



**EFEKTIVITAS PERMAINAN TEBAK KATA DALAM  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA  
MATERI TEKS DESKRIPSI SISWA KELAS 7 SMP  
MUHAMMADIYAH 1 GOMBONG TAHUN 2025**

**TESIS**

**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Magister Pendidikan**

**Oleh  
Imam Wahyu Aji  
NIM 2320104013**


**PRODI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO  
2025**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis berjudul "Efektivitas Permainan Tebak Kata Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Materi Teks Deskripsi Siswa Kelas 7 SMP Muhammadiyah 1 Gombang Tahun 2025" oleh Imam Wahyu Aji NIM 2320104013 ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan.

Purwokerto, 03 Desember 2025


Pembimbing,



Assoc. Prof. Dr. Laily Nurlina, M.Pd.  
NIK 2160506

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Assoc. Prof. Dr. Eko Suroso, M.Pd.  
NIK 2160103


**PENGESAHAN TESIS**

Tesis berjudul "Efektivitas Permainan Tebak Kata Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Materi Teks Deskripsi Siswa Kelas 7 SMP Muhammadiyah 1 Gombong Tahun 2025" oleh Imam Wahyu Aji NIM 2320104013 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis pada tanggal 30 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

**DEWAN PENGUJI**

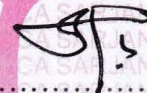
Ketua Penguji : Assoc. Prof. Dr. Eko Suroso, M.Pd.

NIK 2160103



Anggota / Penguji I : Assoc. Prof. Dr. Kuntoro, M.Hum.

NIK 2161127



Anggota / Penguji II : Assoc. Prof. Dr. Laily Nurlina, M.Pd.

NIK 2160506



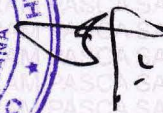
Mengetahui,

Direktur Pascasarjana,



Assoc. Prof. Dr. Kuntoro, M.Hum.

NIK 2161127



**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Imam Wahyu Aji

NIM : 2320104013

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Program : Pascasarjana

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri. Semua sumber yang dikutip atau dirujuk telah dinyatakan dengan benar dan bukan hasil penjiplakan karya orang lain.

Dengan pernyataan ini saya bersedia mempertanggungjawabkan apabila dikemudian hari terbukti terdapat unsur plagiasi, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa tesis ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Yang membuat pernyataan,



Imam Wahyu Aji

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Imam Wahyu Aji

Nim : 2320104013

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia

Fakultas : Pascasarjana

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Tugas Akhir : Tesis

Menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalti Nonesklusif (Non-exklusif Royalty-Free Right) kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas Tugas Akhir saya yang berjudul :

Efektivitas Permainan Tebak Kata Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Materi Teks Deskripsi Siswa Kelas 7 SMP Muhammadiyah 1 Gombong Tahun 2025.

Universitas Muhammadiyah Purwokerto berhak menyimpan, menyebarluaskan, mengelola, dan mempublikasikan tugas akhir saya dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta sekaligus pemilik hak cipta. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar- benarnya.

Dibuat : Purwokerto

Pada Tanggal : 30 Desember 2025

Yang menandatangani


Imam Wahyu Aji

## MOTTO

*“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lainnya.*

*(H.R Ahmad)*

*“Pendidikan adalah senjata paling mematikan di dunia, karena dengan itu Anda dapat mengubah dunia.”.*

*(Nelson Mandela)*

*“Keberhasilan akan selalu datang pada ia yang senantiasa berusaha, dan pantang menyerah”.*

*(Imam Wahyu Aji)*



## PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati, karya ini kupersembahkan kepada:

1. Allah SWT, Tuhan Semesta Alam, sumber segala ilmu dan inspirasi, yang telah memberi kekuatan dan kelapangan hati dalam setiap langkah perjalanan ini.
2. Nabi Muhammad SAW, suri teladan sepanjang masa, yang mengajarkan pentingnya ilmu, kata, dan makna.
3. Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto Prof. Dr. Jebul Suroso dan jajarannya yang telah memberi banyak ilmu dan inspirasi bagi para mahasiswanya
4. Dosen pembimbing dan seluruh dosen Pascasarjana Prodi PBSI Universitas Muhammadiyah Purwokerto, atas ilmu, bimbingan, dan keteladanan yang telah diberikan sepanjang masa studi.
5. Persyarikatan Muhammadiyah yang memberikan kesempatan untuk berproses dan terus belajar mengembangkan diri bagi para kader-kadernya.
6. Seluruh keluarga yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan cinta serta keteladanan dalam kesederhanaan dan keteguhan hati.
7. Teman-teman seperjuangan Prodi Pascasarjana dan seluruh pihak yang membantu dan telah menjadi bagian penting dalam proses penelitian.

Purwokerto, 30 Desember 2025

Penulis

Imam Wahyu Aji

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul "Efektivitas Permainan Tebak Kata Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Materi Teks Deskripsi Siswa Kelas 7 SMP Muhammadiyah 1 Gombang Tahun 2025, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Program Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Penyusunan Tesis ini tidak lepas dari dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang memberikan kekuatan untuk menyelesaikan tulisan ini.
2. Bapak Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas dalam menempuh pendidikan.
3. Bapak Direktur Pascasarjana, atas dukungannya selama masa studi.
4. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia beserta jajaran dosen, atas ilmu dan pembinaan yang diberikan.
5. Ibu/Bapak dosen pembimbing yang dengan sabar dan telaten telah membimbing penulis dalam menyusun penelitian ini.
6. Tim penguji tesis yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang membangun demi kesempurnaan karya tulis ini.
7. Orang tua tercinta atas doa, kasih sayang, dan dukungan moral maupun material yang tak pernah putus.

Penulis menyadari bahwa Tesis ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan karya ini di masa yang akan datang.

Purwokerto, 30 Desember 2025

Penulis

Imam Wahyu Aji

## PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas penelitian ini yang berjudul "Efektivitas Permainan Tebak Kata Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Materi Teks Deskripsi Siswa Kelas 7 SMP Muhammadiyah 1 Gombang Tahun 2025." Penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Pemilihan judul ini dilatarbelakangi oleh keseharian penulis yang bekerja menjadi seorang guru bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 1 Gombang. Penulis dengan senantiasa memberikan inovasi dan ide kreatifnya ketika mengajar, sehingga munculah bentuk atau model pembelajaran bahasa Indonesia dengan permainan kata pada materi teks deskripsi kelas 7. Untuk itu penting sekali apabila ide-ide tersebut dituangkan dalam bentuk karya tulis.

Secara umum, isi karya ini memuat latar belakang dan rumusan masalah, tinjauan teori mengenai hakikat pembelajaran bahasa, keterampilan berbicara, penyajian dan analisis data hasil pembelajaran menggunakan metode tersebut, serta simpulan dan saran. Sistematika penyajian dibagi menjadi lima bab utama, dimulai dari pendahuluan hingga penutup, disertai dengan lampiran-lampiran penting seperti instrumen penelitian dan data statistik untuk mengetahui kevalidan hasil uji.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kesempurnaan, namun besar harapan penulis bahwa penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran melalui metode permainan, untuk dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Semoga karya ini bermanfaat bagi dosen, mahasiswa, peneliti, dan pihak lain yang berkepentingan dalam bidang pendidikan bahasa dan sastra.

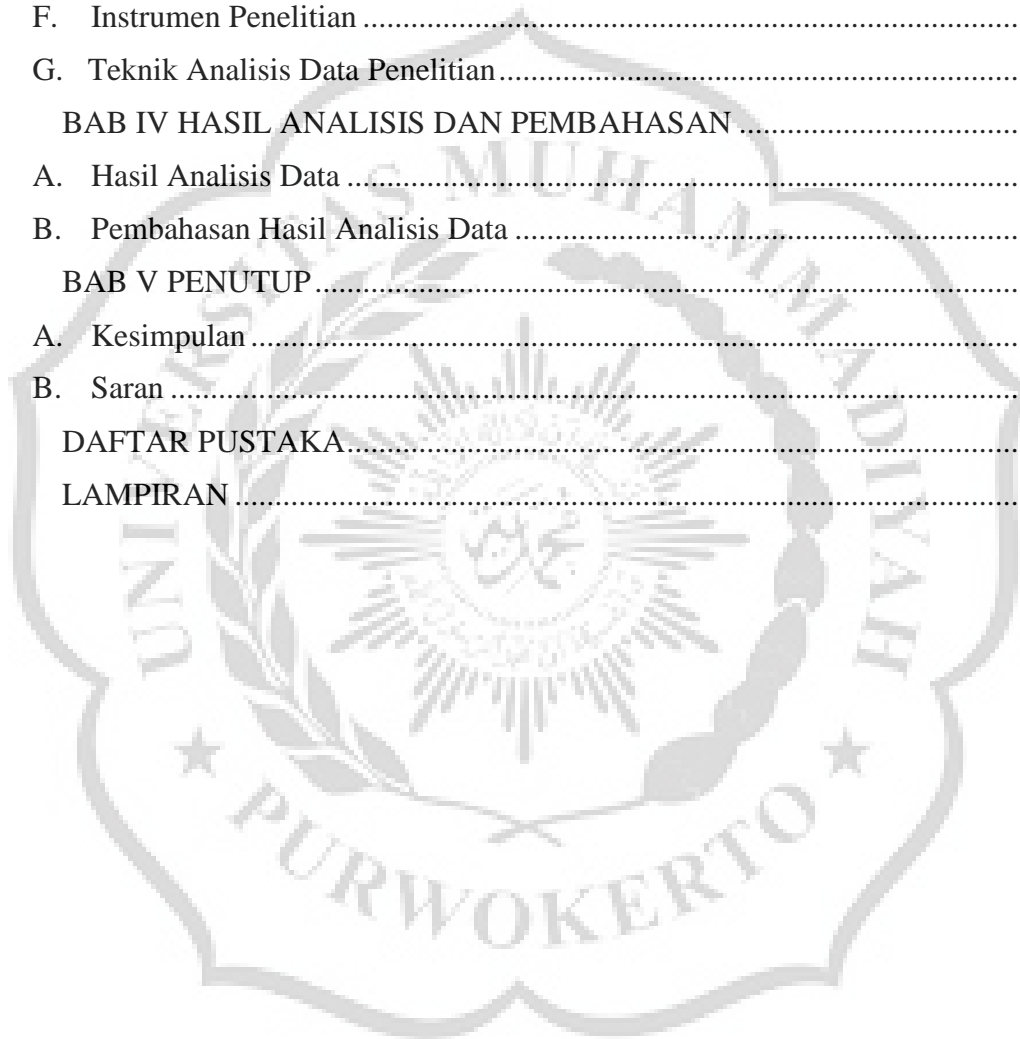
Purwokerto, 30 Desember 2025

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN TESIS .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Hasil Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Teoritis .....	12
1. Hakikat Pembelajaran Bahasa.....	12
2. Pembelajaran <i>Deep Learning</i> .....	13
3. Pembelajaran Metode Permainan.....	14
4. Keterampilan Berbicara Siswa.....	15
5. Meteri Teks Deskripsi .....	17
6. Permainan Tebak Kata .....	18
7. Teori Belajar Konstruktivisme.....	19
8. Teori Belajar Sosial.....	22
9. Penelitian Kuantitatif .....	23
B. Hasil Penelitian Yang Relevan .....	25
C. Kerangka Berpikir.....	26

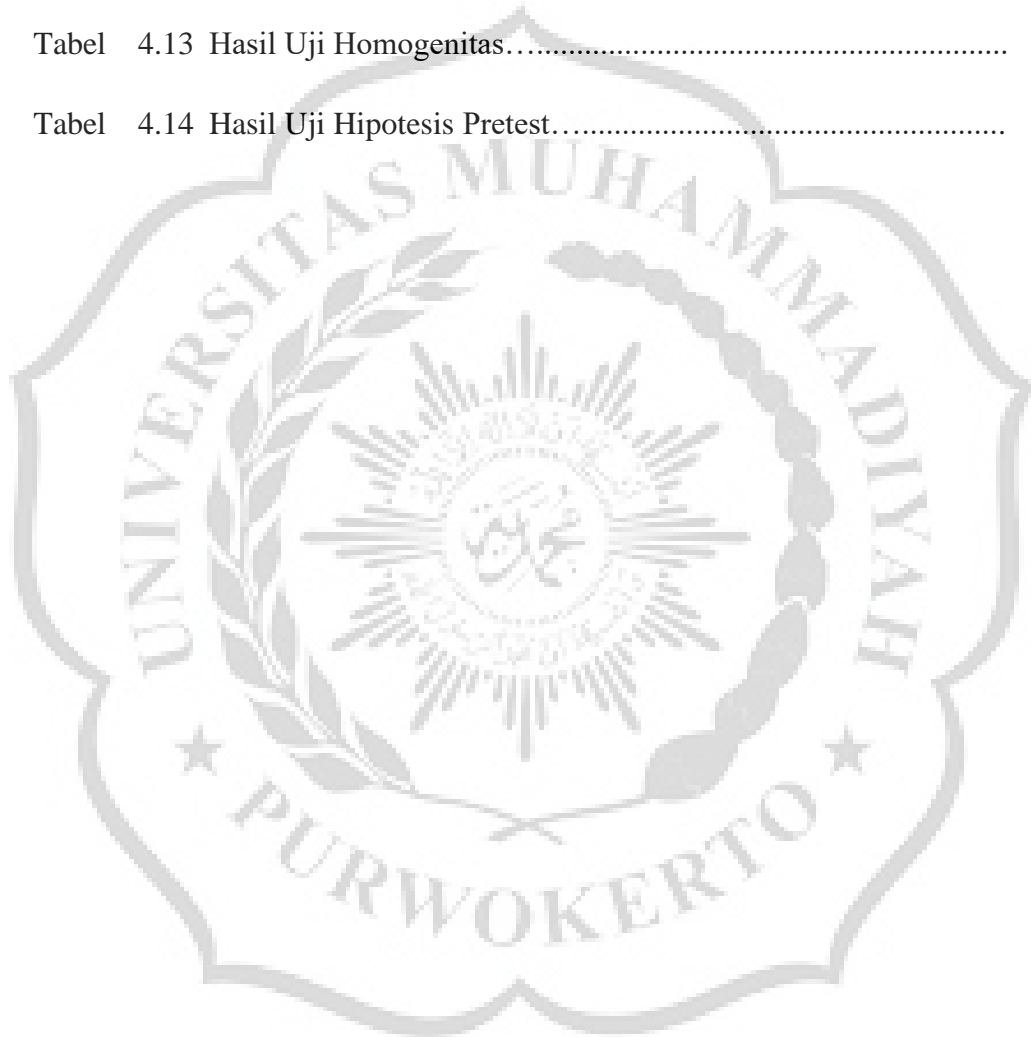
D. Hipotesis Penelitian .....	29
BAB III METODE PENELITIAN .....	30
A. Jenis Penelitian .....	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	31
D. Populasi dan Sampel.....	32
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Instrumen Penelitian .....	34
G. Teknik Analisis Data Penelitian.....	39
BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN .....	45
A. Hasil Analisis Data .....	45
B. Pembahasan Hasil Analisis Data .....	64
BAB V PENUTUP.....	70
A. Kesimpulan .....	70
B. Saran .....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN .....	74



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Keterampilan Berbahasa Indonesia Tingkat SMP.....	6
Tabel 3.1	Desain Penelitian.....	30
Tabel 3.2	Agenda Penelitian Kuantitatif.....	31
Tabel 3.3	Populasi dan Sampel.....	32
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Instrumen Uji Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Kontrol.....	35
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Instrumen Uji Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Eksperimen.....	36
Tabel 3.6	Rubrik Penilaian Uji Keterampilan Berbicara Siswa.....	37
Tabel 3.7	Kisi-Kisi Angket Respon Guru Terhadap Penerapan Metode...	38
Tabel 3.8	Kisi-Kisi Angket Respon Siswa Terhadap Penerapan Metode...	38
Tabel 3.9	Kriteria Penskoran Angket Validasi.....	39
Tabel 3.10	Kualifikasi Tingkat Kesesuaian Berdasarkan Presentase.....	40
Tabel 3.11	Kriteria Peningkatan Hasil Belajar (Keterampilan Berbicara)...	40
Tabel 3.12	Indikator Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa.....	43
Tabel 4.1	Hasil Pre-Test Uji Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Kontrol.....	44
Tabel 4.2	Hasil Post-Test Uji Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Kontrol.....	45
Tabel 4.3	Hasil Pre-Test Uji Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Eksperimen.....	46
Tabel 4.4	Hasil Post-Test Uji Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Eksperimen.....	47
Tabel 4.5	Analisis Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 7.....	48
Tabel 4.6	Angket Respon Guru Setelah Menerapkan Metode Permainan Tebak Kata.....	50
Tabel 4.7	Angket Respon Siswa Setelah Menerapkan Metode Permainan Tebak Kata.....	51

Tabel 4.8	Data Nilai Pre-Test, Nilai Post-Test, dan N-Gain Kelas Kontrol.....	53
Tabel 4.9	Kategori Perolehan Skor N-Gain Kelas Kontrol.....	55
Tabel 4.10	Data Nilai Pre-Test, Nilai Post-Test, dan N-Gain Kelas Eksperimen.....	56
Tabel 4.11	Kategori Perolehan Skor N-Gain Kelas Eksperimen.....	57
Tabel 4.12	Hasil Uji Normalitas.....	59
Tabel 4.13	Hasil Uji Homogenitas.....	59
Tabel 4.14	Hasil Uji Hipotesis Pretest.....	60



**DAFTAR LAMPIRAN**

1. INSTRUMEN PENELITIAN.....	74
a. Hasil Pre-Test dan Post-Test.....	75
b. Hasil Perhitungan SPSS.....	79
c. Angket Responden.....	84
2. DOKUMENTASI PENELITIAN.....	87



## ABSTRAK

Imam Wahyu Aji, 2025. "Efektivitas Permainan Tebak Kata Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Materi Teks Deskripsi Siswa Kelas 7 SMP Muhammadiyah 1 Gombang Tahun 2025"

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan permainan tebak kata pada materi teks deskripsi. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimental kuantitatif (*quantitative experimental*) untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel bebas (independent variabel) dengan variabel terikat (dependen variabel). Objek penelitian ini adalah siswa kelas 7 SMP Muhammadiyah 1 Gombang. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang kemudian dianalisis menggunakan aplikasi SPSS. Terdapat juga data penelitian yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan respon angket.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa berdasarkan hasil Uji-t diperoleh informasi pada posttest, kelompok kontrol memiliki nilai mean sebesar 63.958 sedangkan pada kelompok eksperimen memiliki nilai mean sebesar 81.875. Artinya terdapat peningkatan nilai mean dari kontrol ke eksperimen. Selain itu didapatkan juga nilai sig. sebesar 0.000, nilai tersebut  $< 0.05$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dengan demikian dapat diputuskan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen yang menunjukkan bahwa permainan tebak kata pada materi teks deskripsi memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa. Dengan demikian, penggunaan permainan tebak kata pada materi teks deskripsi dinilai efektif dan layak digunakan di kelas 7 SMP Muhammadiyah 1 Gombang.

**Kata kunci:** Keterampilan Berbicara, Pembelajaran, Permainan Tebak Kata.

## ABSTRAC

*Imam Wahyu Aji, 2025. "The Effectiveness of Word Guessing Games in Improving Speaking Skills for Descriptive Text Materials Among 7th Grade Students of SMP Muhammadiyah 1 Gombong in 2025."*

*This study aims to determine the effectiveness of Indonesian language learning using word guessing games for descriptive text materials. The research method employed is quantitative experimental to test the cause-and-effect relationship between the independent variable and the dependent variable. The subjects of this study were 7th-grade students of SMP Muhammadiyah 1 Gombong. Quantitative data were obtained from test results in the control and experimental classes, which were subsequently analyzed using SPSS software. Additionally, research data were collected through interviews, observations, and questionnaire responses.*

*The results of the data analysis indicate that based on the t-test, the post-test mean score for the control group was 63.958, while the experimental group achieved a mean score of 81.875. This signifies an increase in the mean value from the control to the experimental group. Furthermore, a significance value (sig.) of 0.000 was obtained; since this value is  $< 0.05$ ,  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. Consequently, it can be concluded that there is a significant difference between the control and experimental groups, demonstrating that the use of word guessing games for descriptive text materials has a significant impact on improving students' speaking skills. Thus, the use of word guessing games is considered effective and feasible for use in the 7th grade at SMP Muhammadiyah 1 Gombong.*

**Keywords:** *Speaking Skills, Learning, Word Guessing Games.*