

## Metode *Guess Word* untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Reseptif Siswa Kelas V

Galih Rifki Asy Syadzili, Suhartono

Universitas Sebelas Maret

galihrifkiasysyadzil@student.uns.ac.id

---

### Article History

accepted 1/10/2025

approved 21/11/2025

published 23/12/2025

---

### Abstract

*The study aimed to: (1) describe the steps of Guess Word method to enhance receptive Indonesian language skills for fifth grade students of SD Negeri 4 Bumirejo in academic year of 2024/2025, (2) enhance receptive Indonesian language skills through Guess Word method, and (3) describe the obstacles and solutions in implementing Guess Word method. It was classroom action research conducted in three cycles. The subjects were students and teachers of fifth grade. Data collection techniques were observation, interviews, process assessment, tests, and document review. Data analysis included data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicated that Guess Word method enhanced receptive Indonesian language skills since the passing grades in evaluation were 71.85% in the first cycle to 93.75% in the third cycle. The main obstacle was that the students had difficulty in providing clues due to the lack of vocabulary. It concludes that Guess Word method enhances effectively receptive Indonesian language skills to fifth grade students of SD Negeri 4 Bumirejo.*

**Keywords:** *Guess Word method, skills, receptive Indonesian language*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan langkah penerapan metode *Guess Word* dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia reseptif siswa kelas V SD Negeri 4 Bumirejo tahun ajaran 2024/2025; (2) meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia reseptif melalui metode tersebut; dan (3) mengidentifikasi kendala serta solusi dalam penerapannya. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan subjek siswa dan guru kelas V. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, penilaian proses, tes, dan kajian dokumen, serta dianalisis menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan validitas triangulasi. Hasil menunjukkan bahwa penerapan metode *Guess Word* dengan langkah *orientation*, *implementation*, dan *reflection* berhasil meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia reseptif, ditandai dengan peningkatan nilai evaluasi dan persentase ketuntasan dari 71,85% pada siklus I menjadi 93,75% pada siklus III. Kendala utama adalah kesulitan siswa memberikan petunjuk karena kurangnya penguasaan kosakata. Kesimpulannya, metode *Guess Word* efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia reseptif siswa kelas V SD Negeri 4 Bumirejo.

**Kata kunci:** *metode guess word, kemampuan, berbahasa indonesia reseptif*

---



## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu (Desy, et al., 2024). Guru memiliki peranan yang sangat penting sebagai penyalur pendidikan kepada seseorang terutama pada anak-anak. Menurut Sanjani (2020) guru merupakan seseorang yang memiliki peranan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dalam semua aspeknya melalui memaksimalkan berbagai kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Guru dalam memberikan pengajaran pada siswanya diharapkan bisa menciptakan sebuah pembelajaran yang menyenangkan namun tetap efektif seperti dalam penggunaan bahasa saat menyampaikan sebuah materi. Baik atau buruknya karakter seseorang tercermin dari cara orang tersebut ketika berbahasa (Devianty, 2017). Berdasarkan pendapat para ahli tersebut disimpulkan bahwa pendidikan berlangsung seumur hidup dan berperan penting dalam perkembangan individu yang memerlukan peran guru sebagai penggerak utama pendidikan yang dituntut menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, termasuk penggunaan bahasa.

Bahasa merupakan sesuatu hal yang tidak bisa dipisah dalam kehidupan manusia dikarenakan bahasa sebagai sarana untuk melakukan komunikasi agar tetap terjalin. Salah satunya adalah bahasa Indonesia sebagai bahasa yang resmi digunakan di Negara Indonesia dan setiap warga negaranya wajib bisa menggunakannya. Pada kurikulum sekolah, berbahasa mencakup empat keterampilan yang meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Yanti, dkk, 2018,). Membaca dan menyimak merupakan 2 dari 4 keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik. Kemampuan ini digolongkan dalam bahasa reseptif.

Kemampuan berbahasa reseptif merupakan kemampuan untuk memahami bahasa lisan yang dibaca atau didengar, kemampuan ini bersifat sebagai masukan untuk mendengarkan orang lain dan memahami apa yang mereka katakan adalah bagian dari bahasa yang disebut sebagai bahasa reseptif (Endahwati et al., 2022). Membaca memiliki tujuan untuk memahami seluruh informasi yang berada dalam bacaan atau tulisan sehingga dapat menjadi pengetahuan baru (pengembangan intelektual) untuk kedepannya (Patiung, 2016). Menurut Massitoh (2021) menyimak adalah suatu kegiatan untuk memahami dan mendengarkan segala bentuk informasi untuk memperoleh makna dari hal yang didengar. Jadi, bahasa reseptif selalu di kedepankan untuk peserta didik karena untuk melatih tingkat kemampuan pemahaman peserta didik.

Peneliti mengadakan observasi pada Senin, 23 September 2024 melalui pengamatan pembelajaran kelas V SD Negeri 4 Bumirejo yang menunjukkan peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut terbukti karena pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode ceramah dan masih berpusat dengan guru, sehingga kurang efektif serta menarik. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas V SD Negeri 4 Bumirejo pada Senin, 23 September 2024 diperoleh informasi yaitu keterampilan peserta didik kelas V dalam kemampuan berbahasa reseptif masih belum optimal dan kurangnya motivasi dan kesadaran belajar pada peserta didik. Belum optimal yang dimaksud adalah masih terdapat beberapa siswa yang belum lancar dalam membaca untuk setingkatnya dan kemampuan pemahamannya masih kurang.

Peneliti juga melakukan tes pratindakan pada Jumat, 31 Januari 2025 mengenai kemampuan berbahasa Indonesia reseptif kepada peserta didik untuk memperoleh data. Dari data yang diperoleh tes pratindakan, baru 4 (25%) peserta didik yang dikatakan terampil dan 12 (75%) peserta didik belum terampil saat tes mengerjakan soal pilihan ganda, isian singkat, dan uraian karena belum mencapai KKTP yaitu 75. Terdapat 12 dari 16 peserta didik kelas V yang masih memiliki nilai dibawah KKTP.

Ada beberapa pemecahan masalah terhadap kemampuan berbahasa Indonesia reseptif, diantaranya yaitu metode *Total Physical Response (TPR)*, PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan), dan Metode *Guess Word*. Metode *TPR* adalah metode yang menghubungkan pembelajaran dengan aktivitas fisik agar peserta didik lebih termotivasi saat kegiatan pembelajaran (Nuraeni, 2019, hlm. 27). Model pembelajaran PAKEM adalah model pembelajaran yang berlandaskan 4 prinsip yaitu aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan yang selalu berorientasi pada siswa (Putri, et al, 2023, hlm. 207). Metode *Guess Word* sebagai salah satu metode yang dapat digunakan untuk membantu dalam meningkatkan kemampuan berbahasa reseptif. Metode *Guess Word* adalah metode pembelajaran yang menggunakan media kartu teka-teki yang berpasangan dengan kartu jawaban teka-teki (Rohmah & Susanti, 2020). Peningkatan kemampuan ini terjadi karena metode *Guess Word* dilaksanakan dengan lebih menarik menggunakan media kartu, sehingga peserta didik tidak jenuh atau bosan, dapat meningkatkan daya berpikir peserta didik, karena peserta didik dituntut untuk menjawab suatu kata yang membutuhkan pikiran kritis peserta didik, pembelajaran menjadi lebih berkesan, melatih peserta didik untuk menemukan jawaban dengan menggunakan berbagai alternatif jawaban, dan melibatkan seluruh anggota tubuh dalam proses pembelajaran, seperti berdiri, duduk, dan mencari pasangan (Supingi, 2018).

Penerapan metode *Guess Word* dalam penelitian ini diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia reseptif yang mengintegrasikan dengan pengimplementasian tebak kata yang menarik dan dapat meningkatkan pengetahuan kosa kata siswa. Penelitian ini sangat penting dilakukan, karena berdasarkan hasil observasi dan wawancara mengenai kemampuan berbahasa Indonesia reseptif siswa kelas V SD N 4 Bumirejo masih rendah, dengan penerapan Metode *Guess Word* dapat membantu meningkatkan kemampuan reseptif dari segi mengingat, memahami, dan sebagai alternatif dalam perbaikan pembelajaran.

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan langkah penerapan metode *Guess Word* untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia reseptif pada siswa kelas V SD N 4 Bumirejo; (2) meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia reseptif melalui penerapan metode *Guess Word* pada siswa kelas V SD N 4 Bumirejo; (3) mendeskripsikan kendala dan solusi pada penerapan metode *Guess Word* untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia reseptif pada siswa kelas V SD N 4 Bumirejo.

## METODE

Desain penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Azizah & Fatamorgana (2021) penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk kajian atau kegiatan ilmiah dan bermetode, yang dilakukan oleh guru/peneliti di dalam kelas dengan menggunakan tindakan-tindakan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus dengan lima pertemuan yakni siklus I pada tanggal 13 dan 18 Februari 2025, siklus II pada 20 dan 25 Februari 2025, dan siklus III pada 27 Februari 2025. Subjek penelitian yaitu guru dan siswa kelas V SD Negeri 4 Bumirejo tahun ajaran 2024/ 2025 yang berjumlah 16.

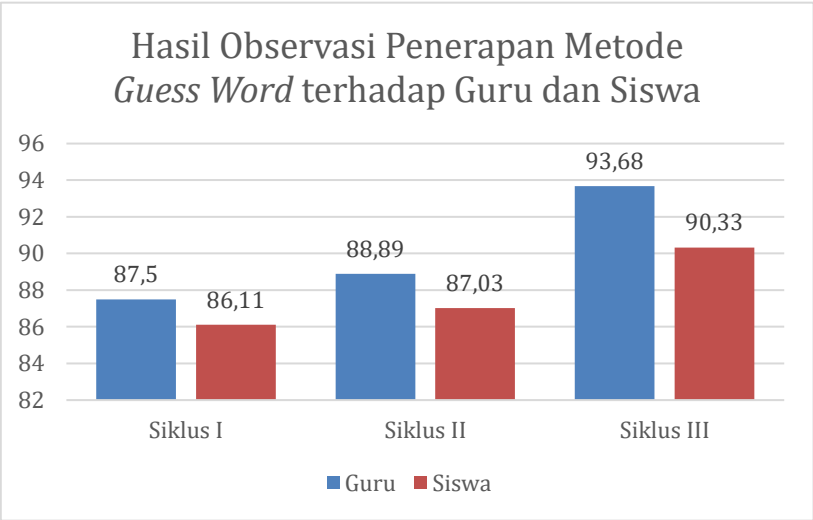
Data kuantitatif yang dikumpulkan meliputi hasil penilaian *pre-test* dan evaluasi. Data kualitatif yang dikumpulkan meliputi hasil observasi dan wawancara mengenai pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia dengan menerapkan metode *Guess Word*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan tes. Uji validitas data triangulasi sumber dan teknik. Teknik analisis data interaktif menggunakan teknik Miles dan Huberman yang terdiri dari langkah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Wikaningtyas, 2022). Adapun Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni pengumpulan data berupa wawancara dan observasi, reduksi data, penyajian data yang disajikan dalam

tabel dan teks naratif, dan penarikan kesimpulan. Aspek yang diukur dalam indikator kinerja penelitian ini adalah penerapan metode *Guess Word* dengan target 85% dan peningkatan kemampuan berbahasa Indonesia reseptif siswa kelas V SD N 4 Bumirejo dengan target 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Guess Word* yang dilaksanakan melalui beberapa tahapan yaitu: (1) *orientation*, guru memberikan permasalahan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap kosa kata melalui video pembelajaran yang berhubungan dengan materi pada siklus I mengenai teks informasi, siklus II fakta dan opini, siklus III mengenai sinonim dan akronim, kemudian guru dan peserta didik saling bertanya jawab; (2) *implementation*, yaitu penerapan permainan tebak kata yakni guru membagi peserta didik untuk berpasangan dan saling menebak kata yang ada pada kartu masing-masing peserta didik, apabila peserta didik yang diberikan tebakan tidak dapat menjawab maka tidak mendapatkan poin, masing-masing kelompok diberi 10 kartu yang sudah terdapat kosa kata disertai gambar agar peserta didik dapat lebih memahami kosa kata tersebut (contohnya: kartu bertulis “Puskesmas” merupakan bentuk akronim dari “Pusat Kesehatan Masyarakat”, setelah permainan dilanjut dengan menguji pemahaman peserta didik melalui lembar LKPD yang terdiri dari 2 lembar kerja, 1 lembar kerja berupa mencocokkan dan 1 lembar kerja peserta didik bersama kelompoknya membuat contoh dari pertanyaan yang diberikan; (3) *reflection*, guru bertanya kepada peserta didik perasaan setelah melaksanakan permainan tebak kata untuk mengetahui minat peserta didik, apabila peserta didik merasa bosan maka guru memberikan *ice breaking*.

Gambar 1. Hasil Observasi Penerapan Metode *Guess Word* terhadap Guru dan Siswa



Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Metode *Guess Word* terhadap Guru dan Siswa

No	Tahapan	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Guru %	Siswa %	Guru %	Siswa %	Guru %	Siswa %
1.	Orientation	91.67	84.72	91.67	91.67	97.22	97.22
2.	Implementation	84.72	81.94	86.11	84.72	88.89	88.89
3.	Reflection	88.89	88.89	88.89	84.72	94.94	88.89
Rata-rata		86.11	86.11	88.89	87.03	93.68	91.67

Peneliti melaksanakan pengamatan kepada guru dan siswa untuk mengetahui penerapan metode *Guess Word*. Terdapat tiga tahapan dalam menerapkan metode *Guess Word* yang telah diterapkan:

a. *Orientation*

Tahap *orientation* yaitu tahap guru memaparkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan membagi peserta didik untuk berpasangan (Niam, 2022) dan (Daulay, dkk., 2023). Peserta didik dipaparkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari tersebut dan kemudian diarahkan untuk berpasangan yang bertujuan untuk melaksanakan kegiatan permainan. Tahap ini telah dilaksanakan dengan baik oleh guru dan peserta didik yaitu mencapai persentase 93.68% dan 91.67%.

b. *Implementation*

Tahap *implementation* yaitu pengkondisian peserta didik dan memulai kegiatan permainan tebak kata (*guess word*) (Niam, 2022) dan (Daulay, dkk., 2023). Peserta didik diarahkan untuk segera berpasangan dan diberikan kartu tebak kata, lalu memulai kegiatan permainan tebak kata (*guess word*). Tahap ini telah dilaksanakan dengan baik oleh guru dan peserta didik yaitu mencapai persentase 88.89% dan 88.89%.

c. *Reflection*

Tahap *reflection* yaitu merefleksi peserta didik apakah merasa tertarik dan senang dengan metode pembelajaran yang diterapkan (Niam, 2022) dan (Daulay, dkk., 2023). Peserta didik diberikan pertanyaan oleh guru seputar kegiatan yang sudah dilaksanakan mengenai perasaan yang dialami peserta didik seperti merasa senang dan tertarik atau masih kurang menyenangkan bagi peserta didik. Tahap ini telah dilaksanakan dengan baik oleh guru dan peserta didik yaitu mencapai persentase 94.94% dan 88.89%.

Penerapan metode *Guess Word* pada tiap siklus mengalami peningkatan. Pada siklus I mendapat perolehan 87,50% untuk guru dan 86,11% untuk peserta didik, pada siklus ini semua tahapan sudah terlaksana dengan sangat baik. Akan tetapi, guru baru menerapkan metode *Guess Word*, sehingga beberapa tahapan belum dilaksanakan secara maksimal, seperti pada pelaksanaan permainan. Sedangkan peserta didik sudah merasa senang dan cukup antusias. Namun, peserta didik masih butuh arahan untuk memahami kosa kata. Hal ini juga didukung dari hasil wawancara menurut guru “metode *Guess Word* baik diterapkan, peserta didik menjadi fokus dalam menyimak. Namun, karena baru pertama kali saya menggunakan metode ini mungkin ada tahap yang belum dilakukan secara maksimal”. Sedangkan salah satu peserta didik menyampaikan bahwa “pembelajarannya menyenangkan karena terdapat permainan, tapi masih terdapat kata yang kurang dipahami”.

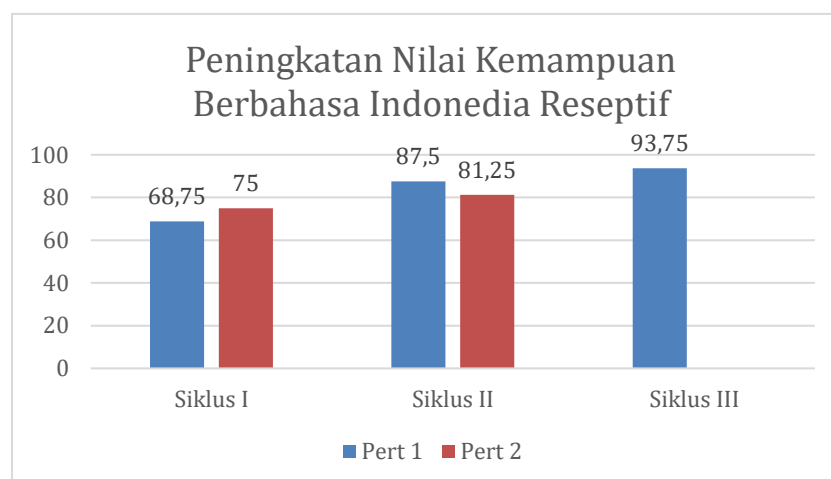
Pada siklus II penerapan metode *Guess Word* juga mengalami peningkatan terhadap guru sebesar 88,43%, sedangkan terhadap peserta didik meningkat dengan perolehan 87,50%. Hal ini dikarenakan guru lebih menguasai penerapan metode *Guess Word* dan memahami permainan dengan baik. Peserta didik juga sudah meningkatkan rasa percaya dirinya. Namun, masih terdapat beberapa peserta didik yang masih malu menyampaikan pendapatnya. Hal ini didukung berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, menurut guru “saya sudah mulai terbiasa dengan penerapan metode *Guess Word*” sedangkan salah satu peserta didik

menyampaikan bahwa “sudah memahami permainan, namun masih kurang percaya diri saat akan menebak”.

Pada siklus III penerapan metode *Guess Word* mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya yakni dengan perolehan 93,68% terhadap guru, sedangkan 91,67% terhadap peserta didik. Hal ini dikarenakan peserta didik sudah meningkatkan kosa kata yang dimilikinya, kemudian guru lebih optimal dalam meningkatkan semangat belajar dan rasa percaya diri peserta didik. Dengan sudah terlaksana 4 pertemuan, maka guru dapat lebih optimal dalam menerapkan metode *Guess Word*. Hal ini dibuktikan dengan wawancara yang dilakukan, menurut guru “metode ini suah sangat baik diterapkan, namun membutuhkan beberapa waktu untuk beradaptasi”. Sedangkan salah satu peserta didik menyampaikan “sangat senang dengan metode ini, namun masih perlu dorongan dari guru untuk bertanya”.

Kesimpulan yang didapat yaitu penerapan pembelajaran dengan metode *Guess Word* sudah dilaksanakan dengan baik dengan bukti persentase yang diperoleh dari hasil observasi yang telah mencapai indikator penelitian di atas 85%. Analisis peningkatan nilai kemampuan berbahasa Indonesia reseptif siswa kelas V SD Negeri 4 Bumirejo disajikan pada gambar 2 dan tabel 2.

Gambar 2. Peningkatan Nilai Kemampuan Berbahasa Indonesia Reseptif



Tabel 2. Peningkatan Nilai Kemampuan Berbahasa Indonesia Reseptif

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2	Pert 1
95-100	12.50	6.25	12.50	6.25	18.75
90-94	18.75	18.75	25.00	18.75	18.75
85-89	18.75	18.75	12.50	18.75	37.50
80-84	18.75	18.75	18.75	18.75	18.75
75-79	0.00	12.50	18.75	18.75	0.00
70-74	18.75	6.25	6.25	12.50	6.25
65-69	12.50	6.25	6.25	6.25	0.00
<65	0.00	12.50	0.00	0.00	0.00
Presentase tuntas	68.75	75.00	87.50	81.25	93.75

Pembelajaran yang telah terlaksana di siklus I sudah cukup baik hanya saja belum secara maksimal, masih banyak hambatan yang terjadi. Pada pelaksanaannya guru maupun peserta didik masih dalam tahap adaptasi dengan metode *Guess Word*.



Siklus I ini peserta didik masih belum tuntas dalam mengerjakan soal evaluasi, baru 71.85% peserta didik dikatakan tuntas dalam mengerjakan soal evaluasi. Pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Hal ini terjadi karena kendala ataupun hambatan yang terjadi pada siklus I sudah berusaha untuk dibersihkan. Pada siklus I peserta didik mempelajari mengenai teks informatif, rendahnya perolehan peserta didik dikarenakan pada saat mengerjakan soal evaluasi, mereka mendapati kesulitan pada soal yang diberikan karena belum memahami kosa kata dan tidak cermat saat membaca soal cerita yang diberikan.

Pada siklus II peserta didik yang tuntas dalam mengerjakan soal evaluasi sudah mencapai 84.37% serta sudah mencapai indikator kinerja penelitian dikarenakan peserta didik mulai memahami secara maksimal, serta guru lebih menguasai penerapan metode *Guess Word*. Pada siklus ini peserta didik mempelajari mengenai fakta dan opini, peserta didik sudah cukup baik dalam memahami kosa kata. Namun, masih kesulitan dalam memahami teks fakta dan opini.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus III mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus II. Hal ini terjadi karena kendala atau hambatan yang terjadi pada siklus II sudah diatasi dengan lebih baik pada siklus III dengan guru sudah dapat menguasai dan beradaptasi dalam menerapkan metode *Guess Word* sehingga peserta didik dapat memahami secara maksimal dan cermat serta kosakatanya semakin bertambah maka semua indikator kinerja penelitian telah tercapai. Pada siklus III peserta didik yang tuntas dalam mengerjakan soal evaluasi sudah mencapai indikator penelitian yaitu 93.75%. Pada siklus ini peserta didik mempelajari mengenai sinonim dan akronim, pada awal pembelajaran peserta didik masih sulit membedakan sinonim dan akronim. Namun, dengan penjelasan yang diberikan guru dan penerapan permainan tebak kata, peserta didik lebih memahami materi sinonim dan akronim.

Peningkatan kemampuan ini terjadi karena metode *Guess Word* dilaksanakan dengan lebih menarik menggunakan media kartu, sehingga peserta didik tidak jenuh atau bosan, dapat meningkatkan daya berpikir peserta didik, karena peserta didik dituntut untuk menjawab suatu kata yang membutuhkan pikiran kritis peserta didik, pembelajaran menjadi lebih berkesan, melatih peserta didik untuk menemukan jawaban dengan menggunakan berbagai alternatif jawaban, dan melibatkan seluruh anggota tubuh dalam proses pembelajaran, seperti berdiri, duduk, dan mencari pasangan (Supingi, 2018). Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *Guess Word* bisa meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia reseptif peserta didik.

Penerapan metode *Guess Word* terdapat beberapa kendala ataupun hambatan yang harus diatasi agar tidak muncul pada setiap pertemuan berikutnya. Terdapat kendala dalam penerapan metode *Guess Word* dari siklus I sampai III yaitu: (1) peserta didik masih kesulitan memberikan petunjuk saat permainan tebak kata (*Guess Word*) disebabkan peserta didik masih belum mengenal dan memahami dengan kosakata yang diberikan; (2) beberapa peserta didik masih kurang fokus saat proses permainan disebabkan ada beberapa peserta didik berbicara sendiri pada saat penjelasan tata cara permainan, dikarenakan guru yang kurang tegas pada saat penjelasan; (3) guru masih kurang dalam hal mengawasi siswa disebabkan guru memiliki keterbatasan tenaga dan kurangnya persiapan dalam melaksanakan metode pembelajaran, dikarenakan guru belum terbiasa dengan penerapan metode *Guess Word*; (4) beberapa peserta didik masih belum terbiasa menyimak petunjuk pada saat permainan disebabkan peserta didik belum menguasai kemampuan menyimak dengan baik; (5) saat mengalami kesulitan peserta didik masih malu untuk bertanya disebabkan takut ditertawakan teman-temannya. Sejalan dengan Susiawati & Rivai (2024, hlm. 43) kendala pada penelitian yang dilaksanakan yaitu peserta didik belum

tertib saat proses pembelajaran dan peserta didik masih malu untuk bertanya jika ada yang kurang dipahami.

Kendala-kendala di atas memerlukan solusi untuk mengatasinya, adapun solusi yang diberikan yaitu: (1) peserta didik disarankan untuk menambah kosakata lewat membaca, yaitu guru memerintahkan peserta didik untuk membaca teks yang telah diberikan guru dan menjelaskan arti kosa kata tersebut; (2) mengawasi dan menegur peserta didik yang berbicara sendiri agar lebih fokus dalam pembelajaran; (3) guru lebih aktif mengawasi siswa saat melaksanakan metode pembelajaran dan lebih memaksimalkan persiapan sebelum melaksanakan metode pembelajaran, seperti guru harus berkeliling mengawasi peserta didik agar fokus, kemudian guru harus mempersiapkan solusi dalam mengatasi kendala-kendala yang terjadi pada pertemuan sebelumnya; (4) peserta didik diingatkan lebih fokus dalam menyimak petunjuk yang diberikan; (5) peserta didik lebih diberi motivasi dan rangsangan seperti guru memberikan motivasi verbal pada peserta didik supaya aktif dalam kegiatan pembelajaran dan tidak malu untuk bertanya saat mengalami kesulitan.

### SIMPULAN

Pada penelitian ini peneliti mengamati peningkatan kemampuan berbahasa Indonesia reseptif pada aspek menyimak dan membaca. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan: (1) tahapan metode *Guess Word* yaitu: (a) *orientation*; (b) *implementation*; (c) *reflection*. (2) penerapan metode *Guess Word* dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia reseptif. Penerapan metode *Guess Word* pada siswa terhadap kemampuan berbahasa Indonesia reseptif mengalami peningkatan pada setiap siklusnya dengan perbandingan nilai mengerjakan soal evaluasi, siklus I = 71.85% siswa tuntas, siklus II = 84.37% siswa tuntas, siklus III = 93.75% siswa tuntas. (3) Kendala yang dialami selama pembelajaran penerapan metode *Guess Word* yaitu: (a) siswa belum familiar dengan kosakata, (b) siswa kurang fokus saat permainan, (c) guru kurang optimal dalam pengawasan, (d) siswa belum terbiasa menyimak, dan (e) siswa masih malu bertanya. Solusi yang diberikan meliputi: (a) peningkatan kosakata melalui membaca, (b) peneguran saat siswa tidak fokus, (c) peningkatan peran guru dalam pengawasan dan persiapan, (d) pembiasaan menyimak petunjuk, (e) serta pemberian motivasi agar siswa lebih percaya diri. Namun, penelitian ini mengalami keterbatasan pada variasi kosa kata yang digunakan dalam metode *Guess Word*. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya meningkatkan kosa kata yang lebih beragam.

### DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, A., & Fatamorgana, F., R. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15-22. <https://ejournal.inaifas.ac.id/index.php/auladuna/article/download/475/341>
- Daulay, I. S., Hasibuan, S. B., & Pasaribu, I. S. R. (2023). Implementasi Metode Tebak Kata dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(2), 1413–1421. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.379>
- Desy, Putra, M. L. D. P., Susila, & Andriani, O. (2024). Merdeka Belajar dengan Pembelajaran Adaptif Untuk Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(2), 398–404. <https://doi.org/10.62017/jppi.v1i2.701>
- Devianty, R. (2017). Bahasa sebagai cermin kebudayaan. *Jurnal tarbiyah*, 24(2), 21-29. [akbarhttp://dx.doi.org/10.30829/tar.v24i2.167](http://dx.doi.org/10.30829/tar.v24i2.167)
- Endahwati, M., Bachri, B., & Izzati, U. (2022). Efektivitas Metode Pembelajaran Read Aloud dengan Media Buku Cerita Gambar Seri untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Reseptif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pajar (Pendidikan*



- dan Pengajaran), 6(1), 163.  
<https://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/view/8496>
- Massitoh, E. (2021) Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Keterampilan Menyimak. Seminar Nasional Pendidikan: *System Thinking Skills* dalam Upaya Transformasi Pembelajaran di Era Society. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/download/614/500>
- Niam F.M. (2022). Penerapan Metode *Guess Word* dengan Menggunakan Media *Flash card* dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufrodat*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Palangka Raya, 2(2), 821-822. <https://eproceedings.iainpalangkaraya.ac.id/index.php/PPGAI/article/view/1115/1151#>
- Nuraeni, C. (2019). *Using total physical response (TPR) method on young learners English language teaching. Metathesis: Journal of English Language, Literature, and Teaching*, 3(1), 26-34. <https://doi.org/10.31002/metathesis.v3i1.1223>
- Patiung, D. (2016). Membaca Sebagai Sumber Pengembangan Intelektual. Al Daulah: Jurnal Hukum Pidana dan Ketatanegaraan, 5(2), 352-376. [https://journal.uinalauddin.ac.id/index.php/al\\_daulah/article/view/4854](https://journal.uinalauddin.ac.id/index.php/al_daulah/article/view/4854)
- Putri, T., Tabroni, I., Mark, E., & Margarida, K. . (2023). *Improving Learning Achievement by Applying the Pakem Learning Model. Journal Emerging Technologies in Education*, 1(4), 206–213. <https://doi.org/10.55849/jete.v1i4.470>
- Rohmah, L., Susanti, M., (2021) Aktualisasi Keterampilan Berbicara Melalui Metode Tebak Kata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siwa Kelas II di SDI Sabilil Huda. Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan..Islam,..2(1),..155. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya/article/view/286>
- Sanjani, M. A. (2020). Tugas dan Peranan Guru dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar. Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6(1), 35-42. <https://mail.ejournal.stkipbudidaya.ac.id/index.php/ja/article/view/287/0>
- Supingi, S. (2018). Penerapan Metode Tebak Kata dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Peranan Indonesia dalam Era Globalisasi di SD Negeri 025 Indra Puri. Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan, 2(2), 202-206. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v2i2.308>
- Susiawati, S., & Rivai, M. (2024). Using the Guess Word Learning Model to Improve High School Students' Arabic Vocabulary Skills. *Pinisi Journal of Education*, 4(2), 39-47.
- Wikaningtyas, F. F. (2022). Analisis Pengelolaan dan Pengembangan Wisata Embung Pendem di Desa Pendem Kecamatan Ngariboyo Kabupaten Magetan (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Ponorogo). <https://rama.kemdikbud.go.id/document/detail/oai:eprints.umpo.ac.id:9490-20>
- Yanti, N., Suhartono, S., & Kurniawan, R. (2018). Penguasaan Materi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fkip Universitas Bengkulu. Jurnal Ilmiah KORPUS, 2(1), 72-82. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/korpus/article/view/5559>