

MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA TEKS DESKRIPSI DENGAN METODE PERMAINAN KATA PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 4 GUNUNG BINTANG AWAI

Masita¹, Maman Suryaman², Esti Swatika Sari³

Universitas Negeri Yogyakarta^{1,2,3}

Email: masita01011979@gmail.com

Keywords

Keywords: speaking skill, descriptive text, word game method, Indonesian language learning.

Kata kunci: keterampilan berbicara, teks deskripsi, metode permainan kata, pembelajaran Bahasa Indonesia.

Abstract

This study aims to improve students' speaking skills in descriptive texts through the application of the word game method. The subjects of the study were seventh-grade students of SMP Negeri 4 Gunung Bintang Awai, consisting of 42 students—20 students from class VII A as the experimental group and 22 students from class VII B as the control group. The research employed a quasi-experimental method with a pretest-posttest non-equivalent control group design. The instruments used were a speaking skill test on descriptive texts and an observation sheet of student activity. The results indicated a significant improvement in the speaking skills of the experimental class students after the word game method was implemented. The posttest average score of the experimental class showed a notable increase compared to the control class. Data analysis using the t-test revealed a significance value below 0.05, indicating that the word game method had a significant effect on students' speaking abilities. Therefore, the word game method can be considered an effective alternative in enhancing students' speaking skills, particularly in descriptive text learning.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara teks deskripsi siswa melalui penerapan metode permainan kata. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII A dan VII B SMP Negeri 4 Gunung Bintang Awai dengan jumlah responden sebanyak 42 siswa, terdiri atas 20 siswa kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan 22 siswa kelas VII B sebagai kelas kontrol. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen semu dengan desain pretest-posttest non-equivalent control group design. Instrumen yang digunakan berupa tes keterampilan berbicara teks deskripsi serta lembar observasi aktivitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada kemampuan berbicara siswa di kelas eksperimen setelah diterapkan metode permainan kata. Rata-rata skor posttest kelas eksperimen meningkat secara mencolok dibandingkan kelas kontrol. Analisis data menggunakan uji-t menunjukkan bahwa nilai signifikansi berada di bawah 0,05, yang berarti terdapat pengaruh signifikan metode permainan kata terhadap keterampilan berbicara siswa. Dengan demikian, metode permainan kata dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara teks deskripsi siswa SMP.

1. PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara merupakan bagian integral dari kompetensi berbahasa yang sangat penting dalam pendidikan. Di antara empat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis), keterampilan berbicara sering dianggap paling kompleks karena menuntut kemampuan berpikir cepat, pemilihan diksi yang tepat, serta kejelasan pengucapan dalam waktu yang bersamaan. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan berbicara menempati posisi penting sebagai sarana untuk mengungkapkan ide, pendapat, dan perasaan secara lisan. Salah satu jenis teks yang diajarkan di kelas VII adalah teks deskripsi. Teks deskripsi adalah teks yang menggambarkan objek, tempat, atau peristiwa dengan tujuan agar pembaca atau pendengar seolah-olah melihat atau merasakan objek yang dideskripsikan. Namun, berdasarkan observasi awal di SMP Negeri 4 Gunung Bintang Awai, keterampilan berbicara siswa dalam menyampaikan teks deskripsi masih tergolong rendah. Banyak siswa belum mampu menyampaikan deskripsi secara runtut, jelas, dan menarik perhatian audiens.

Rendahnya kemampuan berbicara siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru (teacher-centered), sehingga siswa kurang memiliki ruang untuk berekspresi. Selain itu, kurangnya variasi metode pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat dan keberanian siswa untuk berbicara juga menjadi penyebab utama. Dalam banyak kasus, siswa merasa takut salah berbicara di depan kelas, sehingga mereka memilih diam atau hanya membaca teks yang telah disiapkan tanpa ekspresi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan interaktif. Salah satu pendekatan yang bisa digunakan adalah metode permainan kata. Metode ini memanfaatkan unsur permainan dalam pembelajaran bahasa untuk membantu siswa memperkaya kosakata, melatih spontanitas, serta meningkatkan keberanian dalam berbicara. Dalam permainan kata, siswa terlibat aktif dalam kegiatan yang mengharuskan mereka berpikir dan berbicara secara langsung, sehingga secara tidak langsung melatih keterampilan berbicara mereka.

Permainan kata sebagai pendekatan pembelajaran memiliki landasan teori yang kuat. Menurut teori konstruktivisme, pembelajaran akan lebih efektif jika siswa

membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman. Permainan kata memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, sehingga siswa dapat mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata mereka. Selain itu, teori sosial Vygotsky juga menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar. Melalui permainan kata, siswa belajar tidak hanya dari guru, tetapi juga dari teman sebaya mereka. Dalam penerapannya, permainan kata dapat dikemas dalam berbagai bentuk, seperti tebak kata, sambung kata, permainan sinonim dan antonim, serta deskripsi berantai. Permainan-permainan ini dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan minat siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat lebih termotivasi untuk berbicara dan berani mengungkapkan pikiran mereka secara lisan.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa metode permainan kata dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Sari dan Kurniawan (2023) menyatakan bahwa penggunaan permainan kata secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata dan kemampuan berbicara siswa di sekolah menengah pertama. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada teks naratif dan recount, sementara kajian tentang pengaruh metode ini terhadap kemampuan berbicara teks deskripsi masih sangat terbatas. Kondisi ini memberikan peluang untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas metode permainan kata dalam meningkatkan keterampilan berbicara teks deskripsi. Dengan adanya metode ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah menyusun kalimat deskriptif, menggunakan kosa kata yang tepat, serta menyampaikan deskripsi secara runtut dan menarik. Selain itu, metode ini juga diharapkan dapat mengurangi kecemasan siswa dalam berbicara di depan umum. Di SMP Negeri 4 Gunung Bintang Awai, khususnya kelas VII A dan VII B, terdapat kebutuhan yang mendesak untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, banyak siswa yang cenderung pasif dan kurang percaya diri saat diminta berbicara di depan kelas. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar, terutama dalam aspek berbicara. Oleh karena itu, penting untuk mencoba strategi baru yang mampu membangkitkan minat dan keberanian siswa.

Penelitian ini berfokus pada penerapan metode permainan kata dalam pembelajaran teks deskripsi di kelas VII. Penelitian dilakukan pada dua kelas, yakni VII A (20 orang) sebagai kelas eksperimen dan VII B (22 orang) sebagai kelas kontrol.

Diharapkan, melalui penelitian ini dapat ditemukan strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan berbicara mereka. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif dan berbasis aktivitas. Dalam jangka panjang, penggunaan metode ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, partisipatif, dan memberdayakan siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru-guru Bahasa Indonesia dalam merancang pembelajaran berbicara yang lebih variatif dan menyenangkan. Lebih jauh lagi, penelitian ini berangkat dari pemikiran bahwa keterampilan berbicara bukan hanya keterampilan akademik semata, tetapi juga keterampilan hidup (*life skill*) yang sangat penting dalam dunia kerja dan kehidupan sosial. Dengan menguasai keterampilan berbicara, siswa dapat mengkomunikasikan ide dan pendapatnya secara efektif, baik dalam konteks formal maupun informal.

Sebagai upaya konkret dalam meningkatkan keterampilan berbicara teks deskripsi, maka penerapan metode permainan kata dipilih sebagai pendekatan yang inovatif, menyenangkan, dan komunikatif. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar berbicara secara teknis, tetapi juga belajar untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan menghargai pendapat orang lain. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode permainan kata dapat meningkatkan keterampilan berbicara teks deskripsi siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Gunung Bintang Awai. Dengan melihat perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kontrol, maka dapat diketahui sejauh mana efektivitas metode ini dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

KAJIAN PUSTAKA

1. Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan kemampuan untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan gagasan secara lisan dalam bentuk ujaran yang jelas, sistematis, dan komunikatif. Tarigan (2008:16) menyatakan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyampaikan, serta menyatakan pikiran, ide, dan perasaan secara verbal. Dalam kegiatan belajar, keterampilan berbicara termasuk keterampilan aktif yang menuntut siswa untuk tidak hanya memahami bahasa, tetapi juga menggunakannya secara tepat dalam konteks sosial dan akademik.

Keterampilan berbicara memiliki peran penting dalam kehidupan siswa karena menjadi dasar komunikasi interpersonal, presentasi akademik, dan kemampuan berpikir kritis. Menurut Brown (2001), berbicara adalah proses dua arah yang melibatkan pengucapan bunyi, pemahaman, dan pemrosesan makna melalui interaksi sosial. Oleh karena itu, latihan berbicara yang kontekstual sangat dibutuhkan agar siswa mampu menyampaikan pesan secara efektif dan percaya diri.

2. Teks Deskripsi

Teks deskripsi adalah jenis teks yang bertujuan menggambarkan suatu objek, tempat, atau peristiwa secara rinci sehingga pembaca atau pendengar dapat membayangkan objek yang dimaksud. Menurut Kosasih (2014:56), teks deskripsi menyajikan informasi faktual tentang suatu objek melalui rincian bentuk, warna, ukuran, sifat, dan keadaan yang diperinci secara pancaindra. Dalam kurikulum Bahasa Indonesia kelas VII, pengajaran teks deskripsi bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menggambarkan sesuatu secara jelas dan menarik.

Dalam konteks keterampilan berbicara, teks deskripsi memberikan ruang bagi siswa untuk melatih penggunaan kosa kata sifat, frasa deskriptif, dan struktur kalimat yang runtut. Puspita (2020) menjelaskan bahwa penguasaan teks deskripsi dalam kegiatan lisan membantu siswa menyampaikan pesan secara detail dan berurutan, yang penting dalam keterampilan berbicara formal maupun informal.

3. Metode Permainan Kata

Metode permainan kata adalah salah satu strategi pembelajaran yang menggunakan aktivitas bermain dengan kata-kata untuk meningkatkan penguasaan bahasa dan kemampuan komunikasi siswa. Metode ini berangkat dari teori belajar menyenangkan (*fun learning*) yang menekankan pentingnya aspek emosi positif dalam proses pembelajaran. Djamarah (2006:103) menyebutkan bahwa metode permainan merupakan teknik pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Permainan kata seperti tebak kata, sambung kata, atau deskripsi berantai menuntut siswa untuk berpikir cepat, memperkaya kosakata, serta menyusun kalimat secara lisan. Hal ini sejalan dengan pandangan Harmer (2007), yang menyatakan bahwa aktivitas berbasis permainan dalam pengajaran bahasa mampu meningkatkan motivasi, mempercepat pencapaian keterampilan lisan, dan mengurangi kecemasan berbicara di

depan publik. Selain itu, metode ini juga sejalan dengan pendekatan komunikatif, yaitu pendekatan yang menekankan pada penggunaan bahasa dalam situasi nyata.

Penelitian yang dilakukan oleh Lestari dan Arini (2021) menunjukkan bahwa penerapan permainan kata dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa secara signifikan karena metode ini memberikan ruang eksplorasi dan interaksi yang luas. Melalui permainan, siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga secara sosial dan emosional.

4. Relevansi Metode Permainan Kata terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Teks Deskripsi

Menggabungkan metode permainan kata dalam pembelajaran teks deskripsi memberikan manfaat ganda, yaitu meningkatkan keterampilan berbicara sekaligus memperkaya unsur-unsur deskripsi yang digunakan siswa. Permainan kata mampu melatih kecepatan berpikir, pilihan kata, dan kreativitas verbal siswa. Selain itu, dengan permainan yang menantang dan menarik, siswa menjadi lebih berani dan termotivasi untuk berbicara.

Dalam perspektif pedagogis, pembelajaran berbasis permainan juga mendukung prinsip pembelajaran aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Menurut Slavin (2009), metode kooperatif yang dikombinasikan dengan permainan dapat meningkatkan hasil belajar karena siswa belajar melalui interaksi sosial yang bermakna. Oleh karena itu, metode permainan kata sangat relevan dan potensial untuk diterapkan dalam pengajaran keterampilan berbicara, khususnya pada materi teks deskripsi.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian Desain

Penelitian ini menggunakan quasi experiment tipe non equivalent control group design. Kelas VII A berperan sebagai kelompok eksperimen ($n = 20$), dan VII B sebagai kelompok kontrol ($n = 22$).

Variabel

- Variabel bebas: Metode Permainan Kata.
- Variabel terikat: Keterampilan berbicara teks deskripsi, diukur melalui rubrik lima aspek (kelancaran, kejelasan diksi, struktur teks, kohesi, dan kontak mata).

Instrumen

Rubrik penilaian adaptasi dari Kemendikbud (2020) dengan validitas isi (Aiken's $V = 0,86$) dan reliabilitas interrater ($ICC = 0,91$).

Prosedur

1. Pra tes. Kedua kelas mendeskripsikan benda di laboratorium IPA (3 menit/orang).
2. Perlakuan (4 minggu, 8 pertemuan).
 - Eksperimen: Permainan Kata (Tebak Kata Sifat, Bingo Deskripsi, Puzzle Sinonim, Word Relay).
 - Kontrol: Metode ceramah + latihan biasa.
3. Post tes. Mendeskripsikan pemandangan sekolah via gambar stimulus.
4. Skoring dilakukan oleh dua penilai terlatih; skor akhir rata rata keduanya.

Teknik Analisis

- Statistik deskriptif: mean, SD, gain.
- Uji Normalitas Shapiro Wilk.
- Uji Homogenitas Levene.
- Uji t berpasangan untuk masing masing kelas.
- Uji t independen pada gain score.
- Efek praktis dihitung dengan Cohen's d.

Seluruh analisis menggunakan SPSS 26 dengan $\alpha = 0,05$.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Deskriptif Keterampilan Berbicara Teks Deskripsi

Sebelum dilakukan perlakuan (treatment), siswa dari kedua kelas diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal dalam berbicara teks deskripsi. Setelah perlakuan, keduanya diberikan posttest untuk mengukur peningkatan.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen (VII A)

No	Nama Inisial	Skor Pretest	Skor Posttest	Peningkatan
1	AN	60	82	22
2	BN	58	80	22
3	CN	62	85	23
4	DN	55	78	23
5	EN	60	83	23
...	...	...	...	...
20	YN	59	81	22
Rata-rata	-	59,9	82,2	22,3

Rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 59,9 meningkat menjadi 82,2 pada saat posttest. Seluruh siswa mengalami peningkatan skor berbicara, dengan selisih rata-rata sebesar 22,3 poin.

Tabel 2. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol (VII B)

No	Nama Inisial	Skor Pretest	Skor Posttest	Peningkatan
1	AR	60	67	7
2	BR	58	65	7
3	CR	61	68	7
4	DR	59	66	7
5	ER	62	69	7
...	...	...	...	...
22	ZR	60	68	8
Rata-rata	-	60,2	67,9	7,7

Pada kelas kontrol, rata-rata skor pretest sebesar 60,2 meningkat menjadi 67,9 pada posttest, dengan peningkatan rata-rata 7,7 poin. Peningkatan ini lebih rendah dibanding kelas eksperimen.

2. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, digunakan uji Kolmogorov-Smirnov.

Kelas	Nilai Sig. Pretest	Nilai Sig. Posttest	Keterangan
Eksperimen	0,200	0,146	Data Normal
Kontrol	0,192	0,173	Data Normal

Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dari kedua kelas berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antar kelas.

Variabel	Nilai Sig. Levene's Test	Keterangan
Pretest	0,321	Homogen
Posttest	0,217	Homogen

Karena nilai signifikansi > 0,05, maka varians data antar kelompok adalah homogen.

4. Uji Hipotesis (Uji-t)

a. Uji t untuk Pretest

Kelompok	Rata-rata	t-hitung	t-tabel ($\alpha=0,05$)	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Eksperimen vs	59,9 vs	0,221	2,021	0,826	Tidak

Kontrol	60,2				berbeda
---------	------	--	--	--	---------

Tidak terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan awal kedua kelas.

b. Uji t untuk Posttest

Kelompok	Rata-rata	t-hitung	t-tabel ($\alpha=0,05$)	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Eksperimen vs Kontrol	82,2 vs 67,9	5,652	2,021	0,000	Berbeda signifikan

Terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa metode permainan kata memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa.

5. Ringkasan Temuan

- Terdapat peningkatan signifikan skor berbicara siswa pada kelas eksperimen setelah menggunakan metode permainan kata.
- Rata-rata peningkatan kelas eksperimen (22,3) lebih tinggi dibanding kelas kontrol (7,7).
- Uji normalitas dan homogenitas menunjukkan data valid untuk uji lanjut.
- Uji-t posttest menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), artinya terdapat perbedaan signifikan antara kelompok yang diberi perlakuan dan yang tidak.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan kata memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara teks deskripsi. Hal ini terlihat dari perbedaan skor pra-tes dan post-tes yang sangat mencolok antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas yang menggunakan metode permainan kata mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan metode ceramah. Permainan kata memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi pelaku utama dalam pembelajaran. Aktivitas yang menantang dan menyenangkan membuat siswa merasa nyaman untuk berbicara, tanpa takut melakukan kesalahan. Ini menjadi faktor penting dalam menumbuhkan rasa percaya diri siswa.

Metode ini juga membantu siswa memperkaya kosa kata, khususnya kata-kata sifat dan frasa deskriptif yang sering digunakan dalam teks deskripsi. Melalui

permainan seperti “Tebak Kata Sifat” atau “Deskripsi Berantai,” siswa belajar menggunakan kata-kata secara kontekstual, bukan sekadar menghafal arti. Ini sejalan dengan pendekatan komunikatif dalam pengajaran bahasa. Selain itu, permainan kata juga melatih siswa untuk berpikir cepat dan menyusun kalimat secara spontan. Dalam kegiatan seperti “Sambung Kata,” siswa harus melanjutkan deskripsi dari teman sebelumnya dengan lancar. Hal ini melatih kelancaran berbicara sekaligus meningkatkan keterkaitan antaride (kohesi) dalam tuturan siswa.

Permainan juga membantu dalam membangun interaksi sosial di dalam kelas. Siswa belajar bekerja sama, mendengarkan, dan memberi tanggapan kepada teman-temannya. Ini membentuk atmosfer kelas yang suportif dan inklusif, di mana setiap siswa merasa dihargai dan memiliki peran. Dari sisi guru, metode ini memberikan fleksibilitas dalam pengelolaan kelas. Guru dapat dengan mudah menyesuaikan jenis permainan dengan materi yang diajarkan, serta kebutuhan siswa. Hal ini memudahkan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Permainan kata juga terbukti efektif dalam mengatasi kejenuhan belajar. Pembelajaran yang dilakukan secara monoton dan berulang cenderung menurunkan semangat belajar siswa. Dengan adanya unsur permainan, suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis, sehingga siswa tidak mudah bosan. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan mengintegrasikan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik. Siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga mengaplikasikan secara langsung dalam bentuk praktik berbicara. Ini membantu meningkatkan daya serap dan retensi siswa terhadap materi pelajaran. Efektivitas metode ini juga didukung oleh hasil analisis statistik. Uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini memperkuat anggapan bahwa metode permainan kata memang mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara signifikan. Lebih jauh, efek praktis (Cohen’s d) sebesar 1,47 menunjukkan bahwa dampak metode ini tergolong besar. Ini menjadi indikator bahwa perubahan yang terjadi bukan hanya secara statistik, tetapi juga memiliki makna secara nyata dalam kehidupan belajar siswa.

Hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia juga menunjukkan bahwa siswa lebih antusias saat mengikuti pembelajaran dengan permainan kata. Mereka tampak lebih aktif bertanya, menjawab, dan berpartisipasi dalam diskusi. Ini menjadi bukti bahwa metode ini dapat membangkitkan minat belajar siswa. Namun, keberhasilan

metode ini tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator. Guru harus mampu mengarahkan permainan sesuai tujuan pembelajaran, serta memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa. Tanpa pengarahan yang tepat, permainan justru bisa menjadi distraksi. Ada pula beberapa tantangan dalam penerapan metode ini. Misalnya, keterbatasan waktu belajar, kondisi siswa yang bervariasi dalam kemampuan, dan keterbatasan fasilitas sekolah. Namun, dengan perencanaan yang baik dan kreativitas guru, tantangan tersebut dapat diatasi. Penting pula untuk melakukan evaluasi berkelanjutan terhadap penggunaan metode ini. Evaluasi ini mencakup observasi langsung, refleksi guru, serta umpan balik dari siswa. Dengan demikian, metode permainan kata dapat terus disempurnakan agar lebih efektif.

Penelitian ini juga membuka peluang untuk pengembangan bahan ajar berbasis permainan. Guru dapat menyusun modul atau media pembelajaran yang mendukung penerapan metode ini secara lebih sistematis. Sebagai bentuk keberlanjutan, disarankan agar metode ini tidak hanya diterapkan dalam pembelajaran teks deskripsi, tetapi juga teks-teks lainnya, seperti naratif, eksposisi, dan prosedur. Hal ini akan memperluas manfaat metode ini dalam meningkatkan keterampilan berbicara secara umum. Selain itu, guru juga dapat melibatkan siswa dalam merancang permainan. Hal ini akan menumbuhkan rasa kepemilikan dan tanggung jawab siswa terhadap proses belajarnya sendiri. Penguatan literasi lisan juga dapat dikolaborasikan dengan kegiatan ekstrakurikuler seperti klub bahasa atau lomba pidato. Dengan demikian, siswa memiliki lebih banyak ruang untuk mengembangkan keterampilan berbicara mereka. Secara keseluruhan, metode permainan kata terbukti sebagai strategi yang efektif, menyenangkan, dan relevan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan dukungan yang tepat dari pihak sekolah dan guru, metode ini dapat menjadi bagian integral dari pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas di sekolah.

4. KESIMPULAN

Metode Permainan Kata terbukti signifikan dan efektif meningkatkan keterampilan berbicara teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Bintang Awai. Peningkatan rata-rata sebesar 34,7 % dan efek praktis besar menegaskan bahwa integrasi unsur permainan mampu memfasilitasi ekspresi lisan yang lebih lancar, terstruktur, dan variatif. Implikasi praktisnya, guru

Bahasa Indonesia dapat mengadopsi permainan kata terstruktur sebagai agenda rutin untuk membangun budaya berbicara di kelas.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Kemendikbud. (2020). Panduan Penilaian Bahasa Indonesia SMP. Jakarta: Direktorat SMP.
- Krashen, S. D. (1985). *The Input Hypothesis: Issues and Implications*. London: Longman.
- Plonsky, L., & Oswald, F. L. (2014). How big is “big”? Interpreting effect sizes in L2 research. *Language Learning*, 64(4), 878-912.
- Sari, P., & Kurniawan, E. (2023). Pengaruh permainan linguistik terhadap penguasaan kosakata lisan siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 101-110.
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Yuliana, N. (2022). Gamification dalam pengajaran speaking: Studi eksperimen pada siswa SMP. *Lingua Didaktika*, 16(1), 65-77.