

METODE PEMBELAJARAN *GUESSING GAME* DALAM PEMBELAJARAN *DESCRIPTIVE TEXT* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN DAN HASIL BELAJAR *SPEAKING* PESERTA DIDIK KELAS 7 SMP NEGERI DI KECAMATAN JATIBARANG

¹Wuryandari, ²Taufiqullah, ³Suriswo

¹Mahasiswa Magister Pedagogi Pascasarjana Universitas Pancasakti Tegal

^{2,3}Dosen Magister Pedagogi Pascasarjana Universitas Pancasakti Tegal

ABSTRAK

Metode *guessing game* menuntut peserta didik untuk mencari banyak kosakata untuk menjelaskan sesuatu objek seperti benda, hewan, tumbuhan dan manusia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode *Guessing Game* mempengaruhi hasil belajar *speaking skill* pada peserta didik kelas tujuh di SMP negeri di Kecamatan Jatibarang. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Untuk memperoleh data peserta didik, peneliti menggunakan tes tertulis dan bentuk pilihan ganda. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Peneliti menggunakan rumus *Chi-square* dan *T-test* untuk menganalisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Chi kwadrat hitung = 2,3, dibandingkan dengan Chi kwadrat tabel dengan dk (derajat Kebebasan) $6-1=5$, dan taraf kesalahan 5%, pada tabel = 11,07, Terbukti data Chi Kwadrat hitung < Chi kwadrat tabel ($2,3 < 11,07$), maka Distribusi data hasil Post tes adalah Normal. Selanjutnya hasil analisis data pre test dengan post test dengan rumus t-tes diperoleh T-hitung > T tabel ($7,926 > 5,991$) (5%), lebih besar.

Kata kunci : *guessing game*, pembelajaran *descriptive text*, hasil belajar, *speaking*

ABSTRACT

The guessing game method requires students to find a lot of vocabulary to explain objects such as objects, animals, plants and humans. The purpose of this study was to determine whether the Guessing Game method affects the results of learning speaking skills in seventh grade students at state junior high schools in Jatibarang District. To collect data, researchers used tests, observation and documentation. To obtain student data, researchers used written tests and multiple choice forms. In this study, researchers used quantitative research types. Researchers used the Chi-square and T-test formulas to analyze the data. The results showed that the Chi square count = 2.3, compared with the Chi square table with dk (degree of freedom) $6-1 = 5$, and an error rate of 5%, in the table = 11.07, it is proven that the data Chi Square count < Chi squared table ($2,3 < 11,07$), then the data distribution of the post test results is Normal. Furthermore, the results of the pre-test data analysis with the post-test with the t-test formula obtained T-count > T table ($7,926 > 5,991$) (5%), greater.

Keywords: guessing game, descriptive text learning, learning outcomes, speaking

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing di kurikulum negara kita dari dulu masih belum banyak mengalami peningkatan yang bagus. Dalam kurikulum terakhir yaitu kurikulum 2013, pelajaran bahasa Inggris justru baru mulai diberikan di SMP dan diberikan untuk peserta didik di kelas 7,8, maupun 9. Hal itu karena dalam kurikulum 2013 pendidikan di Sekolah Dasar lebih menfokuskan pada pendidikan karakter.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris peserta didik harus menguasai 4 skill yaitu *listening, speaking, reading dan writing*. Dari keempat skill tersebut peneliti hanya mengambil salah satu skill untuk diteliti yaitu *speaking skill*. Pemilihan tersebut berdasarkan hasil dari pencapaian bahasa Inggris yang menyatakan bahwa *speaking* adalah hal yang paling sulit untuk dikuasai. Hal itu bisa dilihat dari hasil tes yang masih belum banyak yang mencapai KKM (kriteria Ketuntasan Minimal). KKM adalah Kriteria Ketuntasan Belajar (KKB) yang ditentukan oleh Satuan Pendidikan (Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia, 2007)

Kompetensi berbicara (*speaking*) merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai peserta didik yang

tercantum dalam silabus bahasa Inggris yang mengamanatkan agar siswa mampu mengungkapkan makna dan langkah retorika dalam esai pendek sederhana dengan menggunakan ragam bahasa tulis secara akurat, lancar, dan berterima.

Secara umum kegiatan pembelajaran bahasa Inggris di SMP Kabupaten Brebes, khususnya kelas 7 di wilayah Kecamatan Jatibarang sampai saat ini belum menampakkan suasana yang hidup. Motivasi belajar peserta didik masih rendah. Rendahnya motivasi tersebut membawa dampak pengiring (*nurturent effect*) pada kelas tersebut yaitu memiliki rata-rata hasil belajar yang rendah kurang dari KKM. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian pada kondisi awal sebelum dilakukan menggunakan model pembelajaran yang menarik memiliki rata-rata rendah dan masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik SMP di Kabupaten Brebes khususnya di kecamatan Jatibarang disebabkan karena beberapa faktor, diantaranya faktor peserta didik dan guru. Dari faktor peserta didik, rendahnya hasil belajar disebabkan karena tingkat kecerdasan peserta didik kurang dan motivasi belajar siswa yang rendah. Hasil belajar tersebut bisa dilihat pada table berikut.

Tabel 1. Perolehan nilai rata-rata murni PTS dan PAS tiga tahun terakhir.

NO	TAHUN PELAKSANAAN	SMP 2 JATIBARANG		KKM	SMP 4 JATIBARANG		KKM
		PTS	PAS		PTS	PAS	
1	2017/2018	62,21	69,10	78	55,10	59,67	71
2	2018/2019	72,76	62,28	78	58,76	61,28	71
3	2019/2020	63,22	66,00	78	60,00	57,06	71

Seperti yang mayoritas peserta didik berpendapat bahwa bahasa Inggris termasuk pelajaran yang dianggap sulit, membosankan, dan tidak menarik bagi mereka. Peserta didik bahkan belum mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari di kelas dengan bagaimana pengetahuan tersebut dipergunakan atau dimanfaatkan dalam kehidupan mereka. Aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran juga kurang baik dan terkesan kurang menyenangkan. Dalam kegiatan belajar mengajar maupun dalam penugasan peserta didik cenderung pasif.

Ada banyak masalah di belajar keterampilan berbicara /Speaking (Buzanni,2008); *“first is the limited opportunities for the students to speak in class, the second one the lack of variation of teaching techniques used by the teacher in class, the last is the teaching strategy application was monotonous that made the students bored and disinterested in studying English”*. Pertama adalah kesempatan yang terbatas bagi siswa untuk berbicara di kelas. Kedua, kurangnya variasi teknik pengajaran yang digunakan oleh guru di

kelas, yang terakhir adalah pengajaran penerapan strategi monoton yang membuat siswa bosan dan tidak tertarik untuk belajar bahasa Inggris.). Dari faktor guru, rendahnya hasil belajar disebabkan karena guru belum menggunakan berbagai macam metode dan media dalam melaksanakan pembelajaran. Sebagian guru masih terpaku pada cara tradisional, pembelajaran lebih bersifat *teacher-centered*. Metode ceramah masih mendominasi cara pembelajaran mereka. Kurangnya sarana dan prasarana, kurangnya buku yang disediakan oleh sekolah, biasanya menjadi alasan penyebab kurangnya hasil belajar siswa.

Melihat kenyataan di atas masalah yang dihadapi peserta didik harus segera diatasi karena motivasi belajar sangat menentukan sekali terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran. Maka, perlu dipilih perlakuan yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas dapat lebih bergairah dan optimal serta lebih berkualitas. Adapun tindakan yang dipilih peneliti adalah

dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar peserta didik yang semakin meningkat. Dalam penelitian ini peneliti menerapkan metode *guessing game* dalam pembelajaran *text descriptive* pada SMP di wilayah kecamatan Jatibarang.

Ada pun tempat yang dipilih untuk penelitian adalah SMP 2 dan SMP 4 Jatibarang yang pada dasarnya memiliki karakteristik yang berbeda. Perbedaannya bisa dilihat dari tempat atau lokasi, situasi dan kondisi yang berbeda dari kondisi sekolah, latar belakang orang tua dan guru.

Dilihat dari lokasi, SMP 2 Jatibarang masih berlokasi dekat wilayah kota kecamatan jadi agak ramai dan sibuk dalam suasana keseharian, sedangkan SMP 4 Jatibarang berlokasi di daerah pedesaan yang masih relatif jauh dari keramaian. Cara belajar di SMP 2 Jatibarang sudah ketat dan mengikuti pola belajar yang lebih disiplin. Sedangkan di SMP 4 Jatibarang karena jauh dari keramaian. Pola belajarnya pun lebih santai, tetapi sama-sama disiplin.

Pola belajar yang demikian itu pun tentunya mempengaruhi belajar peserta

didik dan hasilnya. Dari segi capaian KKM, di SMP 2 Jatibarang lebih tinggi targetnya yaitu 78 dan di SMP 4 adalah 71. Untuk perilaku peserta didik dalam mengikuti pelajaran bahasa Inggris antara kedua SMP menjadi hal yang penting/utama dalam mengubah dan mengatasi pola pembelajaran yaitu agar lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik. Semua itu tentunya tergantung dari bagaimana guru mengelola dan menciptakan kegiatan belajar bagi peserta didiknya.

Pembelajaran yang baik saat ini tentunya bukan yang *teacher centered* (terfokus kepada guru) tetapi yang *student centered* (terfokus pada peserta didik). Peserta didik akan merasa senang bila ikut berpartisipasi didalam pembelajaran. Keterlibatan peserta didik dalam aktifitas pembelajaran akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Lalu bagaimana cara yang tepat agar mengubah pola pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang lebih bergairah dan menyenangkan seakligus menantang. Di isini peneliti mencoba cara baru yaitu dengan menerapkan *guessing game* dalam mengajarkan *descriptive text*.

KAJIAN TEORI

A. *Guessing Game*

Guessing game adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk melibatkan siswa dalam aktifitas pembelajaran yaitu permainan tebak-tebakan yang

akan banyak memerlukan melibatkan keaktifan peserta didik dalam membangun pemahaman tentang pemikiran peserta didik yaitu untuk menjelaskan tentang suatu objek baik benda, hewan, tumbuhan dan manusia.

Pengertian *game* menurut beberapa ahli adalah segala macam bentuk permainan baik yang berbasis computer maupun yang berhubungan dengan komputer atau internet. Ersoz (2000, dalam Ayu dan Murdibjono, 2012:1) meyakini bahwa permainan-permainan *are highly motivating* atau dapat dengan tinggi memotivasi dalam pengajaran bahasa asing, karena menyenangkan dan menarik. Padmono menyatakan bahwa metode permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan (2011, dalam Saefudin et all, 2012). Menurut Thirumalai, (dalam (Sukerni & Purnami, 2019) menjelaskan menebak *game* dapat digunakan dalam mengajar berbicara. Meskipun proses tebak-tebakan, siswa didorong untuk pola penggunaan dan membuat kata-kata yang benar dan kalimat. Siswa akan menebak kata-kata dan kalimat yang belum diajarkan kepada mereka.

Menurut Klippel (1994:32), semua orang tahu *guessing game* /permainan tebak-tebakan, itu tidak hanya anak-anak yang suka menebak permainan orang dewasa seperti menebak juga, seperti yang ditunjukkan oleh banyak programmer TV populer. Kipple menyatakan bahwa peraturan dasar dari *guessing game* sangatlah simple, seseorang tahu tentang kosa-kata sesuatu dan yang lain berusaha untuk menemukannya. Wirght and Buck mengatakan bahwa sangatlah

penting, dalam *guessing game* dan *speculating* permainan, seseorang mengetahui sesuatu dan yang lain harus menemukan apa yang di maksud. Ahli lain menambahkan ,selain itu. Hal yang sama disebutkan oleh Marriem Webster bahwa *guessing game* adalah sebuah permainan yang mana seseorang harus bersaing dengan orang lain atau kelompok lain tentang menebak sesuatu yang telah diberi petunjuknya

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode permainan adalah sebuah cara yang digunakan dalam menyampaikan pelajaran dengan menggunakan berbagai bentuk permainan yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, serius tapi santai, dan tidak mengabaikan tujuan pelajaran yang hendak dicapai. Permainan tebak-tebakan dapat mengubah peran guru dari instruktur formal untuk pengelola atau penyelenggara kegiatan yang siswa menikmati berpartisipasi dalam. Permainan dapat meningkatkan Komunikasi. Selain itu *guessing game* adalah sebuah permainan yang mana individu atau sebuah tim mencoba menjawab sebuah pertanyaan yang telah diberi beberapa kata kunci yang berkaitan dengan kata tersebut.

Ada beberapa kemampuan atau *skill* yang harus dikuasai siswa dalam mempelajari bahasa Inggris yaitu *listening, speaking,*

reading dan writing. Ada pun materi yang harus dikuasai siswa adalah berupa teks baik itu fungsional teks maupun teks *essay*. Teks fungsional adalah teks yang bisa dimanfaatkan oleh siswa secara langsung dalam kehidupan sehari-hari. Teks-teks tersebut berupa teks-teks pendek seperti, peringatan, pesan pendek, pengumuman, undangan, ucapan iklan dan teks lainnya. Teks *essay* adalah teks-teks panjang misal deskriptif, prosedur, recount, naratif dan report. Semua itu adalah teks yang diberikan di tingkat SMP. Di sini peneliti mengambil salah satu yang dipelajari oleh siswa yaitu teks *descriptive*.

B. Pengertian teks deskriptif.

Descriptive text adalah *text* yang digunakan untuk menggambarkan sesuatu baik itu benda, binatang maupun manusia atau hal yang perlu dijelaskan. Umumnya, yang dideskripsikan adalah bentuk, ciri, ataupun sifatnya. *Description* adalah cara menggambarkan apa yang ingin disampaikan.

Dalam belajar bahasa Inggris di sekolah menengah di Indonesia, dikenal istilah *genres* dan *descriptive text* ini menjadi salah satu dari genre tersebut, sehingga jika kita menyebut teks *descriptive* dalam hal ini. Maka, yang dimaksud adalah satu genre dalam teks bahasa Inggris yang digunakan oleh peneliti untuk menggambarkan objek yang sedang dibicarakan.

Kane (2000: 352) menyatakan bahwa "*Description is about sensory experience how something looks, sounds, tastes. Mostly it is about visual experience, but description also deals with other kinds of perception*". Deskriptif bermakna teks yang menjelaskan tentang pengalaman yang berhubungan dengan pancaindera, seperti apa bentuknya, suaranya, rasanya. Kebanyakan teks deskriptif memang tentang pengalaman visual, tapi nyatanya pengalaman selain dari indera penglihatanpun bisa digunakan dalam *descriptive text*.

Teks deskriptif adalah satu jenis genre yang mengharuskan para siswa agar bisa menggambarkan suatu objek yang berupa orang, tempat, pengalaman, emosi, situasi dan lainnya. Dari pengertian diatas, fokusnya ada pada penggambaran obyek baik kongkrit atau abstrak. Deskriptif memberikan penggambaran terhadap orang, tempat, benda, peristiwa, dan suatu teori dengan gambaran yang cukup detil, sehingga membantu pembaca menangkap image objek tersebut dalam pikirannya. Definisi di atas menekankan pada kekuatan penulis sehingga pembaca mampu membuat gambarannya sendiri dalam pikirannya. Teks deskripsi itu sebenarnya digunakan dalam semua bentuk penulisan yang bertujuan untuk memberikan gambaran dan kesan yang kuat terhadap orang, tempat, benda, dan peristiwa.

Generic Structure of Descriptive Text adalah :

1. *Identification*: mengidentifikasi objek apa yang sedang dibahas dalam teks tersebut. Obyek disini harus spesifik, misalnya:
 - a. Teman saya, Tono
 - b. Kucing di rumah saya
 - c. Kota Surabaya
 - d. Candi Borobudur
2. *Descriptions*: Apa saja yang perlu digambarkan supaya memberikan kesan detil kepada pembacanya? Dalam menulis teks deskriptif hal yang perlu diperjelas biasanya adalah:
 - a. *Parts*: bagian dari objek
 - b. *Qualities*: kualitas dan nilai dari objek tersebut
 - c. *Characteristics*: ciri-ciri dari objek yang digambarkan tersebut

Language Feature of Descriptive (ciri-ciri kebahasaan).

Ciri-ciri kebahasaan dari teks descriptif itu adalah:

- a. Berfokus pada peserta tertentu.
- b. Menggunakan kata sifat.
- c. Menggunakan frase kata benda.
- d. Menggunakan kata kerja menghubungkan.
- e. Menggunakan proses atributif dan identifikasi.
- f. Menggunakan julukan dan pengklasifikasi dalam kelompok nominal.
- g. Menggunakan simple present tense.

Definition of Descriptive Text menurut para ahli. Corbett (1983), "*descriptive text is one of the expository writing. Thedescription draws a picture,*

tries to convey the sound, taste and smell of things or objects". Menurut Corbett (1983), teks deskriptif merupakan salah satu bentuk tulisan ekspositori. Deskripsi menggambar, mencoba menyampaikan suara, rasa dan bau dari suatu benda atau benda.). Menurut Tompkins (1994) and Stanley (1988), "*descriptive text is as painting pictures with words. By reading a descriptive text, readers feel that they see the description just like they see pictures. Descriptive text has the purpose to describe an object or a person that the writer is interested in*".(Menurut Tompkins (1994) dan Stanley (1988), teks deskriptif adalah sebagai lukisan gambar dengan kata-kata. Dengan membaca teks deskriptif, pembaca merasa bahwa mereka melihat deskripsi seperti halnya melihat gambar. Teks deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan suatu objek atau orang yang menarik bagi penulisnya.). Selanjutnya Friedman (2010) mengatakan "*descriptive details mean to grab the reader's attention. A descriptive text is considered as the simplest and easiest writing form compared to narrative, recount, or procedure, particularly for the beginning writers*".(Menurut Friedman (2010) detail deskriptif berarti menarik perhatian pembaca. Teks deskriptif dianggap sebagai bentuk tulisan yang paling sederhana dan termudah dibandingkan dengan narasi, penghitungan ulang, atau prosedur, terutama bagi penulis pemula.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa teks deskriptif merupakan teks yang

menerangkan/menjelaskan orang, binatang dan juga sebuah benda, baik dalam bentuk, jumlah atau pun sifatnya

C. Kemampuan Berbicara (*speaking skill*)

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Tarigan, 2008:16). Pengertian tersebut menunjukkan dengan jelas bahwa berbicara berkaitan dengan pengucapan kata-kata yang bertujuan untuk menyampaikan apa yang akan disampaikan baik itu perasaan, ide atau gagasan. Definisi berbicara juga dikemukakan oleh Brown dan Yule dalam Santosa, dkk (2006:34). Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan. Pengertian ini pada intinya mempunyai makna yang sama dengan pengertian yang disampaikan oleh Tarigan yaitu bahwa berbicara berkaitan dengan pengucapan kata-kata. Haryadi dan Zamzani (2000:72) mengemukakan bahwa secara umum berbicara dapat diartikan sebagai suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami orang lain. Menurut Brown dan Yule (dalam (Students et al., 2013) mengemukakan bahwa tujuan utama berbicara adalah untuk mengkomunikasikan pesannya daripada

untuk bersikap baik kepada pendengar dan saat pesan adalah alasan untuk berbicara begitu pesan harus dipahami. Keraf dalam St. Y. Slamet dan Amir (1996: 46-47) mengemukakan tujuan berbicara diantaranya adalah untuk meyakinkan pendengar, menghendaki tindakan atau reaksi fisik pendengar, memberitahukan, dan menyenangkan para pendengar. Pendapat ini tidak hanya menekankan bahwa tujuan berbicara hanya untuk memberitahukan, meyakinkan, menghibur, namun juga menghendaki reaksi fisik atau tindakan dari si pendengar atau penyimak.

Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Komunikasi merupakan pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Oleh karena itu, agar dapat menyampaikan pesan secara efektif, pembicara harus memahami apa yang akan disampaikan atau dikomunikasikan.

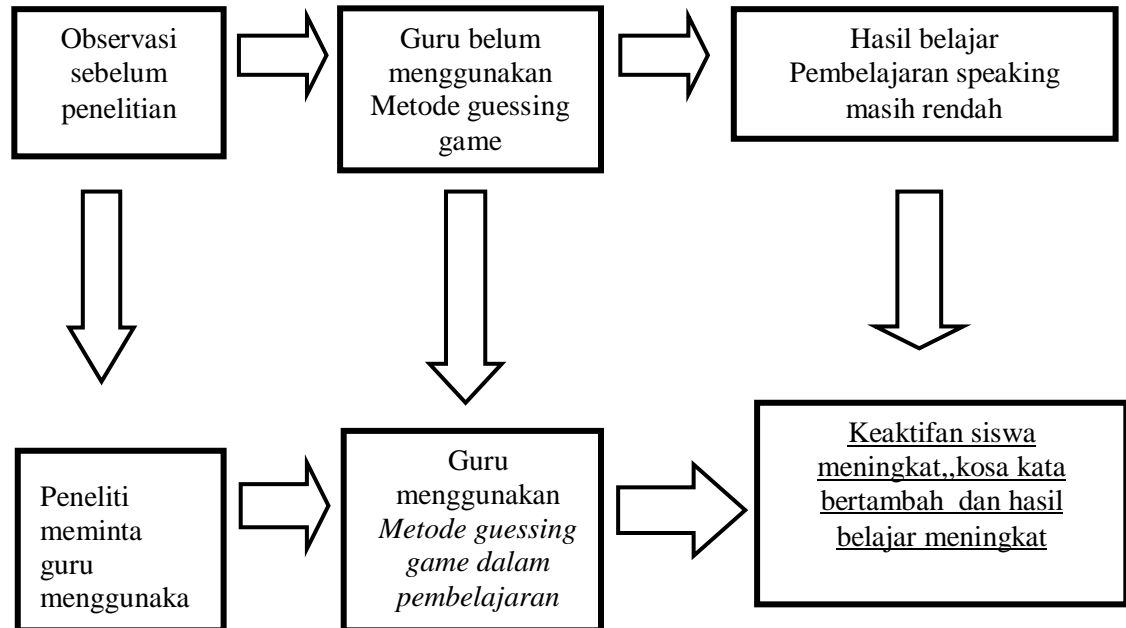
D. Penerapan *Guessing Game* dalam pembelajaran

Penerapan guessing game dalam mengajarkan *deskriptive tes* akan memotivasi semua peserta didik untuk berupaya memahami/menguasai beberapa kosakata. Dengan menguasai semakin banyak kosakata secara langsung diharapkan keterampilan berbicaranya juga meningkat. Dalam *Guessing Game* seseorang harus bersaing dengan orang lain atau kelompok lain tentang menebak sesuatu yang telah diberi petunjuknya.

teks deskriptif siswa harus mempunyai kosa kata yang cukup, karena menggambarkan sesuatu harus dengan cara melihat kemudian

membangun pikiran untuk kemudian menjelaskan. Kerangka berfikir dalam melaksanakan treatment guessing game adalah sebagai berikut.

Bagan 1. Tentang kerangka berfikir dalam pelaksanaan treatment.



Berdasarkan kerangka berfikir tersebut di atas, maka dapat ditarik hipotesis penelitian ini adalah :

1. Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan *guessing game* untuk mengajarkan *descriptive text* terhadap peningkatan kemampuan speaking peserta didik di SMP Negeri 2 dan SMP Negeri 4 Jatibarang.
2. Penggunaan model *guessing game* dalam pembelajaran *speaking* terbukti meningkatkan pula kemampuan berbicara dalam bahasa

Inggris bagi peserta didik di SMP 2 dan SMP 4 Jatibarang. Hal itu juga ditandai dengan tingkat penguasaan kosa kata yang digunakan lebih banyak oleh peserta didik dalam permainan *guessing game*.

PEMBAHASAN

- 1) Pencapaian dari Nilai Pre test Kelompok Kontrol

Tabel 2. Frekuensi dan persentase pencapaian siswa dalam perolehan Score Pre test

NO	Interval	Kelompok Kontrol		Rata-rata
			%	
1	40 - 47	7	11	64,31
2	48 - 55	9	14	
3	56 - 63	6	9	
4	64 - 71	22	34	
5	72 - 79	19	29	
6	80 - 87	1	1	
		64		
	Score Tertinggi	80		
	Score terendah	40		

2) Pencapaian dari Nilai Pre test Kelompok Eksperimen

Tabel 3 . Frekuensi dan prosentasi pencapaian siswa dalam perolehan Score Pre test

NO	Interval	Kelompok Eksperimen		Rata-rata
			%	
1	40 - 47	7	11	65,78
2	48 - 55	7	11	
3	56 - 63	3	5	
4	64 - 71	24	37	
5	72 - 79	21	33	
6	80 - 87	2	3	
		64		
	Score Tertinggi	80		
	Score terendah	40		

Dari hasil Pre test dan post tes selanjutnya dilakukan uji normalitas data dengan chi square :

Tabel: 4. Uji Normalitas data score post test test dengan rumus Chi Square

NO	Interval	f_o	f_h	$(f_o - f_h)$	$(f_o - f_h)^2$	$\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$
1	55 - 60	2	0,86	1,14	1,3	1,5

2	61 - 66	1	4,27	-3,27	10,7	2,5
3	67 - 72	15	10,87	4,13	17,1	1,6
4	73 - 78	26	10,87	15,13	229,0	21,1
5	79 - 84	15	4,27	10,73	115,2	27,0
6	85 - 90	5	0,86	4,14	17,1	19,8
		64	32,0	32	390,3	2,3

Tabel: 5. Uji Normalitas data score post tes kelompok Eksperimen dengan rumus Chi Square

NO	Interval	<i>f_o</i>	<i>f_h</i>	<i>(f_o - f_h)</i>	<i>(f_o - f_h)²</i>	$\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$
1	55 - 62	2	1,73	0,27	0,1	0,0
2	63 - 70	5	8,54	-3,54	12,5	1,5
3	71 - 78	28	21,73	6,27	39,3	1,8
4	79 - 86	24	21,73	2,27	5,1	0,2
5	87 - 94	4	8,54	-4,54	20,6	2,4
6	95 -102	1	1,73	-0,73	0,5	0,3
		64	64,0	0	78,1	0,1

Dari data perhitungan diuji dengan Uji Normalitas data diperoleh Chi kwadrat hitung : 2,3 (Klp.kontrol) dan 0,1 (klp.Eksperimen), selanjutnya dibandingkan dengan Chi kwadrat tabel, dengan dk (derajat kebebasan) $6 - 1 = 5$ dan taraf kesalahan 5%, maka harga Chi kwadrat tabel = 11,07. Karena Chi

kwadrat hitung lebih kecil dari Chi kwadrat tabel ($3,5 < 11,07$, maka distribusi data hasil Pre test dan post test bagi kelompok kontrol dan Eksperimen adalah normal.

Selanjutnya dihitung Nilai rata rata dan Standart Deviasinya

Tabel.5 : Nilai rata-rata dan standar deviasi pre test dan post test peserta didik

	Kelompok	Mean	Standard Deviation
Pre test	Kontrol	64,31	
	Eksperimen	65,78	
Post test	Kontrol	75,67	5,59

Eksperimen	78,44	6,67
------------	-------	------

Tabel. 6: Nilai rata-rata dan standar deviasi pretes dan post test peserta didik

	Group	Mean	Standard Deviation
Pretest	Experimental Group	57.77	
	Control Group	57.49	
Posttest	Experimental Group	73.60	5.66
	Control Group	60.82	6.61

Skor rata-rata dan standar deviasi menunjukkan perbedaan dalam pretest dan posttest untuk kedua kelompok. Data tersebut berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS 16.0.

Dari data yang ditunjukkan pada tabel 4.7, nilai rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagian besar berada pada skor yang sama sebelum diberikan perlakuan. Setelah diberikan perlakuan skor posttest untuk kedua kelompok; kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan perbedaan rata-rata skor. Artinya ada perbaikan setelah pemberian perlakuan. Tabel tersebut juga menunjukkan bahwa nilai utama pretest siswa kelompok eksperimen adalah 65,78 dan standar deviasi 11,20; dan kelompok kontrol adalah 64,31 dan standar deviasi 11,53. Skor rata-rata kedua kelompok berbeda setelah perlakuan dilaksanakan. Nilai rata-rata setelah perlakuan adalah

78,44 untuk kelompok eksperimen dengan standar deviasi 5,66 dan 75,67 untuk kelompok kontrol dengan standar deviasi 6,61; Artinya, rata-rata skor kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol ($78,44 > 75,67$).

PENUTUP

1. SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan pada bagian sebelumnya dapat diambil simpulan bahwa :

- 1) terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan guessing game untuk mengajarkan *descriptive text* terhadap peningkatan kemampuan *speaking* peserta didik di SMP Negeri 2 dan SMP Negeri 4 Jatibarang.
- 2) Penggunaan model *guessing game* dalam pembelajaran *speaking* terbukti efektif meningkatkan

pula kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris bagi peserta didik di SMP 2 dan SMP 4 Jatibarang. Hal itu juga ditandai dengan tingkat penguasaan kosakata yang digunakan lebih banyak oleh peserta didik dalam permainan *guessing game*.

2. SARAN

Dari hasil simpulan di atas dapat disarankan :

- 1) dalam pembelajaran descriptive text dapat diterapkan model *guessing game*.
- 2) sebaiknya pendidik bisa menggunakan dan menerapkan model *guessing game* untuk pembelajaran pada materi atau mapel lain untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam penguasaan materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia. (2007). *Standar Penilaian Pendidikan* (pp. 2007–2009).
- Klippel, F. (1994). *Keep Talking Communicative Fluency Activities For Language Teaching*.
- Students, G., Madiun, G., & Year, A. (2013).

Using "Most Names" To Improve Student' Speaking By. 1–11.

- Sukerni, I. A. K., & Purnami, I. A. O. (2019). Developing Students Speaking Skill Though Guessing Games. *Yavana Bhasha : Journal of English Language Education*, 2(2), 55. <https://doi.org/10.25078/yb.v2i2.1026>
- Sari. (2017). *The Influence Of Using Guessing Game Toward Student Vocabulary Mastery At Seventh Grades Of MTs N 1 East Lampung In Academic Year 2017/2018*. Metro.
- Sugiono. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung.
- Tompkins, G.E. (1994). *Teaching Writing: Balancing Process and Product*. New York: Macmillan College Company, Inc.
- Stanley, L. (1988). *Ways to Writing*. New York: Macmillan.
- St. Y. Slamet dan Amir. (1996). *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Bahasa Lisan dan Bahasa Tertulis)*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.