

**Increasing of Students' Motivation and English Speaking Skill Using  
Word Guessing Game at Social Class Grade  
XI in Senior High School of 2 Bandar Lampung,  
in the Academic Year of 2010/2011**

Suranto

SMA Negeri 2 Bandar Lampung, Bandar Lampung 35142

**Abstract**

The objective of the research was to describe how to make lesson plan, implementation, evaluation system, reflect the word guessing game for increasing motivation and students' speaking skill.

The study used the model of Classroom Action Research. It was conducted in three cycles. The first cycle was a big group discussion (classical), second cycle was a small group discussion, third cycle was a pair. To obtain the research data, it was used some instruments, APKG I, the observation of students' activities, students' motivation, evaluation system and students' speaking skill test.

The conclusions of the study are: 1) there were improvement in lesson plan quality, the first cycle was score 2,80 (poor category), second cycle was score 3,80 (average), third cycle was score 4,20 (good), 2) at the first cycle, student was active 55% in social one and in social two 68%, second cycle, in social one increased 80% and in social two 82%, third cycle, in social one increased 100% and social two 100%, 3) evaluation system of the students' speaking skill was implemented by pre-test and post-test, pre-test validity was 0,89, reliability was 0,91, post-test validity was 0,84, reliability was 0,80, 4) students' motivation in social one average 25%, high motivation 41% and average 40%, high motivation 59% in social two, second cycle increased average motivation in social one 15%, high motivation 75% and social two average motivation 18% high motivation 77%, third cycle increased average motivation 22%, high motivation 77%, 5) students' speaking skill in social one increased 35% (40% became 75%) and in social two 36,5% (45,5% became 82%).

*Keywords: Students' motivation, speaking skill, word guessing game.*

## **1. Pendahuluan**

Salah satu tuntutan yang harus dijawab oleh para siswa Indonesia dalam mempersiapkan dirinya menuju masyarakat global adalah kemampuan menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi dalam konteks lisan maupun tulis. Memiliki keterampilan berbahasa Inggris akan sangat membantu siswa dalam mengembangkan dirinya secara intelektual, sosial, dan emosional. Bahasa juga merupakan kunci penentu menuju keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi.

Peranan para guru sangat penting dalam meningkatkan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru tidak harus menyampaikan materi saja, tetapi juga harus

melaksanakan berbagai usaha agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, menyenangkan, dan mampu memotivasi siswa untuk meningkatkan kapasitas belajar bahasa Inggris. Untuk mencapai tersebut, guru perlu mengupayakan tercapainya tujuan-tujuan pembelajaran yang telah diprogramkan secara efektif dan efisien.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) telah dirumuskan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk mata pelajaran bahasa Inggris di SMA adalah kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa dalam mempelajari bahasa Inggris, terdiri dari mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*), rumusan untuk kompetensi berbicara (*speaking*)

adalah mengungkapkan makna dalam percakapan transaksional dan interpersonal dalam konteks kehidupan sehari-hari, (Depdiknas 2005)

Hasil pengamatan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung, siswa yang mempunyai motivasi untuk berbicara bahasa Inggris baik dalam kelas maupun di luar hanya 6 siswa dari jumlah 20 siswa (30%) di kelas XI IPS 1 dan 10 siswa dari jumlah 22 siswa (45%) di kelas XI IPS 2.

Kenyataan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran masih rendah dan sebagian kecil saja siswa termotivasi untuk berbicara bahasa Inggris baik bersama teman ataupun guru. Salah satu usaha untuk menanggulangi masalah ini, peneliti berkolaborasi dengan guru bahasa Inggris mencoba melakukan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) mengadopsi model Kemmis, S. Mc Taggart, R dalam Wiriadmadja (2008). Penelitiannya dimulai dari tahap *Reconnaissance* (Evaluasi terhadap situasi pembelajaran) kemudian melakukan tindakan (*action*) di mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi/evaluasi, dan refleksi, dan mempertimbangkan metode yang tepat untuk pembelajaran *speaking* adalah:

*Word Guessing Game*, sesuai dengan pernyataan Klippel (1984: 31) "*Word guessing games are true communicative situations and as such very important for foreign language learning*". Dalam *word guessing game* siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa, bertanya dan menjawab dalam bahasa Inggris pada situasi tertentu. Proses pembelajaran yang menggunakan *word guessing game* terfokus pada peningkatan berbicara dan motivasi siswa dalam pembelajaran di kelas, pada kelas *word guessing game* terdiri dari berpasangan (*pair*) dan diskusi kelompok (*group discussion*). Sehingga pembelajaran akan lebih efektif karena dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri siswa, sehingga siswa akan memiliki keterampilan berbicara yaitu: kemampuan mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan, baik secara berhadapan ataupun dengan jarak jauh.

Tujuan Penelitian ini untuk mendiskripsikan: perencanaan, pelaksanaan, evaluasi pembelajaran, peningkatan motivasi dan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa dengan menggunakan *word guessing game*.

## 2. Tinjauan Pustaka

Definisi bahasa lainya diungkapkan oleh Richards dan Rodgers (2001: 20) yang mengatakan bahwa "*the view that language is a system of structurally related elements for the encoding of meaning*". Bahasa dilihat sebagai sebuah sistem unsur-unsur yang berhubungan secara struktur pada pengkodean makna. Dari berbagai definisi yang di kembangkan oleh para ahli dapat ditegaskan bahwa bahasa adalah sebuah tindak tutur yang bermakna, yang mencakup unsur-unsur struktur, simbol- simbol bunyi dan kebudayaan. Oleh karena itu pembelajaran bahasa Inggris yang termuat dalam kurikulum KTSP mencakup empat kompetensi yaitu: *listening, speaking, reading, and writing*. Haemer (1983: 1-2) mempelajari bahasa asing contohnya bahasa Inggris adalah karena alasan: (a) *school curriculum* siswa mempelajari bahasa Inggris karena terdapat dalam kurikulum sekolah yang harus mereka pelajari baik mereka menyukai atau tidak, (b) *advancement* (tujuan mendatang) sebagian orang ingin mempelajari bahasa Inggris karena bahasa itu menawarkan kesempatan untuk meningkatkan kehidupan profesionalnya (c) *target language community* (komunitas bahasa sasaran) beberapa siswa di kelas merasa bahwa berada di komunitas bahasa Inggris, siswa terdorong untuk mempelajari dan berkesempatan untuk saling menggunakan bahasa Inggris dalam komunikasi mereka, (d) *English for special purpose* (untuk tujuan khusus) bahasa Inggris di gunakan untuk berbagai tujuan, seperti untuk kepentingan di bidang pekerjaan (*English for Occupational Purpose/EOP*), untuk kebutuhan penulisan esai, laporan-laporan ilmiah dalam seminar atau tulisan akademik lainnya (*English for Academic Purpose/EAP*), dan untuk kebutuhan mempelajari bidang sains dan teknologi seperti kedokteran, sains, dan disiplin ilmiah lainnya (*English for Science and Technologi/EST*). (e) *culture* (budaya).

Belajar bahasa Inggris dapat dilakukan melalui dua proses, pemerolehan (*acquisition*) dan pembelajaran (*learning*). Krashen dalam Setiyadi (2006: 21) membedakan antara pemerolehan dan pembelajaran pada tingkat proses, *Acquisition is defined as a subconscious process that is identical to the process used in first language acquisition in all important ways. Learning is defined as conscious knowing about a target language*. Pemerolehan ditetapkan sebagai proses bawah sadar yang indetik dengan proses penggunaan perolehan bahasa pertama yang

begitu penting. Pembelajaran adalah mengetahui secara sadar tentang target bahasa. Dibandingkan dengan *language acquisition*, pembelajaran bahasa atau *language learning* merupakan proses pembelajaran sebuah bahasa dengan sengaja dipelajari bukan diperoleh untuk mendapatkan pengetahuan bahasa.

Belajar bahasa tidak merupakan sebuah rantai yang pasif tetapi diharapkan aktif merespons. Rivers (1972: 124) mengatakan bahwa: *learning is not a passive chaining of adjacent items, but requires instead an active analytic mode of response*. Selanjutnya, Richards and Rodgers dalam Setiyadi (2006: 11) mengemukakan lima definisi belajar, yaitu: 1. *learning is facilitated if language learners discover rather than repeat and remember without understanding what is to be learned*. 2. *Learning involves the unconscious functions as well as the conscious functions*. 3. *The norms of the society often block the process of learning*. 4. *language learning will take place if language learners maintain their feeling of security*. 5. *Language learning is a process of habit formation*.

Menurut Setiyadi (2006: 11) pembelajaran (*learning*) di definisikan antara lain: 1) difasilitasi jika mempelajari bahasa untuk mengetahui dari pada mengulang dan mengingat tanpa memahami apa yang telah dipelajari. 2) meliputi fungsi tidak sadar, juga boleh dikatakan fungsi yang sadar. 3) norma masyarakat. 4) belajar bahasa akan terjadi jika keamanan perasaan mereka diperoleh. 5) bentuk proses kebiasaan. Selanjutnya Stevens (1976: 5) membuat definisi pembelajaran bahasa adalah: *Learning a language is a process of acquiring conscious control of the phonological, grammatical and lexical patterns of a second language, largely through study and analysis of these patterns as a body of knowledge ..... provide the student has a proper degree of cognitive control over the structures of the language, facility will develop automatically with the use of the language in meaningful situations*.

Belajar bahasa merupakan proses perolehan secara sadar tentang bunyi-bunyi bahasa menurut fungsinya, tata bahasa, pola-pola kebahasaan dari bahasa kedua (bahasa Inggris) yang luas dipelajari dan menganalisa pengetahuan diperintukkan pada siswa yang memiliki pengetahuan ketatabahasaan, mempermudah penggunaan bahasa pada situasi

yang bermakna. Jadi, pembelajaran merupakan proses pembentukan kebiasaan, pola-pola kebahasaan dan fungsinya yang akhirnya dapat menghasilkan kemampuan untuk menggunakan bahasa yang dipelajari secara bertahap dan di sadari.

Proses pembelajaran bahasa Inggris di sekolah sangat menentukan kualitas penguasaan bahasa Inggris oleh siswa. Brown (2001: 56) menyebutkan bahwa pembelajaran bahasa kedua yang efisien adalah: *Efficient second language learning involves a timely movement of the control of a few language forms into the automatic processing of a relatively unlimited number of language forms. Overanalyzing language, thinking too much about its forms, and consciously lingering on rules of language all tend to impede this graduation to automaticity*.

Pembelajaran bahasa yang melibatkan gerakan tepat waktu, dari pengontrolan bentuk-bentuk bahasa ke dalam proses otomatis dari bentuk-bentuk bahasa yang tidak terbatas jumlahnya. Analisis bahasa yang berlatih, berpikir terlalu banyak tentang bentuk-bentuknya, dan secara sadar terikat dengan aturan-aturan bahasa yang cenderung mengganggu munculnya otomatisasi. Sehingga dalam mempelajari bahasa Inggris tidak hanya mengenali bentuk-bentuk kalimat tapi juga tata bahasa perlu juga diperhatikan, motivasi siswa sangat diperlukan dalam penguasaan bahasa Inggris khususnya keterampilan berbicara (*speaking*).

Belajar dan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Menurut konsep komunikasi, pembelajaran adalah proses komunikasi fungsional antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa, dalam rangka perubahan sikap dan pola pikir yang akan menjadi kebiasaan bagi siswa yang bersangkutan. Dalam pembelajaran komunikasi yang diharapkan adalah komunikasi dua arah yaitu antara guru dengan siswa dan sebaliknya, serta antara siswa dengan siswa. Ada beberapa teori belajar yang dikemukakan para ahli. Berikut disajikan beberapa teori yang mendukung pembelajaran keterampilan berbicara dengan permainan tebak kata (*word guessing game*) dan pada umumnya dijadikan landasan metode pembelajaran dalam sistem pendidikan.

Dalam teori pembelajaran konstruktivis

mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan itu tidak lagi sesuai, bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha susah payah dengan ide-ide.

Menurut teori konstruktivis ini, satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberikan kesempatan siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar, (Herpratiwi, 2009: 71-72)

Permendiknas Nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses dijelaskan bahwa RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai KD. Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

RPP disusun untuk setiap KD yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Guru merancang penggalan RPP untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan di satuan pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang No.20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Depdiknas, 2003: 7). Definisi tersebut menyiratkan bahwa dalam proses pembelajaran ada dua pihak yang terlibat dalam melakukan proses interaksi, yaitu pendidik dan peserta didik; atau dengan kata lain proses pembelajaran terjadi jika kedua pihak (guru dan murid) sama-sama melakukan aktivitas dengan berinteraksi secara timbal balik. Aktivitas belajar merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi

pembelajaran. Sardiman (2003: 93) menyatakan bahwa: "Pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku menjadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas". Dengan mengemukakan beberapa pandangan dari berbagai ahli tersebut di atas, jelas bahwa dalam kegiatan belajar siswa atau peserta didik harus aktif berbuat, dengan kata lain bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas, belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik.

Motivasi ialah kekuatan tersembunyi didalam diri individu, yang mendorong individu untuk melakukan dan bertindak dengan cara yang khas, kadang kekuatan itu berpangkal pada naluri, kadang pula berpangkal pada keputusan rasional, tetapi lebih sering lagi hal itu merupakan perpaduan dari kedua proses tersebut (Dovies, 1991: 214). Crowl dkk. (1997: 231) mengatakan motivasi adalah sebagai energi vital atau dorongan hidup yang merangsang seseorang untuk melakukan aktivitas. Senada dengan hal tersebut MC. Donald yang di kutip Soemanto (1998: 203) mengatakan bahwa motivasi adalah sebagai sesuatu perubahan tenaga di dalam diri/pribadi seseorang yang ditandai oleh dorongan efektif (perasaan) dan reaksi dalam usaha mencapai tujuan. Karenanya motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Kuat lemahnya motivasi seseorang tidak dapat dilihat secara nyata, melainkan dapat dilihat pada penampilan perilaku seseorang dalam melakukan sesuatu, mempertahankan kegiatan kearah tercapainya tujuan yang di tetapkan. Dengan kata lain, motivasi itu sangat mempengaruhi seseorang dalam bertindak, dan merupakan dorongan yang timbul pada diri seseorang untuk berperilaku dalam mencapai tujuan.

Keterampilan berbicara merupakan tujuan pembelajaran pada ranah psikomotor yang berhubungan dengan koordinasi gerakan tangan atau anggota badan lainnya dengan ekspresi dan kemampuan berbicara. Cara-cara yang dapat dilakukan untuk mendapatkan keterampilan berbicara tersebut adalah: 1) berlatih dengan pola progresif, yaitu bahwa keterampilan siswa dalam menghadapi kesulitan ini harus dikembangkan dengan jangka waktu yang lama bahkan dimulai dengan respon sederhana seperti *yes, it is* dan menggabungkan respon yang sulit seperti *yes, I should, shouldn't I* 2). Berlatih dengan pola setatis, yaitu dengan mengajarkan perbandingan kata sifat dalam sejumlah pelajaran yang terbatas

mengarang secara lisan yaitu cara latihan dimana siswa diharuskan mereproduksi sedikit karangan bahasa Inggris yang mereka tahu dengan baik (Alexander, 2005: 9).

### 3. Metode Penelitian

Penelitian kaji tindak menggunakan dua kelas, pada semester ganjil tahun pelajaran 2010-2011. Waktu pelaksanaan observasi dan penelusuran permasalahan di lapangan (*reconnaissance*), dilakukan pada semester ganjil di bulan Agustus sampai bulan September dan rencana tindakan di bulan Oktober, November dan Desember tahun pelajaran 2010-2011.

Lama tindakan untuk mengetahui tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Inggris (*speaking*) dengan menggunakan *word guessing game* di rencanakan selama 2 atau 3 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari atas 4 kegiatan utama, yaitu pembuatan rencana (*plan*), pelaksanaan tindakan (*action*), evaluasi (*evaluation*), dan refleksi (*reflektion*). Pada tahap rencana, guru peneliti membuat persiapan pembelajaran. Di sini, semua kegiatan yang akan dilaksanakan perlu dipertimbangkan secara cermat, serta alat yang akan digunakan untuk mengamati tindakan yang akan dilakukan pada tahap tindakan, peneliti menyajikan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah dirumuskan, kemudian peneliti melakukan pemantauan dengan menggunakan cara yang telah disepakati bersama. Hasil pemantauan ini kemudian direfleksikan secara bersama untuk melihat kelebihan dan kekurangan yang digunakan untuk pelaksanaan tindakan berikutnya. Instrumen untuk memperoleh data penelitian yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan, seperti angket penilaian aktivitas, angket motivasi, dan angket penilaian keterampilan berbicara.

### 4. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti dan kolaborator menetapkan jenis tindakan nyata yang dipandang baru dan menarik minat siswa serta dapat dilaksanakan oleh guru sesuai dengan kemampuannya. Peneliti melakukan penelitian dengan tiga tindakan. Ketiga tindakan pembelajaran tersebut adalah: 1) tebak kata yang dipandu oleh guru (*by class*), 2) tebak kata yang dipandu oleh siswa secara bergantian dalam diskusi kelompok (*group discussion*), 3) tebak kata dengan teka teki silang

secara berpasangan (*pair*). Tindakan di atas merupakan bagian strategi pembelajaran yang bisa dikelompokkan ke dalam jenis permainan.

Hasil pelaksanaan siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan tebak kata belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari kehadiran siswa hanya 70% di kelas IPS 1 sedangkan di IPS 2 kehadiran siswa mencapai 99%. Perencanaan pembelajaran siklus I dengan nilai 2,83 (kategori kurang) berdasarkan penilaian kinerja guru. Aktivitas belajar, siswa yang aktif belum maksimal terlihat dari jumlah siswa yang terlibat dalam kegiatan membaca, mendengarkan, bertanya dan menjawab selama proses pembelajaran 11 siswa (55%) di IPS 1 sedangkan di IPS 2 15 siswa (68%), ini disebabkan karena siswa masih merasa takut salah menjawab. Motivasi belajar siswa juga belum maksimal di IPS 1 siswa yang bermotivasi sedang 5 orang (25%), bermotivasi tinggi 9 orang (41%) dan di IPS 2 siswa bermotivasi sedang 8 siswa (40%), bermotivasi tinggi 13 siswa (59%), mereka mulai antusias dan serius mengikuti pembelajaran, karena nampaknya siswa belum terbiasa dengan kondisi pembelajaran tebak kata. Keterampilan berbicara siswa juga belum memuaskan, berdasarkan hasil pre-tes yang dilaksanakan di IPS 1 yang terampil berbicara 8 siswa (40%) sedang di IPS 2 yang terampil berbicara 10 siswa (45,5%). Disimpulkan pelaksanaan Siklus I belum baik karena belum memacu keterlibatan dan memotivasi setiap siswa yang mengikuti proses pembelajaran juga tergambar hasil evaluasi keterampilan berbicara siswa belum mengembirakan. Untuk itu peneliti dan kolaborator untuk melaksanakan tindakan perbaikan di siklus II.

Dibandingkan dengan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I, keterlibatan siswa pada siklus II di pertemuan pertama dan ke dua mengalami peningkatan yang cukup signifikan karena hampir semua siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Perencanaan pembelajaran (RPP) yang dimodifikasi dari klasikal ke kelompok diskusi dengan hasil penilaian 3,84 (kategori sedang) sehingga diharapkan akan terjadi peningkatan proses pembelajaran yang lebih baik. Aktivitas belajar, siswa yang aktif pada siklus ke II di pertemuan pertama di kelas IPS 1 sudah 14 siswa (70%) dan di IPS 2 17 siswa (77,27%) yang aktif bertanya, menjawab dalam kelompok diskusi, di pertemuan ke dua juga mengalami peningkatan mencapai target 80%

(16 siswa) di IPS 1 dan 82% (18 siswa) di IPS2. Hal ini terlihat hampir semua siswa sudah timbul keberanian untuk berbicara kepada teman sekelompoknya, mereka lebih leluasa untuk bertanya atau mengemukakan ide dan tidak merasa malu walaupun jawabannya salah. Motivasi belajar siswa, pada pembelajaran di siklus II pertemuan ke dua meningkat cukup tinggi di IPS 1 yang bermotivasi sedang 3 siswa (15%), bermotivasi tinggi 15 siswa (75%) sudah termotivasi untuk mengikuti permainan tebak kata sedangkan di IPS 2 yang bermotivasi sedang 4 siswa (18%), bermotivasi tinggi 17 siswa (77%). Hasil baik ini disebabkan kegiatan permainan dilakukan oleh siswa sendiri dalam kelompok kecil sehingga mereka antusias dan serius mengikuti pembelajaran, dan mereka masing-masing terpacu untuk menunjukkan kelebihannya dan merasa malu jika tidak mampu menebak atau menjawab semua pertanyaan tentang misteri kata.

Dibandingkan dengan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II, di siklus III mengalami peningkatan cukup tinggi, baik aktivitas maupun motivasi siswa. Penilaian perencanaan pembelajaran (RPP) pada siklus III yang dimodifikasi pembelajarannya berpasangan (*pair*) dengan nilai 4,20 (kategori baik) berdasar penilaian kinerja guru. Aktivitas belajar siswa mengalami kenaikan sangat tinggi, siswa yang aktif pada siklus ke III di IPS 1 sudah 20 siswa (100%) yang aktif bertanya, menjawab atau menebak permainan tebak kata (*word guessing*) dalam bentuk berpasangan (*pair*), dan 22 siswa (100%) di IPS 2. Karena kegiatan pembelajaran sama dikendalikan oleh siswa sepenuhnya. Motivasi belajar siswa, pada pembelajaran di siklus III meningkat di IPS1 yang bermotivasi sedang 3 siswa (15%), bermotivasi tinggi (8 16 siswa (80%) sudah termotivasi untuk mengikuti permainan tebak kata sedangkan di IPS 2 yang bermotivasi sedang 5 siswa (22%), bermotivasi tinggi 17 siswa (77%). post-tes keterampilan berbicara siswa yang memperoleh nilai di atas KKM 2,25 (75%) di kelas XI IPS1 sebanyak 15 siswa (75%) dari 20 siswa, dan IPS 2, 18 siswa (82%) dari 22 siswa.

Sistem evaluasi keterampilan berbicara melihat aspek yang dinilai meliputi; ketepatan gramatika (*accuracy*), kelancaran (*fluency*), kejelasan ujaran (*pronunciation*), dan kosa kata (*vocabulary*), dengan validitas pre-tes 0,89 dan post-tes 0,84 sedangkan reliabilitas pre-tes 0,91 dan post-tes 0,80.

Berdasarkan data pre-tes yang dilakukan pada siklus I, hanya 8 siswa (40%) dari jumlah siswa 20 di IPS 1 yang terampil berbicara bahasa Inggris, sedangkan di IPS 2 hanya 10 siswa (45,5%) dari jumlah 22 siswa yang terampil berbicara. Hasilnya belum maksimal. Pada post-tes hasilnya mengalami peningkatan cukup baik yaitu siswa yang terampil berbicara di IPS 1 mencapai 15 siswa (75%) dan di IPS 2 mencapai 18 siswa (82%).

Proses pembelajaran di siklus I hanya didominasi oleh siswa tertentu saja yang memiliki keberanian cukup tinggi dan terampil unjuk kerja melibatkan diri dalam proses pembelajaran. Dapat diketabui bahwa pengelolaan kelas oleh guru belum tepat karena pengelompokan siswa (klasikal) belum dapat berjalan lebih baik, hasilnya juga belum maksimal. Harmer (1991: 235) mengatakan bahwa; "...various aspects of class management including the role of the teacher, student grouping, and disruptive behaviour". Berbagai aspek pengelolaan kelas meliputi peran guru, pengelompokan siswa, dan perilaku yang mengganggu. Dikatan pula bahwa salah satu manajemen kelas adalah; mengelompokkan siswa dalam kelompok belajar baik berpasangan maupun kelompok (*pair and group*). Memberikan kesempatan berharga dan menciptakan atmosfer kooperatif dalam kelas dan melaksanakan praktik (kegiatan mandiri) siswa dengan lebih baik.

Perubahan pelaksanaan permainan tebak kata dari kelompok besar (klasikal) ke kelompok kecil dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan siswa dalam pembelajaran lebih merata dan signifikan terlihat hampir semua siswa aktif bertanya dan menjawab. Brown (2001: 183) mengatakan bahwa: "*Guessing games are common language classroom activities. Twenty question, for example, is easily adapted to a small group*". Permainan Tebak Kata merupakan kegiatan kelas bahasa pada umumnya, contohnya 20 pertanyaan "ya/tidak" dapat dengan mudah diadaptasi dalam kelompok kecil.

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, maka disimpulkan bahwa untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa dengan *Word Guessing Game*, dilaksanakan tiga siklus tindakan oleh peneliti

dengan observasi situasi pembelajaran (*reconnaissance*) serta diikuti tindakan (*action*) tebak kata (*word guessing*). 1) Terjadi peningkatan kualitas RPP, pada siklus I, kualitas RPP dengan skor 2,80 (kategori kurang), pada siklus II dengan skor 3,80 (kategori sedang), dan siklus III dengan skor 4,20 (kategori baik). 2) Pelaksanaan pembelajaran *speaking* dengan *word guessing game* di siklus I secara klasikal (*by class*), aktivitas belajar siswa belum menunjukkan hasil yang baik yaitu, di IPS1 siswa yang aktif 11 orang (55%), dan di IPS2 siswa yang aktif 15 orang (68%) yang terlibat dalam proses pembelajaran. Di siklus II diskusi kelompok (*group discussion*), pada pertemuan pertama di IPS1 siswa yang aktif 14 orang (70%) dan di IPS2 siswa yang aktif 17 (77%).

Pertemuan ke dua juga mengalami kenaikan di IPS1 siswa yang aktif 16 orang (80%) dan di IPS2 siswa yang aktif 18 orang (82%). Siklus III berpasangan (*pair*), mengalami kenaikan sangat tinggi di IPS1 siswa yang aktif 20 orang (100%) dan di IPS2 siswa yang aktif 22 orang (100%). 3) Sistem evaluasi pembelajaran khususnya keterampilan berbicara siswa dengan aspek *accuracy, fluency, pronunciation* dan *vocabulary* dilakukan pada *pre-tes*; validitas (0,89), reliabilitas (0,95), *post-tes*; validitas (0,84), reliabilitas (0,80). 4) Pembelajaran dengan *word guessing game* mampu meningkatkan motivasi siswa untuk berbicara, di **siklus 1** meningkat di IPS1 siswa bermotivasi sedang 5 orang (25%), bermotivasi tinggi 9 orang (41%) dan di IPS2 siswa bermotivasi sedang 8 orang (40%), bermotivasi tinggi 13 orang (59%). **Siklus 2** meningkat cukup signifikan di IPS1 siswa bermotivasi sedang 3 orang (15%), bermotivasi tinggi 15 orang (75%) dan di IPS 2 siswa bermotivasi sedang 4 orang (18%), bermotivasi tinggi 17 orang (77%). **Siklus 3** meningkat di IPS 1 siswa yang bermotivasi sedang (0%), bermotivasi tinggi 16 (80%), sedangkan di IPS 2 siswa bermotivasi sedang 4 orang (18%), bermotivasi tinggi 17 orang (77%). 5) Pembelajaran dengan *word guessing game* terbukti dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. **Pre-test** di kelas IPS1 dan IPS2 dari hasil tes di IPS 1 ada 8 siswa (40%), di IPS2 ada 10 siswa (45,5%) **Post-test** dilaksanakan di akhir siklus 3, hasil tes di IPS1 ada 15 siswa (75%), dan IPS2 ada 18 siswa (82%) yang sudah terampil berbicara, karena siswa sudah percaya diri dan tidak takut untuk berbicara dengan menggunakan kalimat sederhana.

## 6. Saran

Kepada guru bahasa Inggris dan pihak sekolah disarankan agar:

1) Menggunakan dan mengembangkan permainan tebak kata yang berbasis pembelajaran dalam kelompok kecil, dengan materi yang sesuai kompetensi dan minat siswa. 2) Terus menggali lebih banyak jenis permainan dan melakukan penelitian lebih lanjut untuk mencoba menguji, mempelajari, merencanakan, dan mengimplementasikan di kelas. 3) Untuk pihak sekolah dapat mengembangkan potensi guru bahasa Inggris melalui pelatihan pengembangan model pembelajaran.

## Daftar Pustaka

- Brown, H. Douglas. 2001. *Teaching by Principles*. 2<sup>nd</sup> Ed San Francisco: Logman
- Crowl, Thomas, K. Kamisky. Sally, Podol, David, M. (1977). *Educational Psychology Window of Teaching*. Brown & Benchmark. New York.
- Depdiknas, 2004. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta. Biro Hukum Depdiknas RI
- , 2005. *Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian*. Penerbit. PT Binatama Raya. Jakarta.
- , 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. BSNP. Jakarta.
- , 2004. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta. Biro Hukum Depdiknas RI
- Dovies, Ivor K. 1991. *The management Learning*. terjemahan Sudarsono Sudirdjo. Rajawali. Jakarta.
- Harmer, Jeremy. 1983 *The Practice of English language Teaching*. New York. Logman Group, Uk Limited.
- , 1991. *The Practice of English Language Teaching*. New York. Logman Group. Uk Limited.
- Herpratiwi. 2009. *Tiori Belajar dan Pembelajaran*. Bandar Lampung. Universitas Lampung Press.
- Klippel, Friederike. 1984. *Keep Talking, communicative fluency activities for language teaching*. Cambridge: University Press.

- Richard, Jack C, and Rodgers, Theodore. 2001. *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rivers, Wilga. 1972. *The Psychologist and The Foreign Language Teacher*. London: The University of Chicago Press.
- Sardiman, A.M. 2003. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta,

- PT Raja Grafindo Persada
- Setiyadi, Ag Bambang, 2006 . *Teaching English as a Foreign Language*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Soemanto, Wasty. 1998. *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Stevens, Peter. 1976. *New Orientations in the Teaching of English*. Oxford University Press.



**INDEKS PENULIS  
(AUTHOR INDEX)**

Seluruh penulis yang artikel ilmiahnya diterbitkan di *Linguistika* Volume 2 Nomor 2 Tahun 2011 dituliskan pada daftar berikut yang diurut secara abjad dilengkapi dengan nomor, terbitan, dan halaman.

Cori, ACJ. \_\_\_\_ (2) 9-17

Kadaryanto, B. \_\_\_\_ (2) 9-17

Kristiawan, M. \_\_\_\_ (2) 25-33

Primordiyanti, F \_\_\_\_ (2) 34-44

Rahman, A. \_\_\_\_ (2) 18-24

Riyanti, N. \_\_\_\_ (2) 1-8

Suranto \_\_\_\_ (2) 45-52

Yufrizal, H. \_\_\_\_ (2) 1-8

**INDEKS SUBJECT  
(SUBJECT INDEX)**

- Classroom Interaction \_\_\_\_ (2) 1-8
- Entertainment Texts \_\_\_\_ (2) 1-8
- Hubungan \_\_\_\_ (2) 34-44
- Interactional Contribution Categories \_\_\_\_ (2) 1-8
- Logis \_\_\_\_ (2) 34-45
- Language Learning \_\_\_\_ (2) 17-24
- Learning Management \_\_\_\_ (2) 25-33
- Listening Comprehension \_\_\_\_ (2) 9-17
- Motivation \_\_\_\_ (2) 17-24
- Patterns of Interaction \_\_\_\_ (2) 1-8
- Political Economy \_\_\_\_ (2) 1-8
- Pragmatik \_\_\_\_ (2) 34-44
- Sekuen \_\_\_\_ (2) 34-44
- Semantik \_\_\_\_ (2) 34-44
- Short Stories \_\_\_\_ (2) 9-17
- Sintatik \_\_\_\_ (2) 34-44
- Speaking Skill \_\_\_\_ (2) 45-52
- Struktural \_\_\_\_ (2) 34-44
- Students' Motivation \_\_\_\_ (2) 45-52
- Sudut Pandang \_\_\_\_ (2) 34-45
- Tokoh \_\_\_\_ (2) 34-44
- Top-down Approach \_\_\_\_ (2) 9-17
- Word guessing game \_\_\_\_ (2) 45-52

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih dan penghargaan diberikan kepada para pakar/rekan setara yang telah diundang sebagai penelaah oleh Jurnal Linguistika dalam volume 2 tahun 2010. Berikut ini adalah daftar nama pakar/rekan setara yang berpartisipasi:

Agus Wahyudi, Pascasarjana, Universitas Bandar Lampung, Lampung

Anwar Rahman, Politeknik Negeri Lampung, Lampung

Basturi Hasan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Lampung

Budi Kadaryanto, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Lampung

C.J. Aryanti Cori, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Lampung

Cucu Sutarsyah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Lampung

Emalia Iragiliati Sukarni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang, Malang

Eriyon, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, STKIP PGRI Lampung, Lampung

Firsa Primordiyanti, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bandar Lampung, Lampung

Harpain, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bandar Lampung, Lampung

Hery Yufrizal, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Lampung

Juhri, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Metro, Lampung

Muhammad Kristiawan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bandar Lampung,  
Lampung

Nanda Riyanti, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Lampung

Simung Hendratno, Pascasarjana, Universitas Bandar Lampung, Lampung

Suranto, SMA Negeri 2 Bandar Lampung, Lampung

Tissa Zadya, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bandar Lampung, Lampung

Yeni Susanti, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bandar Lampung, Lampung

## FORMULIR BERLANGGANAN JURNAL LINGUISTIKA

### LEMBAR PEMESANAN LANGGANAN

Nama : \_\_\_\_\_

Alamat : \_\_\_\_\_

Kota : \_\_\_\_\_ Kode Pos \_\_\_\_\_

Telepon : \_\_\_\_\_ Fax. \_\_\_\_\_ e-mail \_\_\_\_\_

Instansi : \_\_\_\_\_

Pemesanan Tahun Terbitan : \_\_\_\_\_

Pembayaran  Tunai  Transfer

Transfer melalui :

Informasi dapat diperoleh pada :

**REDAKSI JURNAL LINGUISTIKA (JURNAL PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS)**

Gedung Rektorat Lt. 5 Universitas Bandar Lampung

Jl. ZA. Pagar Alam No. 26, Labuhan Ratu Bandar Lampung

Telepon: 0721 3666625