



## Keefektifan Metode Guessing Game Berbasis *Case Method* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa SMP Negeri 12 Palu

<sup>1</sup>Ibmasiah Wardatun Islamiyah, <sup>2</sup>Gusti Ketut Alit Suputra, <sup>3</sup>Sitti Harisah

<sup>1</sup> Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Tadulako

Email : [iwimawardin@gmail.com](mailto:iwimawardin@gmail.com)

<sup>2</sup> Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Tadulako

Email : [alitsuputra.gusti@gmail.com](mailto:alitsuputra.gusti@gmail.com)

<sup>3</sup> Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Tadulako

Email : [sittiharisah20@gmail.com](mailto:sittiharisah20@gmail.com)

---

**Abstract.** *This study aims to determine the effectiveness of the case-based guessing game method on the speaking skills of the students of SMP Negeri 12 Palu. This type of research is CAR (Classroom Action Research) which is carried out in cycle stages, including planning, action, observation, and reflection. The subjects of this class action research were students of class VII, VIII, and IX totaling 47 students. The data from this study were analyzed descriptively qualitatively and quantitatively. The results showed that students' learning activities using the guessing game method became more active and enthusiastic in learning. In this cycle, student learning activities with very good criteria, with the results achieved 89.42%.*

**Keywords :** *Method; Guessing Game; Case Method; Speaking Skill.*

---

**Abstrak.** *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan metode guessing game berbasis case method terhadap keterampilan berbicara siswa SMP Negeri 12 Palu. Jenis penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang dilakukan dalam tahapan siklus, meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VII, VIII, dan IX berjumlah 47 siswa. Data hasil penelitian ini dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik menggunakan metode guessing game menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam belajar. Pada siklus ini, aktivitas belajar siswa dengan kriteria sangat baik, dengan hasil yang dicapai 89,42%.*

**Kata Kunci :** *Metode; Guessing Game; Case Method; Keterampilan Berbicara.*

---

### PENDAHULUAN

Bahasa merupakan indera komunikasi insan yang berupa sistem lambang fonetik yang dari berdasarkan ucapan atau ekspresi insan. Ada empat aspek keterampilan berbahasa: berbicara, mendengarkan, menulis, & membaca. Kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Setiap orang dapat dikatakan mampu jika dapat melakukan sesuatu yang harus ia lakukan. Kalau ditarik kedua pendidikan seorang guru bias dikatakan mampu apabila guru tersebut mampu mengelola pembelajaran dengan baik (Pulukadang, 2022). Kemampuan berbicara adalah kemampuan yang wajib dimiliki seseorang anak didik pada proses pembelajaran buat menjalin komunikasi antara seseorang anak didik menggunakan seseorang pendidik antara seseorang anak didik menggunakan anak didik lainnya. Hal ini memastikan bahwa proses pembelajaran melibatkan komunikasi 2 arah atau timbal kembali antara anak didik dan pendidik atau seseorang anak didik menggunakan anak didik lain.

Berbicara adalah keterampilan berbahasa yang produktif. Hal ini lantaran melalui kemampuan berbicara seorang mengungkapkan pengalaman, pikiran, ilham kreatif dan pendapatnya pada orang lain menggunakan memakai bahasa yang baik & benar, & kemampuan berbicara dipengaruhi sang

topik dialog & dominasi bahasa. Kemampuan berbicara tentu adalah suatu hal lantaran pendidik perlu mengetahui bagaimana cara mempertinggi kemampuan berbicara anak didik pada proses belajar mengajar itu sendiri agar dapat lebih efektif mendukung proses belajar mengajar di sekolah..

Metode guessing game merupakan permainan pada mana seorang wajib menebak sesuatu yang sudah diisyaratkan. Permainan tebak-tebakan merupakan permainan dimana seseorang individu atau grup mencoba menjawab suatu pertanyaan yang diberikan beberapa istilah kunci yang herbi istilah tersebut. Metode ini menaruh kesempatan pada anak didik yang pemalu & kurang militan buat belajar melalui bermain & lebih aktif pada belajar. Oleh lantaran itu, peneliti mencoba buat merangsang kemampuan berbicara anak didik sekaligus mempertinggi kemampuan berbicara menggunakan memakai metode menebak-nebak yang dipakai pada materi pembelajaran teks eksplanasi.

Case Method adalah studi yang sepenuhnya mendeskripsikan aspek individu, grup, dan organisasi, maka studi ini wajib mengolah data sebanyak-banyaknya tentang subjek penelitian. Kata masalah itu sendiri berarti keadaan atau masalah yang sebenarnya. Keadaan atau syarat spesifik yang berkaitan menggunakan seorang atau sesuatu. Oleh lantaran itu, jelaslah bahwa studi masalah merupakan suatu bisnis buat menemukan suatu situasi atau syarat menggunakan mencari berita atau data sebanyak-banyaknya. Dalam studi masalah, data ini acapkali disebut menjadi bukti. Studi masalah merupakan studi "sistem terikat" atau "masalah" yang mengumpulkan data terang berdasarkan saat ke saat & menggabungkan aneka macam sumber "kaya" ke pada konteksnya.

Peneliti sebelumnya melakukan observasi pada sekolah yang dipakai buat melakukan penelitian, & dari data berdasarkan sekolah yang disurvei, beberapa anak didik masih baik terutama dalam waktu proses belajar mengajar dilaksanakan. bahasa yang sah lantaran aneka macam faktor. Misalnya lantaran poly orang yang masih memakai bahasa daerah, atau lantaran anak didik yang nir aktif & membuat malu lantaran nir poly mengingat waktu berbicara menggunakan versus bicaranya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini dibutuhkan bisa memecahkan perkara yang terjadi pada proses pembelajaran dan solusi yang dimaksud merupakan menggunakan memakai metode guessing game dibutuhkan bisa menciptakan anak didik semangat mengikuti pembelajaran dan merangsang kemampuan berbicara anak didik sebagai akibatnya berani buat berbicara & mempertinggi keterampilan berbicara anak didik. Oleh lantaran itu, penelitian ini berjudul "Keefektifan Metode Guessing Game Berbasis Case Method terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Menengah pertama Negeri 12 Palu".

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 12 Palu, Jl. Dupa Indah, Kelurahan Layana Indah, Kecamatan Mantikulore, Kota Palu, Provinsi Sulawesi Tengah 94111. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil bulan Februari-Maret 2022. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII, VIII dan IX SMP Negeri 12 Palu tahun ajaran 2021/2022 berjumlah 47 siswa yaitu siswa laki-laki sebanyak 15 orang dan siswa perempuan sebanyak 32 orang. Jumlah siswa kelas VII yaitu 16 orang (laki-laki 10 dan perempuan 6), kelas VIII yaitu 13 orang (laki-laki 6 dan perempuan 7), dan kelas IX yaitu 18 orang (laki-laki 3 dan perempuan 15).

### **Prosedur Penelitian**

#### **1. Tahap Perencanaan**

Melakukan langkah-langkah berikut sebelum penelitian:

- a. Tinjauan dasar literatur tentang topik penelitian yang dilakukan.
- b. Cara Belajar Game Menebak Lakukan langkah-langkah pembelajaran untuk mengimplementasikan tindakan.
- c. Membuat alat penelitian untuk mempelajari hasil tes untuk evaluasi pada setiap akhir siklus.
- d. Membuat lembar observasi untuk melihat keadaan siswa selama proses belajar mengajar dikelas terjadi dengan metode permainan tebak-tebakan.
- e. Identifikasi seluruh siswa kelas VII, VIII, dan IX SMP Negeri 12 Palu sebelum melakukan siklus.

Mereka bertanya tentang mata pelajaran favorit mereka, kebiasaan belajar bahasa Indonesia, dan bagaimana guru mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia.

- f. Menyiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) materi keterampilan berbicara pada siswa.

## 2. Tahap Tindakan

Segera setelah fase perencanaan matang, fase tindakan dilaksanakan. Pada fase ini, kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan menggunakan metode permainan tebak-tebakan. Langkah-langkah yang dilakukan selama fase ini adalah sebagai berikut:

- a. Siapkan bahan pelajaran.
- b. Menginspirasi siswa dengan beberapa pertanyaan untuk berbicara dengan mereka dan mendorong mereka untuk mengetahui tingkat kemampuan mereka.
- c. Guru memberikan sebuah gambar/kata dan meminta siswa untuk menjelaskan tentang apa saja mengenai gambar/kata tersebut tanpa mengucapkan jawaban yang sebenarnya.
- d. Pada kegiatan akhir, guru melengkapi hasil permainan tebak-tebakan untuk melengkapi materi, dilanjutkan dengan guru menyelesaikan pelajaran.

## 3. Observasi

Pengamatan dilakukan selama kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Data survei yang dikumpulkan terkait dengan kehadiran, kegiatan kelas, menjawab, dan pertanyaan.

## 4. Review

Peneliti mengumpulkan dan menganalisis hasil observasi proses pembelajaran keterampilan berbicara dengan metode menebak permainan masing-masing kelompok. Baik berupa penilaian maupun data observasi yang diperoleh selama kegiatan kelas sebagai acuan bagi guru untuk melaksanakan siklus berikutnya.

### Teknik Pengumpulan Data

Observasi atau pengamatan terhadap perolehan data metode dilakukan disini untuk mengamati kemajuan proses pembelajaran. Melalui observasi, peneliti memperoleh data berupa kerjasama kelompok siswa, aktivitas siswa, sikap siswa, dan proses interaksi siswa dalam proses belajar mengajar yang sedang berlangsung. Observasi yang dilakukan pada siswa yaitu mengukur partisipasi siswa mengikuti proses pembelajaran, perhatian siswa terhadap penjelasan guru, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Permainan menebak, kemampuan siswa menebak gambar dan kata, kemampuan siswa mengungkapkan sesuatu, kemampuan siswa berkomunikasi dengan orang lain.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### a. Hasil Penelitian

Hasil penilaian kemampuan berbicara menunjukkan bahwa beberapa siswa telah menyelesaikan studi mereka dalam hal kemampuan berbicara mereka. Hal ini dikarenakan siswa sangat memperhatikan saat guru menjelaskan, dan siswa sangat aktif saat diterapkan seperti metode permainan tebak-tebakan. Data integritas, rerata kelas hasil tes siswa dalam kemampuan berbicara, ditentukan dari perhitungan menggunakan metode menebak-nebak dengan jumlah 47 siswa. Pada kegiatan akhir, guru melengkapi dan mengevaluasi hasil belajar, kemudian siswa melengkapi materi. Setelah guru menyelesaikan pelajaran.

Tabel 1: Hasil Tes Penilaian Kemampuan Berbicara Siswa Kelas VII

No	Nama Siswa	Penilaian						Nilai
		Pelafalan	Volume Suara	Pilihan Kata	Intonasi dan jeda	Kelancaran	Percaya diri	
1	Alvin Reskyanda (1)	15	10	20	10	20	20	95
2	Alfahri (3)	15	10	15	5	15	20	80
3	Indriani (5)	20	5	20	5	20	20	90
4	Moh. Farel (6)	20	10	15	5	20	20	90
5	Moh. Fauzul	15	10	15	5	20	15	80

	Ramadhan (7)							
6	Moh. Rezky Saputra (8)	20	10	20	10	20	20	100
7	Nur Aqila (9)	20	10	20	10	15	15	90
8	Nur Aini (10)	20	10	20	10	15	20	95
9	Nur Fadilah (11)	15	5	15	10	15	20	80
10	Rizkikah Alia (14)	20	10	20	10	20	20	100
11	Silfa (15)	20	10	20	10	20	20	100
12	Sifa Fadillah (16)	20	10	20	5	20	15	90
13	Tri Melati (18)	15	5	15	10	20	15	80
14	Melati Endira Mardika (19)	20	10	20	5	15	20	90
15	Moh. Ibrahim (20)	20	10	20	10	20	20	100
16	Puspa Dwi Putri (21)	20	10	20	10	20	20	100
<b>Jumlah</b>								1.460
<b>Rata-rata</b>								91,25

**Tabel 2: Hasil Tes Penilaian Kemampuan Berbicara Siswa Kelas VIII**

No	Nama Siswa	Penilaian						Nilai
		Pelafalan	Volume suara	Pilihan Kata	Intonasi dan jeda	Kelancaran	Percaya diri	
1	Dewi Andriani (2)	15	10	20	10	20	20	95
2	Gerren Elsa Maria (4)	20	10	15	5	15	20	85
3	Jhuan Apriano (6)	20	5	15	5	20	20	85
4	Muh. Satya Ramadan (7)	20	10	15	10	20	20	95
5	Moh. Irsyad Da'uib (8)	10	10	15	5	20	15	75
6	Ni Ayu Fairuzah (9)	20	10	20	10	10	20	90
7	Nikita Nurul Kinanti (10)	20	10	20	10	10	15	85
8	Salomo Sefftian M. (11)	20	10	10	10	15	10	75
9	Nurul Azkya Labolo (12)	15	5	15	10	15	20	80
10	Salsabila Audya (13)	20	10	20	10	20	20	100
11	Suksriya Hapsa (15)	20	10	20	10	20	20	100
12	Muh. Rifky Hardian (16)	20	10	20	5	20	15	90
13	Moh. Fayyadh Pratama Maslaudi (17)	15	5	15	10	20	15	80
<b>Jumlah</b>								1.135
<b>Rata-rata</b>								87,30

**Tabel 3: Hasil Tes Penilaian Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IX**

No	Nama Siswa	Penilaian						Nilai
		Pelafalan	Volume suara	Pilihan Kata	Intonasi dan jeda	Kelancaran	Percaya diri	
1	Andri Kurniawan (1)	20	10	20	10	10	20	90
2	Aysae Sulhanto (3)	20	10	20	10	10	15	85
3	Citra (5)	20	10	10	10	15	10	75
4	Dea Stevani (7)	15	5	15	10	15	20	80

5	Delvira Alfarini (8)	20	10	20	10	20	20	100
6	Fahru Nissah (11)	20	10	20	10	15	15	90
7	Fifiana (12)	20	10	20	10	15	20	95
8	Fitrah (13)	15	5	15	10	15	20	80
9	Husniyah (14)	20	10	20	10	20	20	100
10	Fudriani Puspitasari (15)	20	10	20	10	20	20	100
11	Jihanna Qian (16)	20	10	20	5	20	15	90
12	Moh. Ridha (17)	15	5	15	10	20	15	80
13	Nuraeni (20)	20	10	20	5	15	20	90
14	Rahma Syarita (21)	20	10	20	10	20	20	100
15	Siti Rizky Anastasya (23)	20	10	20	10	20	20	100
16	Winda (24)	20	5	15	10	20	20	90
17	Wulan Sari (25)	20	10	20	10	20	15	95
18	Zahra (26)	20	10	10	10	15	10	75
<b>Jumlah</b>								1.615
<b>Rata-rata</b>								89.72

**Tabel 4: Deskripsi Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IX**

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	80%-100%	43	91,49%
2	70%-79%	4	8,51%
3	60%-69%	-	-
4	50%-59%	-	-
5	0%-49%	-	-

Dari output tabel diatas mendeskripsikan bahwa peserta didik yang memperoleh nilai 75 keatas yaitu 100% dan peserta didik yang memperoleh nilai 75 ke bawah yaitu 0%. Sehingga dapat dikatakan bahwa ini efektif untuk dilakukan.

### Refleksi

Pada tahap refleksi siklus pertama ini, hasil yang dicapai sangat memuaskan. Adapun hal yang menyebabkan keberhasilan dalam pembelajaran ini yaitu, siswa sangat memperhatikan guru ketika menjelaskan pembelajaran menggunakan metode guessing game sehingga hasil belajar siswa yang diperoleh tercapai dan efektif.

### b. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan menggunakan satu siklus yang pelaksanaannya terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi & refleksi. Peneliti melakukan perencanaan dengan mempersiapkan tindakan ini sesuai kebutuhan dalam penelitian, adapun hal-hal yang dilakukan adalah menyusun RPP menurut standar kompetensi dasar menggunakan metode guessing game, peneliti menyusun format pengamatan yaitu lembar observasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilaksanakan sesuai rencana pembelajaran yang telah disusun menggunakan metode guessing game & pembelajaran ini berjalan dengan baik, siswa sangat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini nampak pada antusias siswa yang bertanya ketika guru menjelaskan materi yang diajarkan, dalam hal ini peneliti meyakinkan siswa agar tidak takut dan membuat malu untuk bertanya tentang materi yang dipelajari. Penelitian ini dilakukan menggunakan satu kali pertemuan. Respon siswa sangat aktif dan fokus ketika pembelajaran berlangsung. Persentase keberhasilan hasil belajar siswa mencapai 100%, kemampuan berbicara siswa mencapai 89,4% dari keseluruhan siswa pada pertemuan pertama & kemampuan berbicara siswa meningkat menjadi 100% (sangat baik).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode guessing game berbasis case method terhadap keterampilan berbicara siswa SMP Negeri 12 Palu efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin, Nirmawati. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Penerapan Metode Diskusi Siswa Kelas VIII C SMP Muhammadiyah 12 Makassar. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Arikunto, S. (2007). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi VI. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dea, Khaerunnisa. (2018). Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Penerapan Metode kooperatif Debate Siswa Kelas X Ipa SMA Negeri 2 Wajo. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Disdik, Purwakarta. (2019). *Metode Guessing Game dalam Pembelajaran Descriptive Text Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa*.
- Eriyanti, Ribut Wahyu. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Berbicara Interaktif Bagi Mahasiswa, *Kembara: Jurnal keilmuan Bahasa Sastra dan pengajarannya*.
- Gustiningsih, Yulia. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Penerapan Model Pembelajaran Debat Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V B SDN 19 Kota Bengkulu.
- Khadijayanti Saputri, Sitti. (2020). Peningkatan Kemampuan Berbicara Dalam Pembelajaran Teks Deskripsi Dengan Menggunakan Metode Guessing Game Pada Siswa Kelas VII Smp Muhammadiyah 12 Makassar.
- Mulyana, Deddy. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mulyati Yeti, dkk. (2017). *Buku Bahasa Indonesia: Universitas terbuka*.
- Muslimin. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Penerapan Metode Timetoken (Tito) Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah Limbung. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Mutmainah, Siti. (2011). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Berbasis Kasus yang Berpusat Pada Mahasiswa terhadap efektivitas Pembelajaran Akuntansi Keperilakuan. *Simposium Nasional Akuntansi*
- Pulukadang, Wiwy, Triyanty. (2022). Meningkatkan Kemampuan Siswa Mengucapkan Alphabet Bahasa Inggris Melalui Model Talking Stick di Kelas I SDN 5 Tilango Kabupaten Gorontalo. *Ideas Publishing*. 8 (2), DOI: 10.32884/ideas.v8i2.810. Gorontalo.
- Qomaruddin, Moh. (2018). Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Teknik Bermain Peran Pada Siswa Kelas V MI Negeri Kudus Tahun Ajaran 2007/2008.
- Sanjaya, Wina. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Wahyuningsih, Sri. (2013). *Metode penelitian studi kasus*. Madura: UTM Press.