

ABSTRACT

Waruwu, Asirida, 2025, Determining Students' Speaking Skill Based on Guessing Game at the Eighth Grade of SMP Negeri 2 Lolofitu Moi. Undergraduate Thesis, Advisor: Afore Tahir Harefa, S.Pd., M.Hum.

This research entitled "*Determining Students' Speaking Skill Based on Guessing Game at the Eighth Grade of SMP Negeri 2 Lolofitu Moi*" aims to determine students' speaking skill levels and the factors influencing them through the use of a guessing game. This study employed a **qualitative descriptive method** with data collected from observation and interviews with students and an English teacher. The results showed that most students were at the **basic speaking level**, able to produce simple sentences but still made errors in pronunciation, grammar, and vocabulary. The guessing game made learning more **interactive and enjoyable**, increased students' confidence, and encouraged active participation. However, challenges such as limited vocabulary and fear of mistakes remained. It can be concluded that guessing games effectively improved students' motivation and speaking confidence, although further practice is needed to enhance fluency and accuracy.

Keywords: Speaking Skill, Guessing Game, Qualitative Research.

ABSTRAK

Waruwu, Asirida, 2025, Determining Students' Speaking Skill Based on Guessing Game at the Eighth Grade of SMP Negeri 2 Lolofitu Moi. Undergraduate Thesis, Advisor: Afore Tahir Harefa, S.Pd., M.Hum.

Penelitian berjudul “Penentuan Kemampuan Berbicara Siswa Berdasarkan Permainan Tebak-tebakan pada Kelas VIII SMP Negeri 2 Lolofitu Moi” bertujuan untuk menentukan tingkat kemampuan berbicara siswa dan faktor-faktor yang mempengaruhinya melalui penggunaan permainan tebak-tebakan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan data yang dikumpulkan melalui observasi dan wawancara dengan siswa serta seorang guru bahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada tingkat dasar dalam berbicara, mampu menghasilkan kalimat sederhana namun masih melakukan kesalahan dalam pengucapan, tata bahasa, dan kosakata. Permainan tebak-tebakan membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, meningkatkan kepercayaan diri siswa, dan mendorong partisipasi aktif. Namun, tantangan seperti keterbatasan kosakata dan rasa takut membuat kesalahan tetap ada. Dapat disimpulkan bahwa permainan tebak-tebakan secara efektif meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam berbicara, meskipun latihan lebih lanjut diperlukan untuk meningkatkan kelancaran dan ketepatan.

Kata kunci: Keterampilan Berbicara, Permainan Tebak-tebakan, Penelitian Kualitatif.