

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GUESSING GAME MAP UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS X SMA
ISLAM AL-ULUM TERPADU MEDAN**

Yulia Afni¹

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara¹
Yuliaafni78@gmail.com¹

Edy Suprayetno²

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara²
edysuprayetno@umsu.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini tentang keefektifan permainan tebak-tebakan melalui peta untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X. Penelitian ini termasuk penelitian kuasi eksperimen dengan memakai nonequivalent control group design. Populasi penelitian ini yaitu siswa kelas X, sampel penelitiannya yaitu X A sebagai kelompok eksperimen dan X B sebagai kelompok kontrol, terdapat 27 siswa kelompok eksperimen dan 26 siswa kelompok kontrol. Sampel diambil dengan menggunakan teknik purposive sampling. Ada dua variabel dalam penelitian ini yaitu Permainan Menebak sebagai variabel bebas dan keterampilan berbicara siswa sebagai variabel terikat. Instrumen penelitian ini adalah tes lisan. Hasil data tes menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Nilai rata-rata pre-test pada kelompok eksperimen adalah 64,15, dan nilai rata-rata pre-test pada kelompok kontrol adalah 67,38. Sementara itu, nilai rata-rata postes kelompok eksperimen adalah 79,85 dan nilai rata-rata postes kelompok kontrol adalah 72,15. Hal ini berarti permainan tebak-tebakan melalui peta berhasil mengembangkan keterampilan berbicara siswa. Dari perhitungan independent sample t-test pada post test, diperoleh hasil bahwa nilai thitung > t tabel ($3,750 > 2,000$). Karena nilai t-test > t-tabel menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) valid serta hipotesis nol (H_0) tidak valid. Sesuai temuan serta pembahasan penelitian, penulis mendapatkan kesimpulan bahwa permainan tebak-tebakan melalui peta efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di Kelas X SMA Islam Al-Ulum Terpadu Medan.

Kata Kunci: Guessing Game Map, Keterampilan Berbicara

A. PENDAHULUAN

Pada pembelajaran bahasa, terdapat empat keterampilan yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keterampilan berbicara yaitu kemampuan mengungkapkan sesuatu melalui media lisan; berbicara adalah tentang menuangkan gagasan ke dalam kata-kata tentang persepsi, perasaan seseorang, dan niat untuk membuat orang lain menangkap pesan yang disampaikan (Dian, 2013). Keterampilan berbicara termasuk bagian keterampilan utama dalam pembelajaran bahasa selain menyimak, menulis, serta membaca (Rahayu 2014). Pada berbicara, terjadi proses komunikasi antara pembicara dan pendengar. Berbicara adalah tindakan, ucapan dari orang yang berbicara.

Seseorang harus memiliki keterampilan berbicara untuk mengungkapkan gagasan dan tujuannya secara lisan kepada pendengar. Oleh karena itu, berbicara penting untuk dipelajari sedini mungkin terutama di sekolah menengah atas. Faktanya, masih banyak siswa yang kesulitan mengungkapkan ide-idenya melalui keterampilan berbicara. Menurut Adel Farianto (2017) mengatakan bahwa sebagian besar dari mereka tidak mampu mengungkapkan perasaan dan gagasan mereka. Ada beberapa alasan siswa mengalami kesulitan untuk berbicara. Pertama, siswa sering tidak percaya diri dalam kelas berbicara karena mereka merasa takut melakukan kesalahan. Kedua, siswa tidak termotivasi untuk menampilkan keterampilan berbicara mereka di depan kelas. Ketiga, teknik pengajaran dan bahan ajar kurang menarik bagi siswa. Permainan tebak-tebakan merupakan salah satu jenis permainan yang melibatkan interaksi antar sekelompok orang. Teknik permainan tebak-tebakan dapat membantu siswa menghasilkan ujaran-ujaran sendiri yang terfokus pada objek. Permainan ini melatih siswa untuk menggunakan kalimat tanya, berbagai macam kalimat tanya.

Pada penelitian ini penulis akan memakai peta sebagai media permainan saling menebak untuk mengembangkan keterampilan siswa saat berkata. Menurut Marzuki (2019) peta merupakan salah satu komunikasi gambar yang dapat memberikan informasi kepada seseorang yang sedang melihat peta. Peta dapat memuat tentang gambar, arah dan beberapa petunjuk dari peta yang dapat ditanyakan dan ditebak kepada responden. Jadi, ada komunikasi visual antara pembuat peta dan pembaca peta. Guru akan memberikan instruksi kepada siswa untuk membuat peta berdasarkan imajinasi siswa. Mereka dapat membuat peta yang mencakup tempat, jalan, dan arah. Peneliti memilih peta karena di dalam peta terdapat banyak informasi yang dapat muncul untuk memberikan petunjuk dalam permainan tebak-tebakan. Peta diharapkan dapat mempertahankan semangat mereka untuk mendapatkan lebih banyak pengetahuan untuk keterampilan berbicara siswa.

B. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini mengacu pada penelitian Quasi Eksperimen. Menurut Mubarak (2015) menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk mencari suatu perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam keadaan tidak terkendali. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas sepuluh. Sampel penelitian ini yaitu kelas XA sebagai kelas eksperimen dan kelas XB sebagai kelas kontrol. Dalam

penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah non-probability sampling dengan teknik purposive sampling. Pengambilan data yang dibutuhkan untuk mendukung penelitian ini, peneliti menerapkan teknik tersebut yaitu tes. Tes yang dilakukan yaitu tes lisan. Siswa mendapat kemungkinan skor 0-100 yang dibagi menjadi lima kategori (Tata bahasa, pengucapan, kosa kata, kelancaran, serta penguasaan).

Peneliti menggunakan skala penilaian lisan yang diusulkan oleh Brown sebagai penentuan skor. Penilaian juga dapat mencakup akurasi, artikulasi, kontak mata, ekspresi, intonasi, dan gerak tubuh pembicara. Peneliti menggunakan validitas dan konstruk untuk menyediakan siswa dengan instrumen yang valid. Peneliti menggunakan silabus sebagai pencapaian utama. Ada 5 poin yang diukur yaitu kesimpulan pemahaman, kelancaran, pelafalan kosa kata, dan tata bahasa.

Konsistensi suatu instrumen berhubungan dengan Reliabilitas. Suatu tes dikatakan reliabel apabila dipakai dalam kondisi yang bersamaan pada kesempatan yang berulang-ulang dan hasil pengukuran yang diperoleh relatif konsisten. Peneliti menyimpulkan bahwa reliabilitas membantu peneliti untuk mengetahui instrumen penelitian layak digunakan dalam pre-test dan posttest atau tidak.

Metode analisis data, peneliti menggunakan perhitungan statistik t-test untuk mengetahui selisih skor keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan permainan tebak-tebakan dan kemudian dibandingkan dengan skor siswa tanpa menggunakan permainan tebak-tebakan. Pengolahan data merupakan langkah untuk mengetahui hasil kedua kelas eksperimen yang menggunakan permainan tebak-tebakan sebagai variabel X dan kelas kontrol tanpa menggunakan permainan tebak-tebakan sebagai variabel Y. Setelah peneliti mendapatkan hasil pretest dan posttest, sebelum melakukan T -test, normalitas serta uji homogenitas diukur.

Data yang sudah dikumpulkan dianalisis serta diinterpretasikan. Oleh karena itu, disediakan analisis data dari setiap kegiatan meliputi pre-test, treatment, serta post-test. Di sisi lain, bab ini pun menyajikan analisis setelah diberikan perlakuan, kemudian peningkatan keterampilan berbicara siswa.

Peneliti melakukan pre-test pada pertemuan pertama. Pre-test diberikan kepada kelompok eksperimen serta kontrol. Pre-test tujuannya supaya tahu mengenai pemahaman siswa tentang teks deskriptif. Setelah pre-test, peneliti menerapkan treatment

selama dua pertemuan, serta pada pertemuan paling akhir penulis menjalankan post-test pada kedua kelompok, kelompok eksperimen serta kelompok kontrol.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Data hasil tes siswa dianalisis dengan memakai independent sample t-test supaya membuktikan apakah ada pembeda yang signifikan diantara keterampilan berbicara pelajar di kelas eksperimen serta kelompok kontrol. Selanjutnya uji signifikansi dianalisis dengan memakai program komputer Statistical Product and Service Solution (SPSS) 2.3. Selanjutnya hasil pre-test serta post-test pelajar pada setiap kelas dihitung dengan memakai uji t yang dibagi menjadi beberapa bagian:

Pra-Uji

Pre-test adalah tes yang diberikan kepada pelajar baik pelajar kelas eksperimen ataupun siswa kelas kontrol. Hal ini dilakukan supaya tahu mengenai keahlian pelajar dalam keterampilan berbicara sebelum diberikan perlakuan. Peneliti memberikan pertanyaan yang sama kepada keduanya (kelas eksperimen serta kelas kontrol). Bagian ini menampilkan analisis data statistik pretest kelas eksperimen serta pretest kelas kontrol. Hasil analisis pre-test dengan memakai SPSS yaitu:

a. Normalitas

Tabel Uji Normalitas Pretest

Tes Normalitas

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	Sig.	Statistik	df	Sig.
skor kelas eksperimen	,146	26	,161	,953	26	,272
kelas kontrol skor	,138	26	,200*	,951	26	,245

*. Ini adalah batas bawah dari signifikansi sebenarnya.

A. Koreksi Signifikansi Lilliefors

Uji normalitas dipakai supaya tahu mengenai apakah nilai residual adalah norma; didistribusikan atau tidak (Apriyono & Taman, 2013:32). Uji normalitas termasuk uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Data dinyatakan normal

jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 ($P > 0,05$). Sedangkan jika nilai signifikan kurang dari 0,05 pada ($P < 0,05$), maka data disebut tidak berdistribusi normal. Dalam penelitian ini penentuan distribusi normal data menggunakan Kolmogorov-Smirnov karena jumlah sampel 26. Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikan pre test kelas eksperimen adalah 0,161 ($P\text{value} = 0,161$) dan pretest kelas kontrol 0,200 ($P\text{value} = 0,200$). Signifikansi kedua data menunjukkan lebih dari 0,05. dapat disimpulkan bahwa data normal.

b. Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian data populasi sama atau tidak. Jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05, maka dapat disebut varian dari dua atau lebih kelompok adalah sama. (Amalia, 2017:15). Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh nilai signifikansi $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa dua kelas memiliki variansi yang sama atau homogen.

Tabel Uji Homogenitas Pre Test

Uji Homogenitas Varians

Skor			
Statistik Levene	df1	df2	Sig.
,093	1	51	,761

Hasil perhitungan uji homogenitas pada tabel di atas dengan menggunakan Levene's test diketahui berdasarkan rata-rata nilai signifikansinya adalah 0,761. karena nilai yang diperoleh dari uji homogenitas dengan taraf signifikansi $> 0,05$ maka data memiliki nilai varian yang sama/tidak berbeda (homogen). Selanjutnya analisis data dilakukan dengan menggunakan Independent Sample T-test.

Uji-T Independen

Uji-T Sampel Independen juga dikenal sebagai Uji-T dua sampel. Tujuan dari uji t dua sampel ini adalah untuk membandingkan rata-rata dua populasi berbeda yang sebelumnya telah dikelompokkan sesuai dengan kasus yang diteliti. Independent Sample

T-test adalah untuk mengambil keputusan apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak. Kriteria pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- a) Jika $(t_{test} > t_{table})$, hipotesis alternatif (H_a) valid serta hipotesis nol (H_0) tidak valid.
- b) Jika $(t_{test} < t_{table})$, hipotesis alternatif (H_a) tidak valid serta hipotesis nol (H_0) valid.

Meja. 10. statistik kelompok pre-test

Statistik Grup

	Kelas	N	Berarti	St. Deviasi	St. Maksud Kesalahan
skor	kelas eksperimen	27	64,15	7.725	1.487
	kelas kontrol	26	67,38	7.731	1.516

Data di atas memastikan bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen yaitu 64,15 dengan jumlah siswa 27. Sedangkan nilai rata-rata pretest kelas kontrol adalah 67,38 dengan jumlah pelajar 26. deviasi kelas eksperimen adalah 7,725 dan 7,731 untuk kelas kontrol standar error eksperimen adalah 1,487 dan 1,516 untuk kelas kontrol.

Tabel Independent Sample T-Test dari Pre-test

Uji Sampel Independen

Uji Levene untuk Kesetaraan Varians		uji-t untuk Kesetaraan Sarana								
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-ekor)	Perbedaan Berarti	St. Perbedaan Kesalahan	Interval Keyakinan 95% dari Perbedaan	
									Lebih rendah	Atas

skor	Varian yang sama diasumsikan	,093	,761	-1.524	51	,134	-3.236	2.123	-7.499	1.026
	Varian yang sama tidak diasumsikan			-1.524	50.921	,134	-3.236	2.123	-7.499	1.027

Berdasarkan tabel di atas asumsi line equal variances bisa ditemukan bahwa hasil uji t yaitu -1,524 dengan $df = 51$, mean selisih -3,236, selisih standard error 2,123 , terendah -7,499, tertinggi adalah 1.026. Untuk menentukan tingkat signifikansi perbedaan digunakan ttabel. derajat kebebasan (df) adalah 51. Pada taraf signifikansi 5% nilai t tabel adalah 2.000. Setelah diperoleh data dengan menggunakan rumus uji-t, digunakan untuk membuktikan hasil hipotesis. Berdasarkan hasil pengukuran menunjukkan nilai thitung -1,524 < ttabel 2,000. Karena nilai thitung < ttabel menunjukkan bahwa hipotesis nol diterima dan hipotesis alternatif ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa permainan tebak-tebakan melalui peta tidak efektif di kelas X.

Tes Pasca

Post test adalah tes yang diberikan kepada siswa baik siswa kelas eksperimen maupun siswa kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pencapaian siswa dalam keterampilan berbicara setelah diberikan perlakuan. Peneliti memberikan pertanyaan yang sama kepada keduanya (kelas eksperimen dan kelas kontrol). Bagian ini menunjukkan analisis data statistik kelas eksperimen post-test dan kelas kontrol pre-test. Hasil analisis post-test dengan menggunakan SPSS sebagai berikut:

a. Normalitas

Tabel Uji normalitas post-test

Tes Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	Sig.	Statistik	df	Sig.
Kelas Eksperimen	,154	26	,116	,939	26	,127
Kontrol Kelas	,162	26	,077	,970	26	,620

A. Koreksi Signifikansi Lilliefors

Uji normalitas digunakan untuk mengukur cuaca data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Analisis ini digunakan untuk menentukan distribusi normal data dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov karena jumlah sampel 27. Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat nilai signifikansi post-test kelas eksperimen adalah 0,116 (Pvalue = 0,116) dan post-test kelas kontrol adalah 0,077 (Pvalue = 0,077). Karena sig (Pvalue) kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih dari 0,05, berarti data berdistribusi normal.

b. Homogenitas

Tabel Uji homogenitas post test

Uji Homogenitas Varians

Skor pasca tes

Statistik Levene	df1	df2	Sig.
,003	1	51	,955

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi data sama atau tidak. Jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05, maka dapat disebut varian dari dua atau lebih kelompok adalah sama. (Amalia, 2017:15). Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas pada tabel di atas dengan menggunakan Levene's test diketahui berdasarkan rata-rata nilai signifikansinya adalah 0,955. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikan lebih dari 0,05 (>0,05). Jadi, dapat disimpulkan bahwa dua kelas

memiliki varians yang sama atau homogen. Selanjutnya analisis data dilakukan dengan menggunakan Independent Sample T-test.

Uji-T Independen

Uji-T Sampel Independen juga dikenal sebagai Uji-T dua sampel. Tujuan dari uji t dua sampel ini adalah untuk membandingkan rata-rata dua populasi berbeda yang sebelumnya telah dikelompokkan sesuai dengan kasus yang diteliti. Independent Sample T-test adalah untuk mengambil keputusan apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak. Kriteria pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- a) Jika $(t_{\text{test}} > t_{\text{table}})$, hipotesis alternatif (H_a) valid serta hipotesis nol (H_0) tidak valid.
- b) Jika $(t_{\text{test}} < t_{\text{table}})$, hipotesis alternatif (H_a) tidak valid serta hipotesis nol (H_0) valid.

Tabel Statistik kelompok

Statistik Grup

	kelas	N	Berarti	St. Deviasi	St. Maksud Kesalahan
Skor	kelas A	27	79,85	7.482	1.440
	kelas B	26	72,15	7.460	1.463

Data di atas memastikan bahwa rata-rata skor pretes di kelas eksperimen yaitu 79,85 dengan jumlah siswa 27. Sebaliknya rata-rata skor pretes di kelas kontrol yaitu 72,15 dengan jumlah siswa 26. Standar deviasi eksperimen kelas adalah 7,482 dan 7,40 untuk kelas kontrol. Standar error eksperimen adalah 1,440 dan 1,463 untuk kelas kontrol.

Tabel Independent Sample T-test post test.

Uji Sampel Independen

	Uji Levene untuk Kesetaraan Varians		uji-t untuk Kesetaraan Sarana						
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-ekor)	Perbedaan Berarti	St. Perbedaan Kesalahan	Interval Keyakinan 95% dari Perbedaan	
								Lebih rendah	Atas
Skor Varian yang sama diasumsikan	,003	,955	3.750	51	,000	7.698	2.053	3.577	11.819
Varian yang sama tidak diasumsikan			3.750	50.935	,000	7.698	2.053	3.577	11.819

Berdasarkan tabel di atas asumsi line equal variances bisa ditemukan bahwa hasil uji-t yaitu 3,750 dengan $df = 51$, selisih mean 7,698, selisih standard error 2,053, selisih post-test terendah 3,577 dan yang lebih tinggi adalah 11.819. Untuk menentukan tingkat signifikansi perbedaan digunakan tabel. Dalam taraf signifikansi 5% nilai t tabel yaitu 2.000. Sesudah dimiliki data dengan memakai rumus uji-t, digunakan bagi membuktikan hasil hipotesis. Sesuai hasil pengukuran diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,750 > 2,000$). Karena nilai $t_{test} > t_{tabel}$ memastikan bahwa hipotesis alternatif (H_a) valid serta hipotesis nol (H_0) tidak valid. Jadi, $H_a H_0$

PEMBAHASAN

Perhatian dari penelitian ini adalah keefektifan permainan tebak-tebakan melalui peta supaya mengembangkan keterampilan berbicara pelajar di kelas sepuluh. Berbicara adalah suatu keterampilan menggunakan bahasa secara tepat untuk mengungkapkan gagasan, pendapat, atau perasaan seseorang guna memberi atau memperoleh informasi dan pengetahuan dari orang lain yang melakukan komunikasi. (Hussain, 2018:14). Penelitian ini dijalankan pada pelajar kelas X. Sampel penelitian ini yaitu XA sebagai

kelas eksperimen serta XB sebagai kelas kontrol. Perlakuan diberikan pada dua pertemuan untuk kedua kelas. Hasil pre test serta post test yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.1 Nilai Rata-Rata Siswa Pre-Test dan Post Test di Kelas Eksperimen serta Kelas Kontrol

TIDAK	Kelas	Rata-rata skor prates	Rata-rata skor pascates
1	Kelas eksperimen	64,15	79,85
2	Kelas kontrol	67,38	72,15

Sesuai tabel di atas kesimpulannya bahwa nilai rata-rata pre-test di kelas eksperimen yaitu 64,15 serta nilai rata-rata pre-test di kelas kontrol yaitu 67,38. Pada pre test kelompok kontrol memiliki skor lebih tinggi dari kelas eksperimen. Dan nilai rata-rata post test kelas eksperimen adalah 79,85 sebaliknya kelas kontrol mempunyai nilai rata-rata 72,15. Kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata yang paling tinggi pada sesi post test. Hal ini ditunjukkan berdasarkan skor rata-rata bahwa penggunaan permainan tebak-tebakan melalui peta berhasil mengembangkan keterampilan berbicara siswa. Dengan demikian, ada pembeda yang signifikan diantara nilai pelajar dalam tes berbicara tanpa permainan tebak-tebakan melalui peta di kelas sepuluh.

Tabel 4.2 Hasil analisis uji-t pada pre-test dan post-test.

	Nilai T	tabel T	Hasil Uji-T
Pra-tes	-1.524	2.000	Ho diterima (-ttable < tnilai < ttable) (-2000 < -1.524 < 2000)
Post-tes	3.750	2.000	Ha diterima (tnilai > ttabel) (3.750 > 2.000)

Berdasarkan perhitungan uji-t diketahui bahwa hasil uji-t pada pretes adalah -1,524 dan digunakan derajat kebebasan (df) pada taraf signifikansi 5% yaitu 2,000. Dengan membandingkan nilai thitung dan ttabel dapat diketahui hasil perhitungan thitung lebih rendah dari ttabel, sehingga hipotesis nol (Ho) valid serta hipotesis alternatif tidak valid. Jadi, ini artinya bahwa bercerita melalui gambar tak efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal itu terjadi karena pre-test diberikan sebelum treatment. Selain itu, para siswa memiliki pelafalan, tata bahasa dan juga kefasihan yang rendah. Sedangkan hasil t-test pada post-test adalah 3,750 dan degree of freedom (df) digunakan

pada taraf signifikansi 5% = 2,000. Berdasarkan perbandingan nilai t dan uji t, dapat disimpulkan bahwa thitung lebih tinggi dari thitung, sehingga hipotesis alternatif (Ha) valid serta hipotesis nol (Ho) tidak valid. Yang berarti ada pengaruh yang signifikan pemakaian permainan tebak-tebakan melalui peta terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas X. Pencapaian signifikan siswa adalah pada pengucapan, tata bahasa dan kefasihan.

D. SIMPULAN

Siswa kelas eksperimen diajar dengan permainan tebak-tebakan melalui peta dan pelajar di kelas kontrol diajar dengan pembelajaran komunikatif. Hasil pre-test di kelas eksperimen yaitu 64,15 sedangkan di kelas kontrol yaitu 67,38. Jadi, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil pre-test kelas eksperimen mendapat nilai paling rendah ketimbang kelas kontrol. Sebaliknya, hasil post test kelas eksperimen mendapat skor paling tinggi ketimbang kelas kontrol. Nilai postes kelas eksperimen yaitu 79,85 sebaliknya kelas kontrol yaitu 72,15.

Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Permainan Menebak Melalui Peta terhadap peningkatan keterampilan berbicara pelajar, peristiwa ini bisa ditemukan melalui hasil Independent sample t-test yang menunjukkan hasil signifikansi sebesar 3,750, berdasarkan hasil sig 3,750 > 2,000 (tingkat signifikansi 5%), berarti hipotesis alternatif () valid serta hipotesis nol () tidak valid. Jadi, bisa dijelaskan bahwa penggunaan Permainan Menebak Melalui Peta efektif supaya mengembangkan keterampilan berbicara pelajar kelas X. $H_a H_0$

E. DAFTAR PUSTAKA

- Agus Niarti, Ikhsanudin, Wardah. 2015. *Meningkatkan Kosakata Siswa Melalui Teknik Permainan Menebak Teks Deskriptif dalam Berbicara*. Jurnal Pendidikan 20(1):1–10.
- Farianto, A., Harmaini, F., dan Husna, L. 2017. *Mengajar Berbicara Melalui Permainan Menebak*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
- Marzuqi, M. I. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Melalui Media Peta Terhadap Kecerdasan Spasial dan Keterampilan Pemecahan Masalah*. Jurnal Ilmu Sosial Indonesia 2(2):77–86.
- Mubarok, H. 2015. *Penelitian Pendidikan Bahasa*. Lingkar Media.
- Puspitasari, Z. Z., and Asari, S. 2018. *Pengaruh Penggunaan Teknik Permainan Tebak Interaktif Terhadap Kelancaran Keterampilan Berbicara Siswa*. DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan 25(1):104.
- Rahayu, Y. 2014. *Pengaruh Penggunaan Permainan Menebak Terhadap Kemampuan*

- Berbicara Siswa Kelas VII Mts Negeri 2 Jember.* Universitas Muhammadiyah Jember.
- Veronica. 2015. *Aplikasi 'Guessing Games' Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Dalam Berbicara Bagi Siswa Sd Kelas 2.* The 2nd University Research Coloquium 2015
- Widoyoko, E. P. 2016. *Penilaian Hasil Pembelajaran i Sekolah.* Revisi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yunita, W. 2014. *Seberapa Efektifkah Permainan Menebak dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara?* Jurnal Pendidikan 57–69.
- Zuhriyah, M. 2017. *Bercerita untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa.* Jurnal Tadris Bahasa Inggris, 10(1), 119–134