

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

Oleh

Ida Ayu Putu Rika Wibawanti Putri, NIM 1912011033

Jurusan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Pendidikan Ganesha

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode *Guessing game* untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada teks berita di kelas VII C SMPN 5 Negara, langkah-langkah metode *Guessing game* untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada teks berita di kelas VII C SMPN 5 Negara, dan respons siswa kelas VII C SMPN 5 Negara terhadap metode *guessing game* 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 *guessing game* pada teks berita dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dimulai dari prosesnya dengan menerapkan langkah-langkah metode *guessing game* 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 *guessing game* 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.

Kata Kunci: *Guessing Game*, Keterampilan Berbicara, Teks Berita.

METHOD APPLICATION GUESSING GAME TO IMPROVE SPEECH SKILLS IN LEARNING NEWS TEXT IN CLASS VII C SMPN 5 NEGARA

By

Ida Ayu Putu Rika Wibawanti Putri, NIM 1912011033

Jurusan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Pendidikan Ganesha

ABSTRACT

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 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.

Keywords: *Guessing Game Method, Speaking Skills, News Text.*