2 yakni *Kegiatan belajar dengan melakukan Guessing Game cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran teks berita* sebesar



64% (20 responden). Kemudian, pada tanggapan “Sangat Setuju” persentase yang terbesar diraih pada pernyataan nomor 5 yakni *Agar dapat meningkatkan hasil belajar, saya belajar kosa kata baru di luar jam pelajaran* sebanyak 51,6% (11 responden).

Kemudian pada siklus II perolehan respons pada tanggapan “Setuju” dan “Sangat Setuju” memiliki kemiripan. Pada tanggapan “Setuju” persentase terbesar terdapat pada pernyataan nomor 9 yakni *saya sudah memiliki banyak kosa kata bahasa Indonesia setelah belajar dengan menggunakan permainan guessing game* sebesar 54,8% (20 responden). Kemudian pada tanggapan “Sangat Setuju” persentase terbesar terdapat pada nomor 4 yakni *pada saat kegiatan menebak kata, saya tidak kesulitan menyusun kalimat* dan nomor 5 *Agar dapat meningkatkan hasil belajar, saya belajar kosa kata baru di luar jam pelajaran* yang secara bersamaan mendapatkan persentase sebesar 51,6% (16 responden). Tanggapan “Tidak Setuju” juga memiliki pernyataan dengan persentase terbesar yang berada pada nomor 2 yakni *kegiatan belajar dengan melakukan guessing game cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran teks berita* dan nomor 8 yakni *aturan-aturan bermain guessing game tidak rumit sehingga bisa saya terapkan di luar kelas* dengan perolehan respons keduanya sebesar 6,4% (2 responden). Meski demikian, rata-rata skor perolehan respons pada siklus II sebesar 84,1 sehingga terjadi peningkatan sebesar 1,6%.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas, dinyatakan bahwa siklus I dan II memiliki persamaan pemerolehan terbesar pada respons “Setuju” di pernyataan nomor 9 yakni *Saya sudah memiliki banyak kosa kata bahasa Indonesia setelah belajar dengan menggunakan permainan guessing game*. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa metode *Guessing Game* dapat meningkatkan kosa kata bahasa Indonesia siswa. Hal ini juga sejalan dengan pendapat dari Prawiyata (2018) bahwa menerapkan *Guessing Game* yang digunakan dalam kegiatan belajar bahasa merupakan suatu alternatif yang efektif untuk menyampaikan ide para siswa secara bebas dan semakin menambah perbendaharaan kosa kata siswa.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian dari Winati dan Pusprini (2022) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Menggunakan *Guessing Game* pada Siswa Kelas VII MTs Mambaul Ulum Pakis”. Winarti dan Pusprini menunjukkan bahwa penggunaan metode *Guessing Game* dalam pengajaran berbicara bahasa Inggris ini sudah berhasil dilihat dari peningkatan persentase skor rata-rata siswa siklus I dan siklus II. Siklus I mendapatkan sebanyak 66,7% dan siklus II sebanyak 85,2%. Hal ini didukung dengan peningkatan prestasi siswa, peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam berbicara. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan berbicara siswa juga dipengaruhi oleh metode *Guessing Game*.

Selain Winati dan Pusprini (2022), terdapat pula hasil penelitian yang sejalan dengan hasil penelitian dari peneliti yakni penelitian dari Islamiyah, Suputra dan Harisah (2022). Penelitian ini berjudul “Keefektifan Metode *Guessing Game* Berbasis Case Method terhadap Keterampilan Berbicara Siswa SMP Negeri 12 Palu”. Islamiyah, Suputra dan Harisah menunjukkan bahwa rata-rata hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah tercapainya ketuntasan hasil belajar dalam kemampuan berbicara siswa. Peningkatan ini dapat terlihat pada I. Pada saat siklus I, sebanyak 47 siswa di kelas VII memperoleh skor rata-rata sebanyak 91,25. Kemudian pada kelas VIII menunjukkan skor rata-rata siswa sebanyak 87,3 dan di kelas IX skor rata-rata sebanyak 89,72. Penelitian ini hanya berlangsung sebanyak satu siklus, hal ini dikarenakan saat penelitian siklus I, hasil dari siklus I sudah sangat memuaskan dan penyebabnya adalah siswa sangat memperhatikan guru ketika menjelaskan pembelajaran menggunakan metode *guessing game* sehingga hasil belajar siswa yang diperoleh tercapai dan efektif.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, dapat disimpulkan bahwa metode *Guessing Game* cocok digunakan dalam pembelajaran teks berita terkhusus dalam elemen keterampilan berbicara di kelas VII C SMPN 5 Negara. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan siswa yang terjadi pada kemampuan siswa dalam membawakan berita secara lisan dan progress siswa dalam menampilkan keterampilan berbicara dengan kreatif dan berkesan. Penelitian ini melibatkan siswa kelas VII C dan guru bahasa Indonesia di sebuah sekolah SMPN 5 Negara yang berada di kota Negara. Melalui siklus



penelitian yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi, dapat diketahui bahwa siswa secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara terkhusus pada teks berita dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hasilnya, siswa mampu mengembangkan keterampilan berpikir kreatif yang terlihat dalam penyampaian kalimat untuk permainan *Guessing Game* dan menyusunnya menjadi sebuah berita. Peningkatan ini juga terlihat dari hasil evaluasi yang dilakukan melalui tes lisan yang mendapatkan skor rata-rata siswa dari 63,5 menjadi 82,6 pada elemen keterampilan berbicara.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. 2020. Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di Sekolah Dasar. *Jurnal PERNIK*. 3(1). 37.
- Cahyaningtyas, Septyan. 2022. *Analisis Teks Berita Berdasarkan Struktur dan Kaidah Kebahasaan Koran Republika Edisi Bulan April 2020 dengan Tuntutan Kurikulum 2013*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Universitas Pasundan Bandung
- Darmuki, Agus. 2019. Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw pada Mahasiswa PBSI Tingkat I-B IKIP PGRI Bojonegoro Tahun Akademik 2018/2019. *Kredo, Jurnal Imiah Bahasa Indonesia*. 2(2), 257-258.
- Defianty, Eviyulwati, Hasanah. 2022. The Effect of Guessing Game on Students Vocabulary Knowledge. *Journal of english Language and Education*. 7(1). 46-48.
- Delvia, Taufina, Rahmi, Zuleni. 2019. Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa dengan Bercerita di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 3(4), 1024.
- Daulay, Asrul. 2021. The Effect of Media Guessing Game Towards University Students' Writing Ability on Descriptive Text Local Tourism Content. *Jurnal of English Education*. 9(2), 391.
- Eko W., Mumpun. 2019. Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Metode Diskusi Kelompok Siswa Kelas VII-A SMP Negeri 281 Jakarta Tahun Pelajaran 2018/2019 Semester Ganjil. *Jurnal Mitra Guru*. 5 (1), 134-137.
- Fajar, M.N. 2010. "Mahir Menulis Berita". Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan.
- Islamiyah, Suputra, Harisah. 2022. Keefektifan Metode Guessing Game Berbasis Case Method Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa SMP Negeri 12 Palu. *Jurnal Pendidikan*. 10(3), 315-318
- Klippel, Friederike. 1984. *Keep Talking Communicative Fluency Activities for Language Teaching*. The bath Press, Avon: Press Syndicate of the University of Cambridge.
- Kurniati, Evina. 2019. Pengaruh Penerapan *Guessing Game* terhadap Kemampuan Berbicara Mahasiswa STAIN Bengkalis. *Jurnal Pendidikan* 11(1). 117.
- Madya, Meiningsih. 2021. The Use of Guessing Game in Improving the Speaking Skills of Elementary School Students. *Indonesian Journal of English Education*. 8(2). 3-5.
- Makhmudoyna, Kasimova. 2022. Importance of Ice Breaking Activities in Teaching English. *International Scientific Journal*. 1(7). 118.
- Prawiyata, Yugi. 2018. Penerapan *Guessing Game* untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SDN 101808 Candirejo Kecamatan Biru-Biru. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian*. 310.
- Rahman, Widya, Yugafiati. 2019. *Menyimak & Berbicara Teori dan Praktik*. Sumedang: Alqaprint Jatinagor.
- Rusdiawati, Agustina, Alimin. 2022. Pengaruh Program Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Keterampilan Membaca Teks Berita". *Prosiding*. 2(1), 115.
- Safi'i, Rufaidah, Anggara, Sobri. 2021. Instrumen evaluasi teks Berita dalam Buku Teks BSE Bahasa Indonesia. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*. 7(2) 144-145.
- Saputri, Sitti. 2020. *Peningkatan Kemampuan Berbicara dalam Pembelajaran teks Deskripsi dengan Menggunakan Metode Guessing Game pada Siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 12 Makassar*. Skripsi. 28-42





- Sari, Indah. 2020. Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa SMK Menggunakan Guessing Game. *Jurnal CEJou*. 1(2). 3-4.
- Setiawan, Komang. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Podcast Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia di Kelas XI SMA Negeri 2 Banjar. *Skripsi*. 35-40.
- Setyaningsih, Ika. 2018. Ensiklopedia Bahasa dan Sastra Indonesia Terampil Berbicara. Klaten:PT. Intan Pariwara.
- Siska, Yulia. 2019. "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan*. 2(2). 33, 257.
- Sugiyono. 2021. Metode Penelitian Tindakan Komperhensif. Bandung: Alfabeta, cv.
- Suriani, Chandra, Suk,am Habibi. 2021. Pengaruh Penggunaan Podcast dan Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Berbicara pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 801.
- Tarigan Guntur Henry. 2021. Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung:Titian Ilmu.
- Utami, Magdalena, Puspita. 2022. Pengaruh Pendekatan Komunikatif terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Pondok Jagung 02 Tangerang Selatan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(5). 4359.
- Wajhuddin & Puspitoningrum. 2021. Penggunaan Metode Diskusi Kelompok Whole Group Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran*. 5(1). 49-53.
- Wendra, Wayan. 2021. Penulisan Karya Ilmiah (Penulisan Proposal, Penelitian,Skripsi Dan Artikel). Singaraja: Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia.
- Widoyoko, Riza. 2019. Faktor Percaya Diri dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara. *Jurnal Litera*, 18(03). 3.
- Winati, Pusprini. 2022. Meningkatkan Kemampuan Berbicara Menggunakan *Guessing Game* pada Siswa Kelas VII MTs Mambaul Ulum Pakis. *Prosiding*. 270.
- Wirasutrisna, Haksan. 1995. Menulis Karangan untuk Pers. Jakarta: Balai Pustaka.