

**MENGATASI KESULITAN BERBICARA BAHASA INGGRIS POKOK
BAHASAN *DESCRIBING PEOPLE* DAN *PERSONAL IDENTITY* DENGAN
TEKNIK *GUESSING GAMES***

Oleh :

SRI RAHAYU

SMP Negeri 55 Surabaya

Abstrak: Salah satu teknik mengajar speaking adalah *Guessing game*. Ini merupakan metode pembelajaran berkelompok. Metode ini mampu meningkatkan kemampuan speaking karena teknik ini menyenangkan dan membuat siswa menjadi aktif dalam membuat dan menjawab pertanyaan. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas 7E di SMPN 55 Surabaya tahun 2019 dengan 36 siswa. Teknik ini mampu meningkatkan kemampuan *speaking* dan kerjasama. Berdasarkan hasil tes akhir, rata-rata nilai keseluruhan siswa menunjukkan bahwa 82% kemampuan siswa baik. *Guessing games* dapat membantu kepercayaan diri mereka saat berbicara menggunakan Bahasa Inggris dan meningkatkan kemampuan *speaking* siswa.

Kata Kunci: *Guessing Games, Speaking skill, improve and learning*

PENDAHULUAN

Sisdiknas no 20 tahun 2003 menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Selanjutnya dalam UU tersebut juga

disebutkan bahwa tujuan pendidikan adalah meningkatkan kemampuan peserta didik untuk dapat mengembangkan diri sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian serta menyiapkan peserta didik memasuki lapangan kerja dan mengembangkan sikap profesional. Sejalan dengan hal tersebut, agar siswa siap dan profesional perlu dilatih dan didik secara profesional juga. Di dalam pembelajaran utamanya perlu dirancang

metode pembelajaran yang lebih variatif sehingga untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif juga diperlukan suatu inovasi metode pembelajaran yang mendukung kondisi siswa. Terlebih untuk siswa SMP yang cenderung gerak dan punya mobilitas tinggi. Metode pembelajaran yang mampu menerapkan prinsip-prinsip pengajaran melalui langkah-langkah yang terencana mulai dari persiapan, pelaksanaan dan penilaian serta refleksi untuk melihat apakah target pembelajaran sudah dipenuhi atau belum.

Dunia pendidikan butuh inisiatif dan inovasi untuk membuat pendidikan berkualitas dalam berperan menghadapi perubahan dan tantangan hidup. Inovasi dibutuhkan dalam pembelajaran untuk mengatasi kesulitan belajar, akses, kesempatan dan keadilan dalam menikmati pendidikan yang berkualitas

Mengawali kegiatan pembelajaran di kelas 7E SMP Negeri 55 Surabaya tahun kemarin 2018 ada hal yang menarik dan sangat berkesan ketika penulis mengajar materi *describing people*, maka dengan antusias yang tinggi penulis akan menindaklanjuti pada pokok bahasan yang sama digabung dengan pokok bahasan yang lain pada tahun ini 2019 pada kelas yang

berbeda. Penulis jelas membutuhkan tenaga ekstra untuk meningkatkan pembelajaran yang berpusat kepada guru diubah menjadi berpusat kepada siswa (*Student Center*). Model pembelajaran menjadi sangat penting untuk melaksanakan pola pembelajaran yang inovatif. Dari data hasil Ulangan tentang kemampuan berbicara siswa didapat data bahwa ketidakmampuan siswa dalam bahasa Inggris masih sangat kurang karena Kemampuan pemahaman kosakata dalam bahasa Inggris siswa cukup minim, ketakutan membuat kesalahan dalam berbicara sangat tampak. Siswa sangat canggung dan ragu-ragu dalam berucap. Hal ini menjadi pemicu awal ketrampilan berbicara sangat kurang.

Siswa kurang memahami bagaimana cara yang tetap memperkaya kosakata sehingga mampu digunakan dalam membuat kalimat untuk percakapan. Disamping itu bagaimana siswa mampu menyusun dalam kalimat yang itu dan lancer tanpa ada rasa canggung dan ragu lagi.

Disamping ketidakmampuan siswa dalam berkomunikasi, masih terdapat komponen yang berdampingan dengan model pembelajaran, yakni peran guru dan respon siswa yang harus

seirama dengan materi yang akan diberikan oleh guru. Guru harus mempunyai kemampuan pedagogik yang mampu mengolah kelas dan mengembangkan materi ajar secara professional. Selain itu guru harus dapat menggunakan metode pembelajaran yang cocok dengan materi yang akan diberikan kepada siswa.

Banyak metode yang bisa dijadikan , penulis merancang pembelajaran Guessing Games atau lebih dikenal dengan GG pada Kelas 7E SMP Negeri 55 Surabaya agar mampu menciptakan suasana belajar. Siswa perlu belajar sambil bermain untuk mengurangi kejenuhan di kelas, disamping itu jumlah pelajaran yang padat setiap harinya

Kecenderungan siswa menggunakan bahasa ibu dalam komunikasi di kelas meskipun itu pelajaran bahasa Inggris. Kenapa harus dengan metode GG?

Ada beberapa kelebihan jika seorang guru mampu menyajikan kemampuan mengajar dengan metode yang bervariasi. Ketika siswa bersiap belajar dan guru telah menyiapkan metode dengan baik maka akan terjadi rangsangan belajar yang hebat. Lalu apa itu GG? Teknik pembelajaran ini tak lain

berakar dari Model Direct Instruction. Siswa diberikan materi baru dan langsung belajar sesuai dengan tahapannya.

Berdasar uraian pada latar belakang di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana cara penerapan pembelajaran GG sebagai teknik alternative dengan dikombinasikan dengan model pembelajaran langsung pada pokok bahasan *Describe personality* dan apakah teknik GG dengan dikombinasikan model pembelajaran langsung dapat meningkatkan ketrampilan berbicara bahasa Inggris kelas 7E SMP Negeri 55 Surabaya?

Dengan kegiatan penelitian terhadap dampak perlakuan pembelajaran dengan teknik GG dikombinasikan dengan model pembelajaran langsung diharapkan dapat mengetahui cara penerapan pembelajaran dengan teknik GG sebagai alternative teknik dengan dikombinasikan dengan model pembelajaran langsung pada pokok bahasan *Describing People dan Personal Identity*, mendeskripsikan peningkatan ketrampilan berbicara siswa kelas 7E SMP Negeri 55 Surabaya melalui teknik GG dengan

dikombinasikan dengan model pembelajaran langsung pada pokok bahasan *Describing People dan Personal Identity*

Ketrampilan Berbicara

Seorang ahli teori komunikatif menuliskan bahwa setidaknya ada tiga ranah yang harus dipenuhi dalam setiap pembelajaran berlangsung, terlebih dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada tema mendeskripsikan orang/benda/kegiatan dalam Bahasa Inggris harus memenuhi tiga ranah yakni kognitif, afektif dan psikomotorik.

Kognitif

Secara sederhana produk yang akan dihasilkan guru dan siswa;

- a. Menjelaskan pengertian adjective yang berkenaan dengan describing people dan Personal Identity
- b. Bercerita dan menjawab pertanyaan berdasarkan yang dibacakan oleh guru atau siswa yang sedang presentasi yang berhubungan dengan, wajah, warna rambut, tinggi, karakteristik seseorang dan sebagainya
- c. Memberikan tanggapan berupa komentar, saran, pertanyaan, dan pernyataan

Dalam Proses pembelajaran dengan Teknik GG dengan dikombinasikan

dengan model pembelajaran langsung siswa akan :

- a. Mendengarkan cerita yang mendeskripsikan seseorang yang dibacakan oleh guru dan siswa yang presentasi.
- b. Siswa mulai berfikir tentang wajah, tempat tinggal, tinggi badan dan profesi seseorang yang dibacakan oleh guru.

Psikomotor

- Membuat catatan tentang hal – hal penting dari cerita atau peristiwa yang dibacakan oleh guru dan siswa
- Memberikan tanggapan berupa komentar, saran, kritik, pertanyaan, dan pernyataan.

Afektif

Mengembangkan perilaku karakter

- Mampu percaya diri saat menyampaikan pendapat dan saran saat guru/teman sedang membacakan cerita.
- Mampu bertanggung jawab atas tanggapan yang diberikan terhadap keadaan diri atau karakteristik seseorang .

Mengembangkan keterampilan sosial

- Mampu berkomunikasi secara lisan dengan cara bertanya, menghargai pendapat teman dan menjadi pendengar yang baik.

- Mampu membantu teman dalam kelompok yang kesulitan, berkomunikasi secara tertulis dengan memberikan tanggapan terhadap cerita atau peristiwa yang dibacakan oleh kelompok lain yang sedang presentasi.

Model Pembelajaran Langsung

Nur (2011;17) menyatakan bahwa model pengajaran langsung dirancang untuk membelajarkan siswa tentang pengetahuan yang terstruktur dengan baik dan dapat diajarkan secara langkah demi langkah. Model tersebut tidak dimaksudkan untuk mengembangkan ketrampilan social dan berfikir tingkat tinggi. Model penguasaan langsung merupakan sebuah model yang berpusat pada guru yang memiliki lima langkah; mempersiapkan dan memotivasi siswa, menjelaskan dan/atau mendemonstrasikan, latihan terbimbing, umpan balik, dan latihan lanjutan. Sebuah pelajaran model pengajaran langsung memerlukan persiapan yang seksama dari guru dan sebuah lingkungan belajar yang berorientasi pada tugas.

Lebih jauh lagi Nur (2011:27) menjelaskan bahwa model pengajaran langsung dapat diterapkan bagi setiap mata pelajaran, namun model ini paling

cocok untuk mata pelajaran yang berorientasi pada kinerja. Model ini juga juga cocok untuk mata pelajaran berkomponen ketrampilan dari pada mata pelajaran yang berorientasi pada informasi misalnya sejarah atau sains.

Hubungan Pembelajaran Langsung dengan mengatasi kesulitan Belajar Siswa

Secara esensial, guru harus dapat menyiapkan kondisi yang kondusif agar masing masing individu anak didik dapat belajar dengan optimal walaupun mereka berangkat dari latarbelakang yang berbeda. Seperti di tulis Bloom dalam Firdausi (2012:66) menyatakan dalam kegiatan belajar setiap peserta didik memerlukan perlakuan yang berbeda sehingga metode dan teknik mengajar harus berfariatif dan menyenangkan. Sehubungan dengan permasalahan siswa memang perlu diketahui kateristik peserta didik hal ini dimaksudkan meminimalisir dan menemukan pemecahan masalah. Dengan memperhatikan cirri dan gaya belajar peserta didik guru dapat mengembangkan individu secara maksimal.

Karakteristik peserta didik adalah keseluruhan kelakuan dan kemampuan yang ada dalam peserta

didik sebagai hasil dari pembawaan, pengaruh lingkungan dan hasil belajar. Dengan demikian untuk mencapai tujuan pembelajaran sebenarnya harus dikaitkan dengan kemampuan awal siswa dan karakteristik peserta didik atau keadaan yang melingkupinya (Firdausi 2012: 66). Jika demikian, apakah lebih tepat bila peserta didik sendiri yang menetapkan tujuan pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih efektif? Inilah yang masih perlu direnungkan. Tetapi secara asumptif, sudah dikatakan bahwa secara tidak langsung peserta didik secara bersama-sama dengan guru turut berpartisipasi dalam menentukan tujuan pembelajaran didasarkan atas karakteristik dan gaya belajar siswa.

Berhubungan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa dalam belajar, Menurut Nur (2011: 19) menjelaskan tiga rasional pentingnya penggunaan model pembelajaran langsung yakni, teori belajar perilaku, pembelajaran sosial dan efektifitas guru dalam mengajar. Nur lebih jauh menjelaskan tentang perilaku peserta didik dapat diamati dengan teori behaviouristik yaitu manusia belajar daan bertindak dengan caradiberi stimulus tertentu serta diberikan

semangat melauai penguatan. Begitu juga, apa yang dihadapi siswa dalam ketrampilan berbicara Bahasa Inggris. Ketrampilan ini tidak sertamerta bisa di kuasai oleh siswa secara spontan, namun harus di kondisikan dan dibimbing, seperti halnya fase-fase dalam model pembelaran langsung. Selanjutkan peserta didik akan dicek ketrampilannya melalui latihan terbimbing untuk memastikan ketrampilan yang muncul dan sikap positif terhadap ketrampilan baru sehingga siswa termotivasi untuk mengulang kembali atau mencoba lagi (Nur, 2011: 22).

Teknik *Guessing Games* untuk meningkatkan Ketrampilan Berbicara

Guru adalah motivator dan sekaligus perancang pembelajaran maka untuk dapat melaksanakan tugasnya, baik secara designer maupun sebagai pelaksana pembelajaran guru perlu memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam penyelesaian permasalahan yang dimiliki oleh siswa. Dengan membuat design pembelajaran akan membantu guru untuk melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga rancangan pembelajaran secara tidak langsung akan mengetahui reaksi yang akan muncul dialami oleh siswa.

Sehingga guru bisa membuat refleksi untuk memberikan feedback untuk penyempurnaan rencana pembelajaran berikutnya.

1. Model Pembelajaran : Model Direct Instruction dengan teknik Guessing Games
2. Metode Pembelajaran : Pengamatan, Diskusi kelompok, Presentasi, Tanya Jawab

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan melakukan tindakan terhadap pembelajaran di kelas. Penelitian ini dikenal dengan penelitian Tindakan Kelas Penulis menggunakan metode ini dengan harapan jika keberhasilan belajar siswa belum mencapai harapan penulis, maka bisa dilakukan rencana tindakan berikutnya. Dengan demikian untuk bisa mengatasi kesulitan siswa dalam berkomunikasi bahasa Inggris pada indikator *describing people and personality* dapat dihasilkan kemampuan berbicara siswa yang maksimal.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri 55 Surabaya Jalan Pagesangan 4 Mulya Surabaya tentang pemilihan waktu ini disesuaikan dengan usulan proposal

penelitian kepada ppsmk kemdikbud dengan waktu yang ditetapkan dalam silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) Bahasa Inggris kelas VII

Subyek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada kelas 7E Tahun 2019, jumlah siswa 36 orang. Dipilihnya kelas tersebut sebagai subyek penelitian, bahwa kelas tersebut merupakan kelas yang paling heterogen kondisi siswanya bila dibandingkan dengan kelas lainnya.

Prosedur penelitian

Suharsimi Arikunto, Suhatjono dan Aqib Zainal, dalam bukunya Penelitian Tindakan Kelas (2006), menyatakan bahwa dalam prosedur penelitian tindakan kelas ini menggunakan langkah-langkah siklus tindakan yakni: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Siklus 1:

Refleksi yang dilakukan saat pembelajaran berlangsung tentang berbagai kelemahan berbicara siswa siswa kelas 7E SMP Negeri 55 Surabaya yaitu siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi berbagai alternatif penyelesaian masalah akibat adanya keberagaman budaya. Setelah ditelusuri akar masalah terdapat pada metode

pembelajaran yang tidak menarik dan membosankan yaitu metode ceramah yang mendominasi kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu identifikasi alternatif tindakan yang penulis anggap paling tepat untuk mengatasi masalah itu yakni melalui teknik GG dengan dikombinasikan dengan model pembelajaran langsung.

Perencanaan

Dilakukan penentuan indikator keberhasilan tindakan yakni: masalah yang timbul sebagai konsekuensi keaneka ragaman budaya, berbagai alternatif penyelesaian masalah akibat adanya minimnya kosa-kata dan memberikan contoh sebagai salah satu alternatif penyelesaian masalah dalam ketrampilan berbicara yang masih lemah

Disusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran untuk mencapai tujuan yakni dapat mendeskripsikan berbagai masalah yang timbul sebagai konsekuensi adanya minimnya kosa kata sehingga siswa canggung dan ragu dalam bertanya dan menjawab pertanyaan.

Tindakan

Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan teknik GG sesuai

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah disusun.

Observasi

Guru melakukan observasi terhadap keaktifan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang diikutinya, dengan teknik GG dengan metode pembelajaran langsung. Guru melakukan evaluasi belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan menggunakan 2 macam instrumen, yaitu: lembar observasi aktifitas siswa, dan lembar soal-soal tes hasil belajar.

Sumber data tidak langsung berupa aktivitas guru adalah saat guru melakukan kegiatan pembelajaran yang akan disupervisi oleh Kepala Sekolah. Sedangkan untuk aktivitas siswa dan hasil belajar sumber datanya adalah siswa seluruh kelas sejumlah 30 siswa. Adapun teknik pelaksanaan pengumpulan data aktivitas guru adalah dengan melakukan observasi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Demikian pula dengan hasil belajar dikumpulkan melalui tes pada akhir siklus. Sedangkan aspek-aspek yang diobservasi untuk aktivitas guru adalah : menyampaikan materi, mengidentifikasi masalah, member contoh, mengajak dan mendorong terjadinya diskusi,

mendemonstrasikan, memberi bimbingan, mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, memberikan latihan lanjutan, dan mengevaluasi hasil.

Cara skoring observasi aktivitas siswa sama seperti aktivitas guru, adalah dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

- a) Sangat baik (score 4) : siswa dapat bercerita dan menjawab pertanyaan dengan lancar
- b) Baik (score 3) : siswa dapat bercerita dan menjawab pertanyaan kadang lancar namun beberapa kali ragu-ragu dalam bertutur kata
- c) Cukup (score 2) : siswa tidak lancar dalam bercerita dan menjawab pertanyaan
- d) dan kurang (score 1): siswa tidak mampu berbicara

Sedangkan data hasil belajar siswa yang akan dikumpulkan menggunakan lembar tes hasil belajar. Tes hasil belajar ini dimaksud untuk memperoleh gambar hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran. Tes dilakukan setiap akhir siklus (format test) berbentuk uraian. Dengan model soal essay percakapan (*Speak Act*).

Sedangkan data hasil belajar siswa setelah dilakukan koreksi dan skoring akan dianalisis berdasarkan kriteria ketuntasan belajar (master learning), yakni 85% dari jumlah siswa telah tercapai Kriteria Ketuntasan Minimal 7,50.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan Pembelajaran Langsung

Fase 1 : Appersepsi Dan Penyampaian Tujuan Pembelajaran

Kegiatan ini diawali memberi salam, mengecek kehadiran siswa, menanyakan siswa terhadap siswa yang tidak masuk atau sedang di luar kelas dan selanjut memberikan apersepsi, bertanya jawab seputar kegiatan dan kebiasaan, menanyakan kebiasaan sehari-hari siswa. Kemudian dilanjutkan dengan menunjukkan beberapa foto tokoh yang banyak dikenal oleh siswa, dengan menjelaskan beberapa karakteristiknya menggunakan kata sifat seperti, dia mempunyai kulit sawo matang, rambutnya pendek bergelombang, tingginya kira-kira 170 cm dan seterusnya. Disamping itu orang ini jika bermain film atau drama selalu diberi peran suka menolong, pemalu, namun pemberani. Itulah contoh bagaimana kita mampu memperhatikan

karakteristik seseorang sehingga kita tidak salah jika berkomunikasi dengannya. Setelah itu dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan yaitu mendeskripsikan seseorang dan personal karakter. Yang terakhir guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran hari ini kepada siswa.

Fase 2 : Mempresentasikan Pengetahuan Dan Mendemonstrasikan Ketrampilan

Guru menugasi siswa mencari sosok tokoh yang akan dijadikan materi tebak siapa dia. Siswa mencari informasi dengan cara bertanya kepada teman disebelah lalu menanggapi dan bertanya tentang karakter seseorang lebih jauh dengan bimbingan guru. Untuk lebih meyakinkan kepada siswa guru bisa menunjuk salah satu siswa untuk memperagakan/ mempresentasikan di depan kelas untuk memberikan kata petunjuk, tentang dirinya lalu menanyakan kepada teman yang lain siapa dia sebenarnya dan bagaimana karakternya. sementara jawaban diberikan kepada guru agar siswa yang lain menebaknya. Ketika siswa telah memahami petunjuk dan kegiatan yang akan dikerjakan guru dan siswa

menyepakati cara pembagian kelompok kerja.

Fase 3: Memberi Latihan Terbimbing

Guru membimbing masing-masing kelompok dan memberikan petunjuk cara mendeskripsikan seseorang. Siswa dibagi kelompok menjadi 4. Setiap kelompok harus mampu menjadi ketua ataupun anggota kelompok yang menyenangkan dan bertanggung jawab.

Fase 4 : Mengecek Pemahaman Dan Memberi Umpan Balik

Setiap kelompok ditugaskan untuk membuat analisa terhadap gambar yang akan diberikan oleh guru sehingga siswa dapat menggali dan menemukan informasi sesuai dengan kebutuhannya lalu menyiapkan diri untuk presentasi di kelas. Kemudian Guru mengecek pemahaman siswa terhadap hasil kelompok, terutama pemahaman tentang penggunaan adjective kemudian memanggil kelompok untuk maju didepan kelas.

Fase 5 Diskusi lanjutan dan tanya jawab

Setelah guru mengecek pemahaman siswa, salu meminta siap

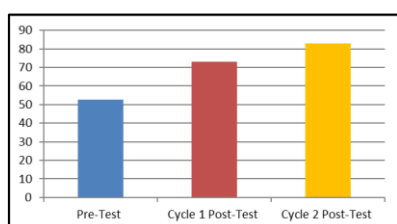
untuk maju , Ketika itu semua siswa harus member perhatian terhadap kelompok yang tampil, lalu member respon. Setelah selesai diskusi, setiap kelompok melakukan *komunikasi dengan baik dan sopan* dalam mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Lalu kelompok lain diberikan kesempatan *bertanya dan menanggapi dengan menyumbang ide atau pendapat*. Melalui kegiatan diskusi ini diharapkan *siswa mampu menghargai pendapat yang disampaikan orang lain*.

Sebagian besar siswa belum aktif terlibat dalam diskusi, namun dengan pendampingan guru beberapa siswa mulai terbawa dan memberikan satu ide nama tokoh yang akan di presentasikan; berikut kalimat clues yang tertulis di kelompok I:

1. She lives in Jakarta
2. She is an artist
3. She has short dark hair
Who is she?

Hasil Siklus 1 Nilai siswa rata rata 72 masih dibah KKM karena di SMP Negeri 55 Surabaya KKM nya sebesar 75.

Grafik 1. Hasil Tes

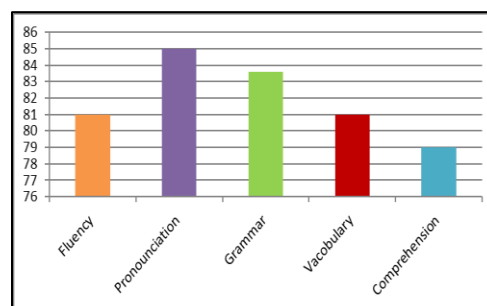


Berikutnya kelompok lain juga ada kemiripan kalimat, sebagai cluesnya. Namun ada perbedaan kalimat pada kelompok 2

1. She is an artist
2. She comes from Bandung
3. She has married

dari pembelajaran di atas dapat nilai siswa yang meningkat dibanding siklus sebelumnya.

Grafik 2. Peningkatan Hasil Pembelajaran



Dari grafik diatas dapat dilihat peningkatan hasil pembelajaran menggunakan tehnik *Guessing Games*. Ketercapaian Nilai siswa di atas KKM yaitu 82%

Guru bersama siswa bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui dan meluruskan kesalahpahaman, serta memberi penguatan dan penyimpulan dari materi *describing people* yang telah dibahas. Siswa menyumbangkan ide untuk membuat rangkuman pelajaran dan mencatat hasil rangkuman secara individu untuk melatih *tanggung jawab*.

Guru mengukur pemahaman siswa dengan memberikan Lembar Penilaian kemudian meminta siswa mengerjakan Lembar Penilaian tersebut secara individu.

KESIMPULAN DAN SARAN

Setiap metode pasti ada kelebihan dan kekurangan, begitu juga pada model pembelajaran langsung dengan teknik *Guessing Games (GG)*. Berangkat dari kebiasaan belajar receptive perlahan menjadi kemampuan yang produktif dan salah satu keistimewaan dari GG adalah menjadikan siswa tidak hanya senang bermain namun pada dasarnya mereka sedang belajar. Pada awal pembelajaran nilai rata rata siswa 72 siswa memang dirangsang dengan apersepsi, penjelasan dilanjutkan dengan pemodelan lalu diskusi melalui pembimbingan, kemudian presentasi dan tanya jawab, serta membuat kesimpulan. Pada siklus berikutnya nilai siswa naik menjadi rata rata 82, Sehingga diakhir pembelajaran dievaluasi hasilnya cukup baik, siswa terlibat dalam pembelajaran, terjadi diskusi pembelajaran banyak arah, dan siswa dapat eksplorasi terlebih siswa mampu menunjukkan berkomunikasi dalam Bahasa Inggris dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S, Sadiman, (dkk). (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arief Sadiman. (2002). *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arif S Sadiman. (1993). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada. Jakarta. Martinez, Flor
- Alicia., Esther Uso-Juan. (2006). *Current Trends in the Development and Teaching of the Four Language Skills (Studies on Language Acquisition)*. Walter de Gruyter GmbH. & Co. KG., p.139
- Asyar,Rayandra.(2011).*Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Nur, Muhammad. 2011. Model Pembelajaran Langsung. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah UNESA.
- Oxford, R. (2001). *Language Learning Styles and Strategies*. In M. Celce-Murcia (Ed.), *Teaching English as a Second or Foreign Language*. Boston, MA: Heinle and Heinle.