

## ABSTRACT

Makarim (2018). The Use of Guessing Game in Teaching Speaking Descriptive Text to the Seventh Grade Students at *SMP Sunan Ampel Porong*. Sidoarjo: STKIP PGRI Sidoarjo. Thesis Advisors: 1) Yudy Prasetyo, M.Pd. 2) Ester Hesturini, M.Pd.

Keywords: *descriptive text, guessing game, teaching speaking*

This research was conducted by the aims to the implementation and the students' responds of the guessing game in teaching speaking descriptive text of the seventh students at SMP Sunan Ampel Porong. The reason for using guessing games in speaking class is to give more opportunities for students to practice speaking. This research applied descriptive qualitative method. The subjects of this study were the 7<sup>th</sup> grade students at SMP Sunan Ampel Porong. The data of the research were the students' responds towards the implementation of the guessing game. The researcher used two instruments namely: fieldnote and questionnaire. The researcher distributed the questionnaires to the 24 students to gain and strengthen the data by seeing the most frequent degree of agreement chosen. The results showed that the implementation of guessing game were (1) the game activity can stimulate the students' willingness to follow the lesson, (2) the game activity can encourage the students to speak in English and (3) the teacher is easier to control the class condition. Meanwhile, the students had positive perceptions toward the guessing game applied. Most of the students assumed that the guessing game clearly motivated them and it was fun activity. However, the researcher addresses recommendations to 1) English teachers to provide the students variation activities on their teaching technique, 2) students to pay attention to learn English and 3) other researchers to explore the implementation of guessing game in teaching writing or other English skills.

## ABSTRAK

Makarim (2018). The Use of Guessing Game in Teaching Speaking Descriptive Text to the Seventh Grade Students at *SMP Sunan Ampel Porong*. Sidoarjo: STKIP PGRI Sidoarjo. Dosen Pembimbing: 1) Yudy Prasetyo, M.Pd. 2) Ester Hesturini, M.Pd.

Kata Kunci: *teks deskripsi, permainan tebak-tebakan, pembelajaran berbicara*

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan penerapan dan respon siswa dalam permainan tebak-tebakan pada pembelajaran berbicara di materi text deskripsi ke siswa kelas tujuh di SMP Sunan Ampel Porong. Alasan menggunakan permainan tebak-tebakan pada pembelajaran di kelas *speaking* untuk memberikan kesempatan kepada siswa melatih berbicara. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 7 di SMP Sunan Ampel Porong. Data yang digunakan adalah semua respon siswa terhadap penerapan permainan tebak-tebakan. Peneliti menggunakan dua alat penelitian yaitu catatan dan kuesioner. Peneliti membagikan kuesioner kepada 24 siswa untuk memperoleh dan memperkuat data dengan melihat hasil tingkat pemilihan persetujuan yang paling sering dipilih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tebak-tebakan meliputi: (1) aktifitas permainan bisa menstimulasi keinginan siswa untuk mengikuti pembelajaran, (2) aktifitas permainan dapat mendorong siswa untuk berbicara Bahasa Inggris dan (3) guru lebih mudah mengontrol situasi kelas. Para mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap permainan tebak-tebakan. Sebagian besar siswa berpendapat bahwa permainan tebak-tebakan bisa memotivasi dan mendorong siswa berbicara Bahasa Inggris dan permainan itu menyenangkan. Namun, peneliti menyampaikan rekomendasi kepada 1) guru Bahasa Inggris untuk menggunakan berbagai teknik pembelajaran, 2) siswa untuk lebih memperhatikan pembelajaran Bahasa Inggris dan 3) peneliti lainnya untuk mengeksplorasi penelitian tentang penerapan permainan tebak-tebakan dalam pembelajaran menulis atau kemampuan Bahasa Inggris lainnya.