

ABSTRAK

Syadzaghaida, Tyesa. (2022). Implementasi Guessing Games untuk Mengajarkan Deskriptif Teks pada siswa VII SMP Negeri 4 Majalengka Tahun Pelajaran 2021/2022. Pembimbing Skripsi 1: Drs. Agus Spto Nugroho, M.Ed, TESOL. Pembimbing Skripsi 2: Prayogo Hadi Sulistio, S.Pd. M.Pd. Penguji: Dian Adiarti, S.Pd. M.Hum. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Universitas Jenderal Soedirman. Fakultas Ilmu Budaya, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Purwokerto. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi *guessing game* dalam pembelajaran deskriptif teks pada siswa kelas 7 SMP Negeri 4 Majalengka, untuk mengetahui kesulitan yang dihadapi guru terhadap penerapan *guessing games* dalam pembelajaran deskriptif teks siswa kelas 7 SMP Negeri 4 Majalengka dan untuk mengetahui solusi yang dilakukan guru untuk mengatasi kesulitan dalam menggunakan *guessing games* di kelas offline dalam pengajaran deskriptif teks untuk siswa kelas 7 SMP Negeri 4 Majalengka. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Peneliti menggunakan tiga jenis instrumen dalam melakukannya, yaitu wawancara, observasi dan dokumen untuk mengidentifikasi cara yang efektif untuk mengajarkan kosakata kepada siswa. Peneliti membutuhkan 4 pertemuan untuk mengumpulkan data. Untuk menjawab pertanyaan penelitian nomer 1 berkaitan dengan implementasi *guessing game*, pertemuan pertama, guru memberikan gambaran deskriptif dan meminta siswa membuat deskripsi dari gambar tersebut. Pertemuan kedua, siswa melakukan kegiatan kelompok pelaksanaan implementasi *guessing games*. Pertemuan ketiga, siswa melakukan aktivitas kelas dengan melakukan implementasi *guessing games*. Guru memberikan 1 gambar tanpa diberi petunjuk, jika kalimat dan menebak gambar dengan benar diberi tanda dari guru. Berdasarkan wawancara dengan guru di pertemuan terakhir, permainan *guessing games* sangat menghibur dan metode ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk menjawab pertanyaan penelitian nomer 2 berkaitan dengan kesulitan yang dihadapi oleh guru ketika melakukan implementasi *guessing games* yaitu beberapa siswa tidak memahami instruksi yang diberikan oleh guru mengenai penerapan metode ini dan tidak memahami intruksi yang harus mereka lakukan dan keterbatasan waktu untuk mengajar dikarenakan menghindari penyebaran Covid-19. Untuk menjawab pertanyaan penelitian nomer 3 berkaitan dengan cara mengatasi kesulitan tersebut guru mencoba menjelaskan kembali dengan menggunakan Bahasa Indonesia kemudian menggunakan Bahasa Inggris. Setelah guru melakukan ini, siswa akhirnya mengerti intruksi yang harus mereka lakukan ketika metode *guessing games* diterapkan. Kesimpulannya, penggunaan *guessing games* memiliki beberapa keuntungan bagi siswa, antara lain meningkatkan motivasi belajar dan komunikasi.

Kata kunci: *Guessing Game, Games, Descriptive Text*

ABSTRACT

Syadzaghaida, Tyesa. (2022). The Implementation of Guessing Games to Teach Descriptive Text for Seventh Grade Students at SMP Negeri 4 Majalengka in Academic Year 2021/2022. Thesis Supervisor 1: Drs. Agus Sapto Nugroho, M.Ed, TESOL. Thesis Supervisor 2: Prayogo Hadi Sulistio, S.Pd. M.Pd. Examiner: Dian Adiarti, S.Pd. M.Hum. Ministry of Education, Culture, Research, and Technology. Jenderal Soedirman University. Faculty of Humanity, English Language Education Study Program. Purwokerto. The purposes of this study are to find out the implementation of Guessing games in teaching descriptive text for the 7th grade students of SMP Negeri 4 Majalengka, to find out the difficulties faced by the teacher towards the implementation of Guessing games in teaching descriptive text for the 7th grade students of SMP Negeri 4 Majalengka and to find out the solutions made by the teacher to solve difficulties when using Guessing games in offline class in teaching descriptive text for the 7th grade students of SMP Negeri 4 Majalengka. The method of this study is descriptive qualitative. The researcher uses three kinds of instruments in doing it; they are interview, observation and documentation in order to identify whether or not it is an effective way to teach vocabulary to students. The researcher needed 4 meetings to collect the data. To answer research question number 1 about the implementation of Guessing games, first meeting, teacher provided descriptive picture and asked students to make description of the picture. Second meeting, students did group activity of the implementation of guessing games. Third meeting, students did classroom activity about the implementation of guessing games. Teacher provided 1 picture without given a clue, correct sentences and guess the picture correctly given mark from the teacher. Based on the interview with the teacher in the last meeting, guessing games was entertained and this method could increase students' motivation for learning. To answer research question number 2 about the difficulties faced by the teacher towards the implementation of guessing games, some students did not understand the instructions given by the teacher regarding the implementation of this method and limited time allocation for the implementation of guessing games method. This reduction time allocation aimed to reduce the spread of Covid-19. To answer research question number 3 about to solve the difficulties, teacher tried to re-explain in more detail and tried to explain it using Bahasa Indonesia. After the teacher did this, the students finally understood what they had to do when the guessing games method was implemented. In conclusion, the use of guessing games has several advantages for students, including increasing motivation in learning and communication.

Keywords: Guessing Games, Games, Descriptive Text