
Implementasi Permainan Guess The Word Melalui Gambar dan Gerakan Tubuh Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa SD

Deva Recilia Septiani¹, Yudhi Arifani², Slamet Asari³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik, Gresik, Indonesia

email: ¹ppg.devaseptiani99930@program.belajar.id ²yudhi_arif@umg.ac.id ³asari70@umg.ac.id
[@umg.ac.id](mailto:asari70@umg.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini meneliti tentang implementasi permainan guess the word melalui gambar dan gerakan tubuh dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa SD di SDN 22 Gresik. Penelitian ini memakai metode deskriptif kualitatif dan menggunakan desain studi kasus. Berdasarkan hasil penelitian memaparkan bahwa proses penelitian ini terdiri dari tiga tahap yakni perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Keterampilan berbicara bahasa Inggris peserta didik dapat berkembang dengan baik melalui implementasi permainan guess the word melalui gambar dan gerakan tubuh, hal ini bisa dilihat dengan pengucapan peserta didik yang sudah sesuai dengan harapan. Peserta didik dapat menebak tebakan yang diberikan oleh pendidik. Permainan ini dinilai dapat menambah kosakata peserta didik yang mana berimbas pada kemampuan berbicara bahasa Inggris, dimana peserta didik tampak menyebutkan kosakata yang diperoleh dari gambar yang disediakan. Kosakata peserta didik tanpa disadari meningkat karena dalam pelaksanaannya peserta didik secara tidak sadar menebak dengan kosakata baru yang belum ia ketahui, bahkan terkadang menggabungkan kosakata baru dan kosakata yang dimilikinya. Akan tetapi masih terdapat kekurangan dan kelebihan dalam mengimplementasikan permainan guess the word ini. Adapun kelebihannya yakni penggunaan media gambar dan gerakan tubuh menarik perhatian peserta didik untuk menebak kata dalam bahasa Inggris, sehingga berbicara bahasa Inggris mereka meningkat dengan cepat. Disisi lain kekurangan dalam pengimplementasian permainan ini adalah keterbatasan fasilitas berupa tidak adanya kabel hdmi dan proyektor yang kurang memadai. Dalam hal ini guru menyikapinya dengan mengamati permainan guess the word yang ada dikertas.

Kata Kunci: Permainan guess the word, media gambar dan gerakan tubuh, keterampilan berbicara bahasa Inggris.

Abstract

This research examines the implementation of guess the word game through pictures and body movements for improving the speaking skills of elementary school students at SDN 22 Gresik. This research use qualitative descriptive method and case study design. Based on the research results, this research process consists of three stages, it is planning, implementation and evaluation. Student's speaking skills can develop well through the implementation of guess the word game using pictures and body movements. This can be seen by student's pronunciation which is suitable with our good expectations that students can guess the word given by the teacher. This game considered to be able to increase student's vocabulary which has an impact on their ability to speak English that students can mention vocabulary of the picture that has given. Student's vocabulary increase suddenly because students always guess new vocabulary that they don't know yet and sometimes they combining their new and past vocabulary. However, there are still advantages and disadvantages in implementing guess the word game. The advantages use pictures and body movements media is the media attracts student's attention to guess words in English, so their speaking skills improves quickly. On the other hand, the weakness in implementing this game are limited facilities such as there are no HDMI cable and an inadequate projector. In this case, the teacher has a solution by observing guess the word game through the paper.

Keywords: guess the word game, picture media and body movements, speaking skills.



© Author (s)

PENDAHULUAN

Saat ini penggunaan *games* dinilai dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa. *Guess the word* adalah *game* yang banyak dipakai diberbagai bidang keilmuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris. Di dalam permainan ini individu atau sebuah kelompok mencoba menjawab sebuah pertanyaan yang telah diberi beberapa kata kunci yang berkaitan dengan kosa kata atau gambar yang dimaksud. Gordon Lewis dan Bedson menjelaskan bahwa salah satu jenis permainan bahasa yang mampu meningkatkan keterampilan berbicara anak adalah *guessing games*, yaitu permainan menebak yang tujuan utamanya adalah menebak jawaban suatu pertanyaan (Usman, 2015, hlm. 95–96).

Oleh karena itu agar memudahkan peserta didik dalam belajar bahasa Inggris. Penggunaan *games* bisa menjadi suatu alat belajar bahasa yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa. Ketika *games* diterapkan dalam pembelajaran, peserta didik cenderung akan berlomba dengan temannya untuk mencapai hasil terbaik dalam pembelajaran demi memperoleh kemenangan dan mendukung kerjasama berkolaborasi dengan teman. Ketika *games* diterapkan peserta didik dipaksa untuk berbicara dan mencoba menggunakan kosakata terkait tema permainan. Hal ini akan sangat bermanfaat bagi peserta didik untuk membangun kepercayaan diri dan meningkatkan kemampuan berbahasa inggris peserta didik. Selain itu penggunaan *games* dalam pembelajaran sangat membantu pembelajar dari tingkat awal atau *silent period* dalam belajar berbicara bahasa Inggris.

Di era globalisasi ini bahasa Inggris sangat populer dan sering digunakan dalam hal perdagangan, bisnis, pendidikan, teknologi dll. Banyak buku dan ilmu pengetahuan baru yang ditulis dalam bentuk bahasa Inggris. Oleh karena itu mempelajari bahasa Inggris sangatlah penting. Jika generasi bangsa menguasai bahasa Inggris maka kemungkinan besar akan berdampak pada kemajuan suatu negara. Maka dari itu negara Indonesia memerlukan pemuda-pemudi yang pintar khususnya dalam hal berbahasa. Terlebih lagi kemampuan berbicara dinilai sangat penting bagi peserta didik untuk berkomunikasi satu sama lain. Seseorang yang memiliki kemampuan berbicara yang baik akan mendapat banyak teman dan mudah bersosialisasi. Sari Luoma (2004:9) menyatakan *speaking as interaction, and speaking as a social and situation based activity*. Disisi lain keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucap bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Tarigan, 1985). Disisi lain mengapa kita sulit mempelajari suatu bahasa. Hal ini karena sejak kita SD telah tertanam di pemikiran kita bahwa pelajaran bahasa Inggris itu sulit karena tidak mudah dipahami. Hal itu tidak mengherankan karena bahasa umum yang sehari-hari di gunakan adalah bahasa Indonesia. Disisi lain Indonesia memiliki banyak bahasa daerah yang banyak digunakan dalam aktifitas sehari-hari dan bahasa Inggris hanya dipandang sebelah mata. Berbicara bahasa inggris dianggap sulit dipelajari karena karena berhubungan dengan merangkai kata. Hal ini karena mereka takut membuat kesalahan saat mulai berbicara bahasa Inggris. Selain itu kurangnya kosakata membuat peserta didik kesulitan dalam berbicara bahasa Inggris.

Penelitian ini dilakukan karena adanya peserta didik yang kesulitan dalam menambah kosa kata untuk berbicara bahasa Inggris. Penelitian sebelumnya yang berjudul “Penerapan Permainan Bahasa Guessing Games Berbasis Powerpoint Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini (2021)” meneliti tentang penerapan permainan *guessing games* berbasis Powerpoint dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak. Penelitian sebelumnya yang berjudul “*The Effectiveness of Guessing Word Learning Model Type towards the Elementary Students’ Natural Science Learning Outcomes* (2020)” menganalisis tentang keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe tebak kata terhadap hasil belajar siswa. Lalu penelitian sebelumnya yang berjudul “*Learning Design based on Educational Game Guessing Words: Increasing Concentration in Attention Deficit Hyperactivity Disorder Children* (2023)” menganalisis tentang peningkatan konsentrasi anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). Sedangkan pada penelitian baru ini yang berjudul Penerapan Permainan Guess The Word Melalui Gambar dan Gerakan Tubuh Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa SD, menganalisis permainan *guessing games* melalui gambar dan gerakan tubuh dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa. Tujuan dari penelitian

ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan *guessing games* melalui gambar dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak di tingkat SD.

Permainan tebak kata dilakukan dengan cara siswa menebak kata yang dimaksud dengan kartu soal puzzle dengan kartu jawaban yang benar (Widyantari dkk., 2019). Jadi yang dimaksud dengan *Guess Word* adalah menebak kata hingga benar melalui media tertentu yang sebelumnya hal tersebut tidak diketahui dan dilakukan secara individu maupun kelompok.

Model pembelajaran dengan menggunakan tebak kata ini akan memberi banyak manfaat pada peserta didik karena ia akan mempunyai kekayaan bahasa, pembelajaran dengan menggunakan permainan dinilai menarik dan menyenangkan sehingga setiap siswa ingin mencoba dan mempelajarinya, ketika siswa menebak kata ia akan aktif menyusun pengetahuan tentang literasi kata dan hal ini akan menambah daya tajam ingatannya.

Menurut Harmer (2007:238), prosedur *guessing game* adalah sebagai berikut:

1. Siswa dibagi dalam tim kecil;
2. Di setiap tim, satu anggota duduk dengan membelakangi papan tulis;
3. Guru menulis kata atau frasa di papan tulis;
4. Semua kelompok yang dapat melihat kata ini harus menjelaskan kata atau frasa yang dimaksud (tanpa mengucapkan kata atau frasa itu sendiri) kepada anggota tim yang duduk yang membelakangi papan tulis;
5. Jika siswa yang membelakangi papan tulis dapat menebak kata atau frasa maka mendapat poin untuk tim mereka.

Sedangkan menurut Nation and Newton (2009: 30-32) menjelaskan bahwa permainan menebak terdiri dari beberapa langkah sebagai berikut:

1. Mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri dari 4/5 orang mahasiswa
2. Satu kelompok diminta untuk tampil didepan kelas dan salah satu anggota kelompok memilih kategori yang akan dimainkan dari sebuah kotak
3. Salah satu anggota kelompok duduk membelakangi kata/gambar yang ditunjukkan dan mencoba menebak kata/gambar yang dimaksud dan bertanya terlebih dahulu tentang kategori, "apakah ini kata untuk makanan? Untuk furnitur? Untuk transportasi? Sedangkan keempat mahasiswa yang lain hanya menjawab "ya" atau "tidak", sampai kategori dan kata yang tepat telah ditebak.
4. Setelah kata/gambar bisa ditebak maka dilanjutkan dengan anggota kelompok lainnya untuk duduk didepan dan menebak kata berikutnya.

Dari beberapa ahli yang menjelaskan prosedur dalam permainan menebak kata, peneliti memutuskan untuk menerapkan teori Harmer (2007). Karena dinilai lebih sederhana namun efektif dalam penerapan *guessing word* terhadap siswa SD. Peneliti juga akan mengkombinasikan permainan *guessing word* menggunakan gambar dan *guessing word by action* atau menggunakan gerakan tubuh dalam permainan agar pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

Kelebihan dan kelemahan pembelajaran dengan metode tebak kata menurut Muliawan (2016 : 228), adalah sebagai berikut :

1. Kelebihan metode pembelajaran tebak kata :
 - a. Melatih daya nalar, kemampuan analitis, dan sikap kritis siswa.
 - b. Melatih siswa untuk belajar berfikir sistematis dan konstruktif.
 - c. Mengasah rasa percaya diri dan meningkatkan kemampuan imajinasi.
 - d. Membiasakan anak untuk belajar secara mandiri.
 - e. Melibatkan peran serta aktif siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru.
 - f. Cenderung menyenangkan, terutama jika dilakukan berkelompok (serempak) dalam satu kelas.
 - g. Pengetahuan yang diperoleh siswa bersifat merata kesemua peserta tebak kata.
2. Kelemahan metode pembelajaran tebak kata :
 - a. Hanya sekelompok siswa tertentu yang aktif membutuhkan kerja keras dan kemampuan intelektual

Dalam beberapa tahun ini penelitian tentang *Guessing Word* kebanyakan menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif yang menggunakan media tertentu selain gambar dan gerakan tubuh. Untuk menghindari kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang maka dari itu peneliti mencantumkan hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

Penelitian sebelumnya yang berjudul “Penerapan Permainan Bahasa Guessing Games Berbasis Powerpoint Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini (2021)” meneliti tentang penerapan permainan guessing games berbasis powerpoint dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak, menggunakan metode deskriptif kualitatif serta desain studi kasus, sumber informasi dalam pengumpulan data memakai informasi primer serta informasi sekunder dan subjek dilakukan pada jenjang Taman Kanak-kanak.

Penelitian sebelumnya yang berjudul “*The Effectiveness of Guessing Word Learning Model Type towards the Elementary Students’ Natural Science Learning Outcomes* (2020)” menganalisis tentang keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe tebak kata terhadap hasil belajar siswa, menggunakan metode kuantitatif dengan desain post test, data dikumpulkan dengan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi dan subjek dilakukan pada jenjang SD.

Lalu penelitian sebelumnya yang berjudul “*Learning Design based on Educational Game Guessing Words: Increasing Concentration in Attention Deficit Hyperactivity Disorder Children* (2023)” menganalisis tentang peningkatan konsentrasi anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) melalui permainan tebak-tebakan. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus kualitatif. Teknik analisis data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, analisis data menggunakan reduksi data Milles dan Huberman, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan subjek dilakukan pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah.

Jadi, berdasar penelitian sebelumnya peneliti mencoba untuk menerapkan *guessing word* dalam pembelajaran terutama dalam mengajar berbicara bahasa Inggris. Dalam penelitian saat ini yang berjudul “Penerapan Permainan Guess The Word Melalui Gambar dan Gerakan Tubuh Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa SD” peneliti akan menggunakan metode pengumpulan data wawancara, observasi dan dokumentasi. Selain itu menggunakan metode kualitatif dan subjek dilakukan pada jenjang Sekolah Dasar yakni pada SDN 22 Gresik. Peneliti akan berusaha menciptakan situasi dimana siswa akan mengembangkan kemampuan berbicara mereka dengan menebak kata melalui sebuah gambar dan gerakan tubuh yang dinilai akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan sehingga nantinya diharapkan siswa akan lebih aktif dan mampu mengembangkan gagasan mereka dalam berbicara bahasa Inggris.

METODE PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui bagaimana implementasi permainan *guess the word* melalui gambar dan gerakan tubuh dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa SD. Design penelitian ini menggunakan kualitatif dengan desain penelitian studi kasus. Studi kasus atau *case study* adalah pendekatan yang dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam mengenai suatu hal yang diteliti baik berupa program, peristiwa, aktivitas dan lainnya untuk memperoleh pengetahuan/informasi secara mendalam tentang hal tersebut (Baxter & Jack, 2008). Fenomena yang dipilih biasanya disebut dengan kasus, yang berarti hal yang actual atau *real-life events*, sedang berlangsung bukan sesuatu yang sudah terlewatkan.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik di jenjang SD atau sekolah dasar. Keunikan dari penelitian ini adalah dalam penelitian ini diimplementasikannya permainan *guess the word* melalui gambar dan gerakan tubuh dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris yang tidak banyak digunakan dalam penelitian lain. Karena seperti yang kita ketahui berbicara bahasa Inggris adalah suatu hal yang cukup sulit dan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris dengan mudah, peneliti memilih metode yang unik yakni menggunakan media gambar dan gerakan tubuh agar mempermudah peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggrisnya.

Instrumen pada penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif studi kasus. Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian untuk memahami fenomena-fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran yang menyeluruh dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dalam latar setting yang alamiah (Walidin, Saifullah & Tabrani, 2015: 77). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi untuk menunjang penelitian.

Pada penelitian ini pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun data sumber lain diperoleh dari data-data terkait penerapan permainan bahasa *guessing games* dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris peserta didik yaitu meliputi: alat permainan edukatif berupa permainan bahasa *guessing games*, hasil evaluasi dan lain sebagainya.

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam riset ini merupakan observasi, wawancara serta dokumentasi.

Dalam menganalisa data peneliti menganalisa hasil dari observasi dan wawancara pada penelitian. Wawancara dan observasi dilakukan peserta didik SDN 22 Gresik, dan peneliti melakukan dokumentasi untuk menunjang penelitian. Selain itu yang dilakukan pendidik selama proses kegiatan implementasi permainan *guess the word* melalui gambar dan gerakan tubuh dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa SD, peneliti melakukan tiga tahap yaitu perencanaan dan pelaksanaan yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir, kemudian tahap selanjutnya yaitu penilaian atau evaluasi.

Tahap pertama yaitu perencanaan, perencanaan permainan *guess the word*. Tahap kedua, pelaksanaan permainan *guess the word* melalui gambar dan gerakan tubuh terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir, yangmana dalam tahap ini peneliti mengimplementasikan permainan *guess the word* dengan gambar dan gerakan tubuh serta mengimplementasikan permainan *guess the word* menurut teori harmer. Selanjutnya tahap ketiga yang merupakan tahap terakhir dalam implementasi permainan *guess the word* melalui gambar dan bahasa tubuh yaitu evaluasi yangmana bersumber pada hasil riset yang sudah periset teliti, pada tahap evaluasi di SDN 22 Gresik, peneliti mengevaluasi atau menilai pembelajaran dengan cara mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran dan menilai pencapaian keterampilan berbicara bahasa Inggris peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pertama penelitian yang dilakukan adalah perencanaan, yakni merencanakan permainan *guess the word* yang berupa menyusun kegiatan pembelajaran. Tahap kedua berupa pelaksanaan permainan *guess the word*. Tahap ini pendidik menyampaikan materi kemudian didalamnya terdapat pengimplementasian permainan *guess the word* yang berupa gambar dan gerakan tubuh. Adapun gambar ditampilkan dalam slide power point dan gambar kertas setelah itu peserta didik menebak kata yang disediakan. Sebelum melakukan tebak kata peserta didik terlebih dahulu dibagi menjadi kelompok kecil. Pendidik membagi peserta didik menjadi lima kelompok kecil. Kemudian pada tahap ketiga yakni kegiatan evaluasi yang berupa riset yang telah diteliti oleh peneliti. Pada tahap evaluasi ini dilakukan penilaian terhadap kemampuan berbicara peserta didik dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat kemampuan berbicaranya. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh (Harmer, 2007, hlm. 238) terkait langkah-langkah permainan bahasa *guessing game* berbasis powerpoint yaitu dilakukan dengan membentuk kelompok kecil, kemudian guru akan menampilkan sebuah gambar atau susunan kalimat yang dimana masing peserta didik akan menjawab pertanyaan yang di berikan oleh pendidik.



menemat gambar dan menebak kata yang diperagakan melalui gerakan temannya dan menebak kosa kata melalui gambar kertas maupun gambar powerpoint. Pendidik memberikan gambar dalam powerpoint yang berisi materi transportasi, lalu peneliti menyuruh peserta didik untuk menebaknya. Setelah bisa melakukannya peserta didik diberikan contoh soal penyusunan kata yang benar dalam bahasa Inggris. Lalu mereka diberikan soal rumpang dan secara berkelompok mereka menyusun kosa kata tersebut dengan benar. Agar pemahaman *speaking skills* mereka bertambah peneliti memberi mereka kartu untuk kemudian salah satu peserta didik yang terpilih maju dan memperagakan kata maupun kalimat yang tersedia dengan gerakan saja, lalu secara berkelompok teman-temannya menebaknya dalam kata atau kalimat bahasa Inggris. Hal ini terbukti dapat menambah pemahaman *speaking skills* mereka. Akan tetapi tetap terdapat kekurangan dan kelebihan dalam pengimplementasian permainan *guess the word*. Adapun kelebihan yakni penggunaan media gambar dan gerakan tubuh menarik perhatian peserta didik untuk menebak kata dalam bahasa Inggris, sehingga berbicara bahasa Inggris mereka meningkat dengan cepat. Disisi lain kekurangan dalam pengimplementasian permainan ini adalah keterbatasan

fasilitas berupa tidak adanya kabel hdmi dan proyektor yang kurang memadai. Dalam hal ini guru menyikapinya dengan mengamati permainan guess the word yang ada dikertas.

Permainan *guess the word* ini memiliki banyak manfaat diantaranya permainan ini membuat kosa kata peserta didik bertambah sehingga berpengaruh terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris peserta didik. Pemahaman kosakata yang baik tentunya akan mempengaruhi kemampuan berbicara anak. Anak akan mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan berinteraksi jika perbendaharaan katanya terbatas (Amini & Suyadi, 2020, hlm. 125).

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh terlihat bahwa pengucapan peserta didik sudah sesuai dengan harapan. Peserta didik dapat menebak tebakan yang diberikan oleh pendidik. Permainan ini dinilai dapat menambah kosakata peserta didik yangmana berimbas pada kemampuan berbicara bahasa Inggris, dimana peserta didik tampak menyebutkan kosakata yang diperoleh dari gambar yang disediakan. Hal ini sesuai dengan ungkapan Harti dkk bahwa bermain merupakan kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan anak meningkatkan kemampuan atau keterampilan tertentu berdasarkan pengalaman belajarnya (Harti et al., 2017, hlm. 124). Kosakata peserta didik tanpa disadari meningkat karena dalam pelaksanaannya peserta didik secara tidak sadar menebak dengan kosakata baru yang belum ia ketahui, bahkan terkadang peserta didik menggabungkan kosakata baru dan kosakata yang dimilikinya. Permainan ini membuat peserta didik untuk berbicara sesuai tebakan dan jawaban. Hal ini merupakan hal yang tepat untuk merangsang keterampilan berbicara bahasa Inggris peserta didik. Selain itu peserta didik sangat suka bermain dan melalui permainan ini peserta didik menjadi lebih mudah memahami informasi.

KESIMPULAN

Keterampilan berbicara peserta didik dapat dikembangkan dengan baik melalui implementasi permainan *guess the word* melalui gambar dan gerakan tubuh. Berdasarkan hasil riset yang peneliti lakukan pada pengimplementasian permainan *guess the word* melalui gambar dan gerakan tubuh dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa SD sudah berjalan dengan baik. Adapun prosesnya terdiri dari beberapa tahapan yakni tahap awal perencanaan, tahap kedua pelaksanaan dan tahap ketiga evaluasi.

Tahap perencanaan dimulai dengan menyusun modul ajar lalu tahap kedua adalah pelaksanaan permainan *guess the word* yang dimulai dengan pendidik membagi peserta didik menjadi lima kelompok kecil lalu memberi mereka materi yang diselingi permainan *guess the word*. Pada tahap akhir dilakukan evaluasi atau penilaian peserta didik melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Setelah dilakukan semua tahap tersebut diketahui bahwa pengucapan peserta didik sudah sesuai harapan. Peserta didik dapat menebak tebakan yang diberikan oleh pendidik dan permainan ini dinilai dapat menambah kosakata peserta didik yangmana berimbas pada kemampuan berbicara bahasa Inggris. Akan tetapi dalam penelitian ini masih terdapat kekurangan dan kelebihan dalam mengimplementasikan permainan *guess the word*. Adapun kelebihannya yakni penggunaan media gambar dan gerakan tubuh menarik perhatian peserta didik untuk menebak kata dalam bahasa Inggris, sehingga berbicara bahasa Inggris mereka meningkat dengan cepat. Disisi lain kekurangan dalam pengimplementasian permainan ini adalah keterbatasan fasilitas berupa tidak adanya kabel hdmi dan proyektor yang kurang memadai. Dalam hal ini guru menyikapinya dengan mengamati permainan *guess the word* yang ada dikertas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas limpahan berkah dan rahmatnya saya dapat menyelesaikan artikel ini dengan baik. Saya juga menyadari tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak akan cukup sulit dalam menyelesaikan artikel ini. Oleh karena itu saya mengucapkan terimakasih kepada bapak Dr. Yudhi Arifani, M. Pd selaku dosen mata kuliah publikasi dan bapak Dr. Slamet Ashari, M. Pd. Selaku dosen pembimbing lapangan yang telah membimbing saya menyelesaikan artikel ini. Serta Orang tua saya dan rekan-rekan yang saya telah memberi motivasi dan selalu membantu saya dalam menyelesaikan artikel ini. Semoga artikel ini bermanfaat bagi penelitian yang akan datang serta bagi semua pihak yang membutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyiyah, S., Soegeng, A. & Prima, F., (2020). The Effectiveness of Guessing Word Learning Model Type towards the Elementary Students' Natural Science Learning Outcomes, *International Journal of Elementary Education*, 4 (2), 200–207.

-
- Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA :Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 125.
- Baxter, P., & Jack, S. 2008. Qualitative case study methodology: study design and implementation for novice researchers. *The Qualitative Report*, 13 (4), 544-559. <http://www.nova.edu/ssss/QR/QR13-4/baxter.pdf>.
- Harmer, Jeremy. 2007. *The Practice of English Language Teaching*. Longman ELT; 4th edition
- Harti, M. B., Sumarsih, S., & Suprapti, A. (2017). Penerapan Permainan Tebak Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak (Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok B PAUD Lestari Bengkulu Tengah). *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(2), 121–125.
- Luoma, Sari. (2004). *Assessing Speaking*. Cambridge: Addison-Wesley Publishing.
- Masrum dkk, Learning Design based on Educational Game Guessing Words: Increasing Concentration in Attention Deficit Hyperactivity Disorder Children. (2023). *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*. 4 (1), 10-18.
- Muliawan, Ungguh Jasa. (2016). *45 Model Pembelajaran Spektakuler*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Nation, I.S.P., and Newton, Jonathan. (2009). *Teaching ESL/EFL Listening and Speaking*. New York: Routledge Taylor&Francis Group.
- Tarigan, Henry Guntur. (1981). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Usman, M. (2015). *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan: Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Deepublish Publisher.
- Vallenti gita & Suyadi. (2021). Penerapan Permainan Bahasa Guessing Games Berbasis Powerpoint Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 12 (1). 7-18.
- Walidin, W., Saifullah, & Tabrani. (2015). *Metodologi penelitian kualitatif & grounded theory*. FTK Ar-Raniry Press.
- Widyantari, K. N., Putra, M., & Wiarta, I. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantuan Media Tebak Kata Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian dan Review Pendidikan Indonesia*, 2 (2), 219–228.