

## ABSTRACT

Aini, Ariza Nur. 2016. *The Use of Guessing Game in Teaching Descriptive Text to Improve Students' Speaking Skill (A Classroom Action Research on Seventh Year Students of SMP Negeri 1 Singosari)*. English Language Education Program, Faculty of Cultural Studies, Universitas Brawijaya.  
Supervisor: Devinta Puspita Ratri, M.Pd

Keywords: Guessing Game, Descriptive Text, Speaking Skill.

For the sake of global communication, English speaking skill is needed to be learnt and practiced by EFL learners. In fact, there are several problems happen in language classroom that are often found by the English teacher. One of them is the difficulty of provoking students to speak. Students often face some difficulties, such as less motivation, reluctant to speak, afraid of making mistake, etc. These problems also happened to the seventh year students of SMPN 1 Singosari. Besides, their language aspects such as pronunciation and grammar were also considered low. Therefore, the researcher intends to solve their problems and improve students' speaking skill by implementing guessing game.

To overcome students' problems and fulfill the objective as stated above, the researcher conducted a classroom action research (CAR) which has total four meetings for the action only (exclude two tests) within one cycle. The focus of this study is the implementation of guessing game to teach students at class VII-I about simple descriptive and how to describe something, orally. In collecting the data, the researcher did an interview, classroom observation, and conducted test before and after the implementation. Then, the researcher analyzed the data both qualitatively and quantitatively to report the research findings. The researcher used two standards as the criteria success of the study. First, the improvement of students' score on speaking test which reaches at least, 75% of the students pass the minimum score completeness that is 80. Second, the improvement of students' active participation in speaking during the implementation of the game.

The result of this study shows that there is significant improvement of students' speaking skill after the implementation of guessing game. The first evidence was shown by the students' test result of speaking. 79% of students passed the minimum score completeness (80), which increased more significantly than the previous test obtained on the preliminary study (47% of students passed the minimum score completeness). Besides, students' active participation during the implementation of guessing game was also improved. It means that the classroom action research is successfully accomplished. It also shows that the guessing game could be an effective way in improving students' speaking skill.

## ABSTRAK

Aini, Ariza Nur. 2016. *Penggunaan Permainan Tebak-Tebakan dalam Pengajaran Teks Deskriptif untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara (Sebuah Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas Tujuh SMP Negeri 1 Singosari)*. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya. Pembimbing: Devinta Puspita Ratri, M.Pd

Kata Kunci: Permainan Tebak-Tebakan, Teks Deskriptif, Kemampuan Berbicara.

Untuk kepentingan komunikasi global, kemampuan berbicara bahasa Inggris perlu dipelajari dan dipraktikkan oleh pembelajar bahasa asing. Dalam kenyataannya, terjadi banyak masalah yang dihadapi guru bahasa Inggris dalam mengajarkan *speaking* di kelas. Salah satunya adalah kesulitan dalam membangkitkan motivasi siswa untuk berbicara. Siswa sering menghadapi kesulitan seperti kurangnya motivasi, merasa ragu untuk berbicara, takut melakukan kesalahan, dan sebagainya. Masalah-masalah tersebut juga terjadi pada siswa kelas tujuh SMP Negeri 1 Singosari. Selain itu, kemampuan pelafalan dan tata bahasa mereka juga rendah. Oleh sebab itu, peneliti bermaksud untuk mengatasi masalah tersebut dan meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Inggris dengan menerapkan permainan tebak-tebakan.

Untuk mengatasi kesulitan siswa dan mencapai tujuan yang telah disebutkan diatas, peneliti melakukan sebuah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari empat pertemuan dalam satu *cycle* untuk melakukan aksi (tidak termasuk pelaksanaan dua tes). Penelitian ini berfokus pada implementasi permainan tebak-tebakan untuk mengajarkan pada siswa, khususnya di kelas VII-I tentang teks deskriptif sederhana dan bagaimana mendeskripsikan sesuatu secara lisan. Dalam mengumpulkan data, peneliti melakukan wawancara, observasi kelas, dan mengadakan tes sebelum dan setelah implementasi. Kemudian, peneliti menganalisa data kualitatif dan kuantitatif untuk melaporkan temuan. Peneliti menggunakan dua standar sebagai kriteria sukses. Pertama, peningkatan nilai *speaking* siswa yaitu 75% siswa mencapai nilai minimum yaitu 80. Kedua, peningkatan partisipasi aktif siswa dalam berbicara selama pelaksanaan permainan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan cukup besar pada kemampuan berbicara siswa setelah pengaplikasian permainan tebak-tebakan. Bukti pertama adalah hasil tes siswa dalam berbicara. 79% siswa berhasil mencapai nilai minimum kelulusan (80), yang meningkat lebih besar dibandingkan hasil dari tes sebelumnya pada *preliminary study* (47% siswa berhasil mencapai KKM). Selain itu, partisipasi aktif siswa didalam kelas selama permainan tebak-tebakan juga meningkat. Hal ini membuktikan bahwa penelitian tindakan kelas telah berhasil diselesaikan. Hal ini juga berarti permainan tebak-tebakan dapat menjadi cara yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa.