

## PERMAINAN TEBAK-TEBAKAN KATA : CARA MENGEMBANGKAN PENGUASAAN KOSAKATA SISWA ESP DI SMA NEGERI 13 PANGKEP

<sup>1</sup>Siti Anita, <sup>2</sup>Resky Natasya Idris, <sup>3</sup>Yurista Ayu Puspita

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar  
sitianitayusfar12@gmail.com

### Abstrak

Guru harus menemukan teknik pengajaran yang memotivasi dan menggairahkan siswa tentang belajar kosa kata. Salah satu teknik yang dapat membuat siswa bersemangat dan memiliki motivasi untuk belajar bahasa adalah dengan memanfaatkan permainan. Salah satu alasan utama menggunakan permainan untuk mengajar adalah bahwa permainan itu sangat menyenangkan bagi guru dan siswa. Penelitian ini berfokus pada peningkatan kosa kata siswa melalui penggunaan permainan tebak kata untuk siswa kelas dua SMA Negeri 13 Pangkep. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kosakata siswa ESP dengan menggunakan Game tebak kata pada siswa di SMA Negeri 13 Pangkep. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif: Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan PTK dipilih karena pendekatan ini sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk menambah kosakata siswa ESP dengan menggunakan permainan tebak kata. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas dua SMA Negeri 13 Pangkep tahun pelajaran 2021/2022. Penulis menggunakan dua siklus dari dua kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik permainan tebak kata meningkatkan pencapaian kosa kata siswa. Ini menyiratkan bahwa teknik permainan tebak kata membantu siswa mempelajari kosa kata dengan lebih mudah.

**Kata Kunci:** *permainan tebak kata, ESP, kosakata, penelitian tindakan kelas*

### Abstrak

The teacher must find teaching techniques that motivate and excite students about learning vocabulary. One technique that can make students excited and motivated to learn a language is to take advantage of the game. One of the main reasons for using games for teaching is that they are very fun for both teachers and students. This research focuses on improving students' vocabulary through the use of word guessing games for second graders at SMA Negeri 13 Pangkep. This study aims to improve the vocabulary of ESP students by using word guessing games in students at SMA Negeri 13 Pangkep. The research method applied in this study is qualitative: Classroom Action Research (CAR). The CAR approach was chosen because this approach fits with the purpose of this study, which is to improve the vocabulary of ESP students by using the word guessing game. The research sample consisted of second-grade students of SMA Negeri 13 Pangkep for the 2021/2022 school year. The author used two cycles of two encounters. The results showed that the application of word guessing game techniques increased student vocabulary achievement. This implies that word guessing game techniques help students learn vocabulary more easily.

**Keywords:** *word guessing game, ESP, vocabulary, classroom action*

### PENDAHULUAN

Di Indonesia, bahasa Inggris semakin penting. Dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, ini adalah mata pelajaran wajib. Mahasiswa perlu menguasai kemampuan bahasa Inggris seperti menulis, mendengarkan, membaca dan berbicara ketika mempelajari mata pelajaran ini (A Niarti 2016) namun sangat sulit bagi mahasiswa untuk menguasai keempat aspek tersebut dengan kosakata yang terbatas. Ini karena kosakata adalah bagian mendasar dari kemahiran bahasa dan sangat penting untuk berbicara siswa,

kemampuan menyimak, membaca dan menulis (Hasanah, Eviyuliwati, dan Deviyanti 2022) . Oleh karena itu, masalah mendasar adalah kurangnya kecakapan kosakata (Agus Niarti et al., n.d.). Meskipun kosakata adalah hal terpenting yang harus dikuasai siswa saat belajar bahasa Inggris, banyak orang meremehkan pentingnya. Tidak jarang guru hanya mengajarkan materi dalam bahasa Inggris tanpa mengajarkan kosakata yang digunakan dalam materi, sehingga siswa menjadi bingung dengan topik yang diajarkan guru (Iftitah, Marzuki, dan Kuliuhana 2020) . Bahasa Inggris sering menjadi mata pelajaran yang menakutkan bagi sebagian besar siswa di kelas mode. Bahasa Inggris seakan sulit bagi mereka karena minimnya kosakata yang mereka miliki, bahkan kosakata dasar sesuai dengan jurusannya seperti mesin jahit, jahit dan benang sama sekali tidak diketahui oleh mereka. Hal ini sangat disayangkan karena kosakata merupakan komponen utama dalam belajar bahasa. Dengan kosakata yang terbatas, tentunya sangat sulit bagi mereka untuk memahami materi pembelajaran bahasa Inggris di kelas. Akibatnya, banyak siswa hanya melamun saat pembelajaran berlangsung karena mereka tidak mengerti apa yang dimaksud guru. Selain itu, metode ceramah yang sering digunakan oleh guru di SMA Negeri 13 Pangkep membuat siswa bosan dan mengantuk selama proses pembelajaran, akibatnya siswa sama sekali tidak memahami pelajaran yang telah diberikan oleh guru. Untuk mengatasi masalah ini, penulis berasumsi bahwa hal-hal yang perlu diperbaiki di kelas fashion adalah kosakata dan metode pembelajaran lama, seperti mengubah metode ceramah menjadi metode pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi siswa, permainan Pictionary, yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi langsung selama proses pembelajaran

Banyak penelitian sebelumnya telah menggambarkan PENGARUH PERMAINAN MENEBAK PADA KOSAKATA SISWA Knowledge. (Hasanah, Eviyuliwati, dan Deviyanti 2022) Penelitian tentang penggunaan permainan Tebak pada pengetahuan kosakata siswa, strategi ini ditemukan sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan kosakata siswa. Berdasarkan kelebihan yang disebutkan oleh (Morris, 1976) tentang penggunaan permainan tebak-tebakan, peneliti menemukan bahwa peran permainan tebak-tebakan memberikan latihan bahasa dalam berbagai kemampuan bahasa Inggris seperti ; berbicara, mendengarkan dan menulis. Efektivitas permainan tebak tebak terhadap pengetahuan kosakata siswa juga dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen yang skornya 57,9. pada pre-test. Setelah diberikan perawatan, skor kelas eksperimen memperoleh 78,4. Artinya, meningkat 20,5 poin. Oleh karena itu, Ha (Hipotesis Alternatif) diterima. Untuk mengetahui seberapa signifikan pengaruhnya, maka hasil dari ukuran efek permainan tebak-tebakan untuk meningkatkan kosakata siswa mencapai 1,00. (Efek sedang).

Meskipun banyak penelitian sebelumnya telah menjelaskan keefektifan tebakan kata dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris, penelitian sebelumnya belum mempertimbangkan penerapan permainan Pictionary pada siswa SMK ESP. Meskipun menebak adalah salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengajarkan kosakata kepada siswa, itu lebih berorientasi pada praktik daripada berorientasi teori. Memang, permainan Pictionary menuntut siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Fokus penelitian ini mengarah pada upaya menjawab pertanyaan penelitian yaitu "bagaimana penggunaan metode pembelajaran permainan tebak-tebakan meningkatkan kosakata siswa ESP pada program studi Fashion SMA Negeri 13 Pangkep?" Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya ilmu pendidikan yang berkaitan dengan pengajaran bahasa asing yang menyenangkan bagi mahasiswa.

## LITERATURE

Bahasa merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia, karena selalu digunakan dalam aktivitas sehari-hari untuk berkomunikasi dengan orang lain. Manusia tidak dapat berkomunikasi satu sama lain tanpa menggunakan bahasa, karena merupakan salah satu alat komunikasi yang digunakan oleh masyarakat pada umumnya. Manusia dapat menggunakan bahasa untuk menyampaikan pesan atau untuk mengekspresikan ide melalui bahasa lisan, tulisan, atau sinyal. F. B. Condillac (1975), seorang filsuf bangsa Prancis menemukan bahasa tersebut berasal dari teriakan dan gerak tubuh yang merupakan naluri yang dibangun oleh perasaan atau emosi yang kuat. Kemudian teriakan berubah menjadi suara yang bermakna, dan itu secara bertahap semakin lama dan rumit.

Fungsi bahasa adalah alat interaksi sosial, dalam arti alat untuk menyampaikan pikiran, ide, konsep, atau juga perasaan (Chaer, 1995). Wardhaugh (1972), pakar sosiolinguistik juga mengatakan bahwa fungsi bahasa adalah sebagai alat komunikasi manusia, baik lisan maupun tulisan. Pembelajaran adalah proses interaksi guru dan siswa, yang bertujuan agar siswa mendapatkan pengetahuan, penguasaan keterampilan dan karakter, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada siswa. Slameto (1995:2) mengatakan bahwa belajar adalah proses dari upaya seseorang untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Bahasa Inggris adalah bahasa Jermanik Barat yang pertama kali digunakan di Inggris abad pertengahan awal dan sekarang menjadi bahasa ibu ketiga yang paling luas di dunia, setelah Bahasa Cina Standar dan Spanyol (Wikipedia). Bahasa Inggris digunakan dalam bahasa Formal dan informal. Bahasa Inggris formal adalah bahasa yang digunakan dalam pendidikan, ekonomi, bisnis, perdagangan, teknologi, sains, media massa, sedangkan Bahasa Inggris Informal adalah bahasa yang digunakan setiap hari seperti penggunaan bahasa gaul dan dialek. Siswa merasa lebih sulit

kosakata bahasa Inggris informal daripada kosakata bahasa Inggris formal karena di sekolah mereka lebih sering diajarkan kosakata bahasa Inggris formal untuk membuatnya tidak mungkin untuk dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Belajar bahasa Inggris pada dasarnya adalah belajar komunikasi (Yamin, 2017: 82). Dalam bahasa Inggris ada empat jenis keterampilan yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keempat skill tersebut penting untuk dikuasai ketika kita ingin belajar bahasa Inggris. Untuk dapat menggunakan bahasa Inggris, siswa harus mengetahui kosakata bahasa Inggris sebelum mereka diperkenalkan dengan aspek bahasa Inggris lainnya : tata bahasa dan pengucapan seperti (Wilkins dalam Thornbury,2002: 13) mencatat "tanpa tata bahasa sangat sedikit yang dapat disampaikan, tanpa kosakata telah menjadi hal terpenting bagi siswa bahasa Inggris".

Kosakata adalah jumlah total kata dalam suatu bahasa sebagai Oxford Advanced Learner's Dictionary (2000). Karena kosakata menjadi aspek kunci dalam belajar bahasa, kosakata harus diperkenalkan melalui cara-cara yang menarik. Perasaan peserta didik terhadap proses belajar akan mempengaruhi prestasi mereka, hal ini sejalan dengan itu Lewis dan Hill (1998) menyatakan bahwa siswa tidak akan mencapai keberhasilan dalam belajar kecuali mereka menikmati proses tersebut. Berbicara tentang perkembangan bahasa Inggris di sekolah, pihak sekolah menemukan peneliti ketika diamati adalah sekolah yang berada di sudut sidoarjo. Peneliti ingin membuktikan bahwa sekolah yang berada di sudut sidoarjo adalah sekolah dengan identitas yang buruk.

Berdasarkan background penelitian di atas, peneliti melakukan observasi siswa di sekolah ini. Dari hasil observasi, peneliti menemukan bahwa siswa tidak dapat mengikuti materi proses

pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan respon yang mereka isi berupa jawaban atas pertanyaan yang diberikan oleh guru atau dalam mengerjakan tugas-tugas dalam modul atau lembar kerja siswa. Respon yang ditunjukkan oleh siswa berupa kelas jawaban. Dengan cara ini membuat guru lebih dominan menggunakan bahasa Indonesia dalam proses belajar bahasa Inggris agar siswa lebih mudah memahami tujuan pembelajaran. Dari kondisi ini, peneliti suka mencari tahu di mana ketidaktertarikan siswa terhadap pelajaran bahasa Inggris sehingga peneliti mencari waktu di luar pelajaran untuk berbicara dengan beberapa siswa. Dari pertanyaan yang diajukan peneliti kepada mereka, mereka menjawab bahwa tidak suka bahasa Inggris karena bahasa Inggris sulit dan satu sama lain mengatakan bahwa bahasa Inggris hanya digunakan oleh orang pintar, gaul dan sombong. Untuk itu, mereka merasa tidak perlu mempelajari bahasa Inggris lebih dalam.

Beberapa siswa yang menganggap bahasa Inggris adalah bahasa yang sulit untuk mengatakan faktor yang menyebabkan kosakata. Faktor-faktor ini membuat siswa sulit memahami teks dalam bahasa Inggris, tidak percaya diri dan malu untuk berbicara atau menjawab pertanyaan dalam bahasa Inggris karena takut salah langkah. Kosakata adalah bagian bahasa Inggris yang paling sulit dan paling komprehensif bagi siswa untuk belajar bahasa Inggris secara teratur.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (CAR). Menurut Wulandari et al. (2019), CAR adalah pengumpulan informasi metodis untuk perubahan sosial. Selain itu, penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh praktisi pada orang-orang untuk meningkatkan dan memahami praktik profesional mereka. Ini adalah pusat penelitian sederhana dan kelas yang mencoba menyelidiki apa yang terjadi di kelas. Di kelas, eksplorasi aktivitas bersifat siklis dalam empat tahap. Penelitian ini diawali dengan rencana aksi. Rencana kemudian diimplementasikan dan dipantau sebagai kelas tindakan batin. Refleksi terjadi ketika menganalisis data yang diperoleh selama operasi.

Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas II SMA Negeri 13 Pangkep. Pesertanya adalah 25 siswa kelas dua SMA Negeri 13 Pangkep. Desain eksperimental ini termasuk dalam penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini dilakukan tes untuk mengukur pengetahuan kosakata siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dan pada setiap siklus dilakukan dua kali tes sebelum dan sesudah penelitian. Sebelum melakukan penelitian, siswa diberikan tes terlebih dahulu untuk mengetahui bagaimana siswa menguasai kosakata.

Tes ini terdiri dari 30 soal pilihan ganda, dengan pilihan a, b, c, dan d. Kosakata yang dipilih disesuaikan dengan tingkat siswa. Skor untuk jawaban yang benar adalah 1 poin, sedangkan untuk jawaban yang salah skornya adalah 0. Setelah melakukan penelitian, dilakukan post-test untuk meninjau peningkatan pengetahuan.

## HASIL DAN ANALISIS

Temuan

Data Kuantitatif

Pra-tes

Pre-test dilaksanakan pada Rabu, 24 Agustus 2022 mulai pukul 07.30 - 09.30 WIB selama kurang lebih 120 menit. Pertama, peneliti memulai pelajaran dengan menyapa siswa, berdoa untuk mereka, memeriksa kehadiran mereka, dan bertanya tentang kesehatan mereka. Peneliti

Beranda Jurnal:

<https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/gurupencerahsemesta/about>

kemudian menghabiskan sekitar dua puluh menit untuk menjelaskan kosakata yang terkait dengan departemen mode. Setelah itu, para siswa mengikuti pre-test. Tes ini terdiri dari 40 item yang dapat diselesaikan dalam 60 menit dan mencakup kosakata yang disebutkan serta arti kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan. Hasil pre-test ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1.** Tabel Kelengkapan Siklus I

Rentang Nilai	Jumlah Mahasiswa	% Kelengkapan	Informasi
75 - 100	16	64%	Lengkap
< 75	9	36%	Tidak Lengkap
Jumlah	25	100%	

Data di atas menunjukkan bahwa 64% siswa mendapat skor 75 - 100 (tuntas), dan hanya enam belas siswa yang dapat melebihi skor standar.

### Perencanaan

1. Tim peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan dasar Kompetensi yang ingin dicapai selama pembelajaran
2. Membuat rencana pelajaran menggunakan metode Pictionary Game
3. Menyiapkan lembar observasi bagi pengamat
4. Membuat instrumen yang akan digunakan pada siklus I dan II
5. Mengembangkan alat evaluasi pembelajaran.

### Eksekusi Tindakan

Aksi tersebut dilakukan selama 4 kali pertemuan dengan rincian sebagai berikut: pertemuan pertama adalah pelaksanaan analisis kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik, pertemuan kedua adalah pelaksanaan post test, pertemuan ketiga adalah pelaksanaan permainan tebak kata dan pengambilan hasil tes dari siklus pertama dan terakhir adalah pertemuan keempat pelaksanaan permainan tebak kata dan hasil tes pengambilan dari siklus II.

sebuah. Pertemuan pertama

Pelaksanaan aksi Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 24 Agustus 2022 pukul 07.30 s/d 08.30. Dalam hal ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan menggunakan metode wawancara untuk mengetahui kebutuhan khusus yang dibutuhkan oleh siswa kelas fashion SMA Negeri 13 Pangkep. Dari analisis kebutuhan tersebut, diketahui bahwa siswa kelas fashion di SMA Negeri 13 Pangkep perlu meningkatkan kosakatanya terkait jurusannya. Hal ini dilakukan untuk mendukung karir mahasiswa sebagai desainer di masa depan. Setelah itu dibuat rpp sesuai dengan kebutuhan siswa dalam hal ini, peneliti memilih kata permainan tebak-tebakan karena permainan Pictionary merupakan metode yang menyenangkan untuk meningkatkan kosakata dalam bahasa Inggris.

b. Pertemuan kedua

Pada kegiatan awal, peneliti (sebagai guru) membuka salam, meminta ketua kelas

untuk memimpin shalat, mengecek kehadiran siswa dan melakukan pre-test untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran.

c. Pertemuan ketiga

Pada pertemuan ke-3, peneliti (sebagai guru) membuka salam, meminta ketua kelas untuk memimpin. doa, kemudian memotivasi siswa dengan menjelaskan pentingnya kosakata yang berkaitan dengan jurusannya dan menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dalam permainan tebak-tebakan kata. Setelah itu, guru menjelaskan langkah-langkah dan aturan untuk memainkan kata Gussing Game. Dalam hal ini peneliti menggunakan beberapa bahan dalam permainan tebak-tebakan kata seperti daftar kosakata, papan tulis dan spidol. Penelitian ini menggunakan kosakata yang berkaitan dengan fashion.

Sebelum bermain game, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Kemudian. Setiap kelompok memutuskan anggota kelompok yang harus menggambar setiap kata yang sesuai dengan kartu yang didapatnya. Ketika siswa siap, peneliti memberikan sinyal untuk memulai, dan setiap kelompok dapat memulai permainan. Setelah mendengar sinyal tersebut, satu siswa dari masing-masing kelompok mengambil kartu, kemudian siswa dapat mulai menggambar sesuai dengan gambar yang disediakan pada kartu, dan meminta anggota kelompok untuk menebak gambar yang ia gambar sesuai dengan kosakata yang disediakan dalam daftar kosakata yang telah diberikan sebelumnya. . Pemenangnya adalah kelompok yang menebak kata-kata paling banyak dalam waktu singkat. Setelah memberikan pengobatan, pada pertemuan ketiga dilanjutkan dengan pemberian post test 1.

d. Pertemuan keempat

Pada pertemuan keempat, pembelajaran diawali dengan menanyakan kembali materi yang diberikan pada pertemuan sebelumnya, kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan kelompok yang berbeda dengan kelompok pada siklus 1. Setelah itu, masing-masing perwakilan kelompok maju untuk memilih kartu yang telah disediakan, dimana Kartu tersebut berisi gambar kosakata. Kartu yang diberikan berisi gambar yang berbeda dari siklus 1. Kemudian siswa yang mewakili anggota kelompoknya mendeskripsikan gambar-gambar pada kartu dan kemudian anggota kelompok menebak kosakata yang sesuai dengan kosakata yang tersedia dalam daftar kosakata yang diberikan sebelumnya. Pemenangnya adalah kelompok yang menebak kata-kata terbanyak dalam waktu sesingkat-singkatnya. Setelah memberikan perawatan,

### **Observasi (Pengamat)**

Langkah ini adalah waktu untuk mengamati proses pengajaran. Ditemukan selama proses pembelajaran bahwa Siswa terlihat sangat bersemangat selama belajar, semua siswa terlihat aktif selama proses pembelajaran.

### **Refleksi**

Refleksi digunakan untuk melihat seluruh proses penerapan siklus pertama dan kedua. Refleksi dimaksudkan sebagai kegiatan untuk menganalisis, memahami dan menarik kesimpulan. Peneliti menganalisis hasil siklus pertama tindakan sebagai pertimbangan apakah

siklus kedua mencapai kriteria keberhasilan berdasarkan hasil tes tindakan pertama. software seperti Aldus PageMaker termasuk versi Lorem Ipsum.

### 3.1. Data Hasil Pembelajaran Improving Vocabulary Pada Kondisi Siklus I Siklus I.

I Pada siklus I secara umum kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran Permainan tebak kata telah dilaksanakan dengan baik, meskipun peran guru masih cukup dominan untuk memberikan penjelasan dan arahan, karena model tersebut masih dianggap baru oleh siswa

*Tabel 2. Tabel Kelengkapan Siklus I*

Rentang Nilai	Jumlah Mahasiswa	% Kelengkapan	Informasi
75 - 100	19	76%	Lengkap
< 75	9	24%	Tidak Lengkap
Jumlah	25	100%	

Kemudian, dengan melihat tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran game tebak-tebakan, penguasaan belajar mencapai 76% atau terdapat 19 siswa dari 25 siswa yang telah selesai belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus I, secara klasik, siswa belum belajar secara menyeluruh, karena siswa yang mendapat nilai  $\geq 75$  hanya 76% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang diinginkan, yaitu 80%. Hal ini dikarenakan siswa masih merasa baru dengan model pembelajaran tebak-tebakan kata.

### 3.2. Data Hasil Belajar Tematik Pada Tindakan Siklus II Melalui Penerapan Guessing Word Cycle II

Proses belajar mengajar mengacu pada rencana pembelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus pertama, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus pertama tidak terjadi lagi pada siklus kedua. Observasi (observasi) dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Data penelitian pada siklus II adalah seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut.

*Tabel 2. Tabel Penyelesaian Siklus II*

Rentang Nilai	Jumlah Mahasiswa	% Kelengkapan	Informasi
75 - 100	25	100%	Lengkap
< 75	-	-	Tidak Lengkap
Jumlah	25	100%	

Dari tabel ke atas ketuntasan pembelajaran mencapai 92% atau terdapat 23 siswa dari 25 siswa yang telah menyelesaikan studinya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus II penguasaan belajar klasikal mengalami peningkatan yang lebih baik dibandingkan siklus I.

Menurut data, hanya 64% dari seluruh siswa yang lulus pre-test KKM. Setelah perawatan, penulis memberikan post-test kepada siswa. Post-test pada Siklus 1 menunjukkan peningkatan. Standar minimum dipenuhi oleh 76% siswa. Namun, peneliti masih perlu memberikan satu pengobatan lagi sebelum memberikan post-test untuk Siklus 2. Peneliti

memberikan satu perlakuan lagi yang lebih rinci; pada post-test II, total skor 25 siswa adalah 2612, dengan 92% siswa lulus nilai minimum, dan sekarang lebih baik daripada di posttest I, di mana nilai siswa dapat ditingkatkan.

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai siswa meningkat dari pre-test ke post-test II. Ini menunjukkan bahwa memainkan permainan menebak kata dapat membantu siswa meningkatkan kosakata mereka, terutama siswa ESP. Rata-rata nilai tes kosakata siswa ESP dalam setiap tes mengungkapkan peningkatan nilai tes kosakata siswa. Ada banyak penelitian yang membahas penggunaan game Pictionary untuk meningkatkan kosakata, tetapi belum ada penelitian yang menerapkan game ini pada siswa ESP. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menggunakan permainan tebak-tebakan kata untuk siswa ESP.

### **Diskusi**

Peneliti melihat peningkatan yang signifikan dalam kosakata siswa ESP. Post-test mereka mengungguli pre-test mereka. Para siswa tidak kesulitan menggambar sosok itu karena mereka senang bermain game. Beberapa dari mereka menyatakan bahwa bermain tebak-tebakan kata adalah cara yang menyenangkan untuk belajar kosa kata.

Selanjutnya, siswa dilatih untuk kreatif dan bekerja sama karena bermain tebak-tebakan kata membuat mereka berkolaborasi dan bekerja sama. Oleh karena itu, dengan menggunakan permainan tebak-tebakan kata, siswa tidak hanya mendapatkan banyak kosakata tetapi juga melatih pemikiran kritis kreatif mereka. Seperti yang dikatakan Rianda (2018) bahwa permainan tebak-tebakan kata sangat efektif untuk mengajarkan kosakata karena mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif di kelas. Selanjutnya, permainan tebak-tebakan kata meningkatkan semangat siswa, sehingga mereka tidak merasa berkewajiban untuk menjawab pertanyaan guru

Singkatnya, temuan penelitian ini sejalan dengan teori dan temuan terkait. Temuan penelitian ini konsisten dengan teori dan temuan terkait. Penggunaan permainan tebak-tebakan kata dapat membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata mereka. Skor penguasaan kosakata mereka lebih tinggi dari sebelumnya, sebagaimana dibuktikan oleh kemampuan mereka yang meningkat.

Tebak kata adalah permainan di mana siswa diminta untuk menebak gambar yang digambar oleh siswa lain untuk membuat siswa lain senang, termotivasi, dan bersemangat untuk belajar bahasa Inggris, serta untuk membantu siswa meningkatkan penguasaan kosa kata mereka melalui penggunaan gambar.

### **KESIMPULAN**

Permainan tebak-tebakan kata adalah cara yang efektif untuk mengajarkan kosakata kepada siswa ESP. Hal ini didukung oleh hasil tes mereka, di mana banyak siswa yang tidak memenuhi nilai rata-rata dalam pra-tes, tetapi setelah perawatan, siswa dapat melewati batas nilai rata-rata yang telah diterapkan secara singkat. Selanjutnya, tebak-tebakan kata merupakan teknik yang efektif untuk mempelajari kosakata, khususnya bagi siswa ESP, karena merupakan metode yang menyenangkan yang mengharuskan siswa untuk berpartisipasi langsung selama pembelajaran dan antusiasme mereka. Oleh karena itu, metode ini dapat membantu siswa

## REFERENSI

- Hasanah, Raudlatul, Ismalianing Eviyuliwati, dan Maya Deviyanti. 2022. "Pengaruh Permainan Tebak Terhadap Pengetahuan Kosakata Siswa." *JURNAL SIBATIK: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan* 1 (2): 51-60. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v1i2.12>.
- Iftitah, Arika Nurul, Abdul Gafur Marzuki, dan Ana Kuliachana. 2020. "Mengembangkan Penguasaan Kosakata Melalui Permainan Tebak Kata untuk Siswa Kelas Tujuh SMP Negeri 10 Palu." *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Datokarama* 1 (1): 19-37. <https://doi.org/10.24239/dee.v1i1.3>.
- Niarti, A. 2016. "Meningkatkan kosakata siswa melalui teknik permainan menebak dalam teks deskriptif dalam berbicara." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 5 (12): 1-10. [jurnal.untan.ac.id](http://jurnal.untan.ac.id).
- Niarti, Agus, Bahasa Inggris, Studi Pendidikan, Pendidikan Seni, Pelatihan Guru, dan Fakultas Pendidikan. n.d. "TEKNIK PERMAINAN TEBAK DALAM TEKS DESKRIPTIF DALAM," 1-10.