

PENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN PENGUASAAAN VOCABULARY MELALUI PENERAPAN MODEL *GUESS WORD*

Khaerudin

SMAN 2 Cirebon

email:khaerudin@gmail.com

Abstrak

Dalam pembelajaran bahasa inggris terdapat empat keterampilan yaitu membaca, menulis, berbicara dan mendengarkan. Untuk dapat menguasai keterampilan bahasa inggris tersebut maka hal mutlak yang harus dimiliki adalah penguasaan terhadap kosakata (vocabulary). Seseorang yang menguasai kosakata lebih banyak maka dipastikan juga mampu menguasai keempat keterampilan bahasa inggris dengan baik. Kelas XI IPA 3 SMAN 2 Cirebon merupakan salah satu kelas yang memiliki nilai pelajaran bahasa Inggris paling rendah dibandingkan dengan kelas XI lainnya yang diampu penulis. Pencapaian nilai rata-rata kelas hanya 73,5 sedangkan nilai KKM siswa 78 dengan rata-rata kelas 86. Begitu pula dengan ketuntasan belajar hanya 45,5% sedangkan standar ketuntasan 84%. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi dan tes, sedangkan data dianalisis secara deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 3 SMAN 2 Cirebon sebanyak 44 siswa. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus yang berlangsung selama 2 bulan. Dari siklus 1 didapat peningkatan hasil belajar dengan rata-rata 84,2 dengan ketuntasan belajar 75%, sedangkan untuk rata-rata penguasaan vocabulary yaitu 15,1 dari total hafalan 20 kata atau berada pada kategori cukup. Walaupun mengalami peningkatan namun indikator ketercapaian belum terpenuhi baik nilai rata-rata hasil belajar, ketuntasan belajar maupun penguasaan vocabulary yang ditetapkan yaitu 20 kata atau berada pada kategori baik. Pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar, untuk nilai rata-rata naik dari 73,5 pada siklus I menjadi 93,1 dengan ketuntasan belajar mencapai 95,5% dan semua kosakata sebanyak 20 kata yang telah disusun dengan model guess word telah dihafal dengan baik oleh semua siswa. Hasil ini menunjukkan ketetapan semua indikator telah dicapai, dengan demikian penggunaan model guess word dapat meningkatkan aktifitas belajar, hasil belajar dan peningkatan penguasaan vocabulary

Kata Kunci : *Guess Word, Hasil Belajar, Vocabulary*

Pendahuluan

Dalam pembelajaran bahasa inggris terdapat empat keahlian yang terdiri dari membaca, menulis, berbicara dan mendengarkan. Untuk dapat menguasai keterampilan

bahasa inggris tersebut maka hal mutlak yang wajib dimiliki adalah penguasaan terhadap kosakata (*vocabulary*). Siapapun yang mampu menguasai kosakata lebih banyak maka dipastikan juga mampu menguasai keempat keterampilan bahasa dengan baik. sebagian besar siswa merasa “takut” ketika mendapat pembelajaran bahasa inggris, salah satu faktornya dikarenakan siswa tidak paham dengan bahasa inggris. Ketidapahaman ini dikarenakan minimnya kosakata bahasa inggris yang dikuasai. Hal ini senada dengan pendapat Stahl dan Nagy yang intinya mengatakan bahwa orang yang menguasai lebih banyak kosakata akan mampu menguasai dunia (Stahl dan Nagy 2005).

Kelas XI IPA 3 SMAN 2 Cirebon adalah kelas yang memiliki nilai bahasa Inggris paling rendah dibandingkan dengan kelas XI lainnya yang diampu penulis. Pencapaian nilai rata-rata hanya 73,5 sedangkan nilai KKM siswa 78 dengan rata-rata kelas 86. Begitu pula dengan ketuntasan belajar hanya 45,5% sedangkan standar ketuntasan belajar 84% . Setelah dilakukan observasi, tampak bahwa siswa dalam kelas tersebut kurang semangat ketika mengikuti pembelajaran, salah satunya disebabkan karena kurangnya pemahaman siswa terhadap bahasa inggris, ketidapahaman tersebut dikarenakan minimnya *vocabulary* yang dikuasai. Tenaga pengajar sebaiknya lebih inovatif dalam menerapkan model yang menyenangkan dan *attractive* sehingga siswa memiliki motivasi yang tinggi ketika berlangsungnya proses belajar mengajar terutama terkait penguasaan *vocabulary*. Kurangnya hasrat penguasaan kosakata dikarenakan teknik belajar yang kurang inovatif dan masih menggunakan *teacher oriented*. Untuk itu, tenaga pendidik sebaiknya dapat berinovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan pengembangan model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam rangka meningkatkan kemampuan penguasaan *vocabulary* adalah model *Guess Word* yaitu teknik pembelajaran yang menuntut keterampilan siswa dalam penguasaan *vocabulary*. *Guess Word* menuntut siswa untuk memberikan jawaban yang ditentukan, setiap siswa bebas menggunakan *vocabulary* yang dimiliki dengan syarat permainan dapat berjalan sesuai peraturan. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Peningkatan Penguasaan *Vocabulary*, *Aktivitas Belajar* dan *Hasil Belajar* Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Guess Word* pada Siswa Kelas XI IPA 3 SMAN 2 Cirebon.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan yaitu bulan Oktober dan November semester satu tahun ajaran 2016/2017. Siklus penelitian ini terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Kota Cirebon dengan jumlah 44 orang. Fokus penelitian yaitu *penguasaan vocabulary*, hasil belajar dan *guess word*. Ketiga fokus penelitian dioperasionalkan sebagai berikut:

1. *Vocabulary* (Kosa Kata)

Kosakata merupakan kata-kata yang diajarkan dalam bahasa asing. (Penny:1991). Sedangkan Barnhart mengartikan *vocabulary* adalah " (1) *stock of words used by person, class of people, profession, etc.* (2) *a collection or list of words, usually in alphabetical order and defined.*" (Barnhart: 2008). Dari pengertian di atas dapat dipetik kesimpulan bahwa *vocabulary* (kosakata) adalah kumpulan kata-kata ataupun frasa yang biasanya disusun secara berurutan dan diterjemahkan. Kesulitan siswa dalam mempelajari bahasa inggris dikarenakan minimnya penguasaan kosakata. Standar banyaknya kosakata untuk pemula yaitu 2500-5000 kata, sedangkan pelajar di Indonesia jarang yang memiliki standar kosakata tersebut. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan bahasa inggris hanya pada beberapa hal dan tempat, sedangkan untuk penguasaan bahasa inggris diperlukan pembiasaan. Dalam mempelajari kosakata, diperlukan langkah-langkah yang efektif yaitu: (1) memiliki sumber untuk bertemu dengan kata-kata baru; (2) memiliki gambaran (*image*) yang jelas baik berupa visual maupun audio mengenai bentuk dari kata-kata baru; (3) mempelajari makna kata-kata tersebut; (4) memiliki kaitan ingatan yang kuat antara bentuk dan makna kata-kata baru tadi; (5) menggunakan kata-kata tersebut Cameron (2001). Dalam mempelajari langkah-langkah di atas tentunya tidak hanya sekali tetapi harus berulang-ulang. Kata baru harus dimunculkan minimal lima kali dalam sebuah buku pelajaran. Hal ini dilakukan agar siswa mampu melakukan *review* terhadap kosakata yang pernah dipelajarinya (Cameron 2001). Dalam pengajaran kosakata sebaiknya dilakukan pendekatan yang lebih terencana dibanding insidental, dimana pengajaran difokuskan pada bagian-bagian yang esensial dari materi pembelajaran (Nation: 1974). Dalam penelitian ini, indikator ketercapaian dirumuskan dari kemampuan kelompok dalam menyusun

vocabulary menggunakan model *guess word* dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. 18-20 = Sangat tinggi
- b. 15-17 = Tinggi
- c. 10-14 = Cukup
- d. >10 = Buruk.

2. Hasil Belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dimaksud dengan prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan dan sebagainya). Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dan rutin pada seseorang sehingga akan mengalami perubahan secara individu baik pengetahuan, keterampilan, sikap dan tingkah laku yang dihasilkan dari proses latihan dan pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Adapun pengertian prestasi belajar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah "penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini prestasi/hasil belajar merupakan suatu kemajuan dalam perkembangan siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar dalam waktu tertentu. Seluruh pengetahuan, keterampilan, kecakapan dan perilaku individu terbentuk dan berkembang melalui proses belajar. Jadi hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu, umumnya hasil belajar yang diterapkan sekolah adalah berupa pemberian nilai dari guru kepada siswa sebagai indikasi sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran yang disampaikan, biasanya hasil belajar ini dinyatakan dengan angka, huruf atau kalimat dan terdapat dalam periode tertentu. Dalam penelitian ini, indikator ketercapaian ketuntasan belajar 84% dengan rata-rata nilai kelas 86 dan KKM 78.

3. Model *Guess Word*

Guess Word adalah sebuah teknik pembelajaran yang menuntut keahlian siswa dalam penguasaan kosakata. Model pembelajaran ini mengharuskan siswa untuk memberi jawaban yang ditentukan. Setiap siswa dapat menggunakan kosakata secara bebas dengan syarat permainan tetap berjalan sesuai peraturan. Sebagai

contoh, guru memberikan topik *Jungle* untuk setiap kelompok siswa. Maka tiap siswa dalam kelompok dituntut dapat menyambung akhir huruf kata topik tersebut sebagai berikut: *Jungle, Eagle, Egg, Giraffe*, dan seterusnya. Jika salah satu siswa dalam kelompok memberi jawaban yang aneh, maka siswa tersebut dituntut untuk memberi alasan pendukung agar jawabannya dapat diterima oleh seluruh kelompok.

Instrumen pengumpulan data terdiri dari tes dan observasi. Untuk pengambilan data mengenai aktivitas belajar kelompok dan kemampuan siswa dalam penguasaan *vocabulary* dilakukan observasi sedangkan untuk hasil belajar dilakukan tes tulis. Data yang diperoleh dari hasil observasi dan tes tulis mengenai kemampuan penguasaan *vocabulary* pada siswa kelas XI IPA 3 SMAN 2 Cirebon dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Selanjutnya menghitung nilai penguasaan *vocabulary* setiap kelompok dan hasil belajar berdasarkan hasil pengamatan dan tes setiap siklus. Indikator keberhasilan pembelajaran yaitu jika adanya peningkatan hasil belajar dengan rata-rata 86 dan ketuntasan belajar yaitu 84%. (standar KKM SMAN 2 Cirebon kelas XI IPA). Perlakuan dianggap berhasil apabila tercapai ke tiga indikator tersebut.

Hasil dan Pembahasan

Siswa Kelas XI IPA 3 berjumlah 44 siswa. Aktivitas belajar pada kondisi awal terlihat siswa kurang antusias dan semangat dalam proses pembelajaran. Keengganan siswa dalam mengajukan pertanyaan, ketika guru bertanya pun hanya sedikit yang menjawab pertanyaan, itupun harus ditunjuk, bukan atas inisiatif sendiri.

Ketika guru meminta siswa membaca dialog, hanya sekedar melaksanakan aktivitas membaca saja, sebagian siswa menunjukkan sikap terbebani dan merasa sulit. Hanya sebagian kecil saja yang menunjukkan kesungguhan dengan berusaha membacakan dialog. Aktivitas siswa pada tahap pra siklus ditunjukkan oleh tabel berikut ini:

Tabel 1
Aktifitas Belajar Siswa pada tahap Pra Siklus

No	Aspek Yang Diminati	Frekuensi aktivitas siswa			
		Aktif		Tidak Aktif	
		F	%	F	%
1	Mengemukakan pendapat di depan kelas	25	56,8	19	43,2
2	Memberikan jawaban atas pertanyaan guru	17	38,6	27	61,4
3	Mengajukan pertanyaan pada guru	18	40,9	26	59,1
4	Berdialog dengan sesama teman	15	34,1	29	65,9
5	Menggunakan kata (vocabulary) secara benar	10	22,7	34	77,3
	Rata-Rata		38,6		
	Kategori		Kurang		

Berdasarkan tabel di atas tingkat aktivitas siswa hanya 38,6% atau berada pada kategori kurang. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat *Teacher Learning Center* sehingga kurang dapat menggali potensi siswa. Aktivitas belajar yang masih kurang, mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh tabel di bawah ini:

Tabel 2
Hasil Belajar Siswa Pada tahap Pra Siklus

Nilai	Nilai ≥ 78		KKM Mapel Bahasa Inggris
	Jumlah	%	
Jumlah siswa bernilai < 78	22	54,5	
Jumlah siswa bernilai ≥ 78	20	45,5	
Nilai tertinggi	85		78
Nilai terendah	40		
Nilai rata-rata	73,5		

Berdasarkan tabel tersebut, dari 44 siswa Kelas XI IPA 3 yang tuntas atau mencapai KKM sebanyak 20 siswa atau hanya 45,5% Sedangkan yang belum mencapai

KKM sebanyak 22 siswa atau 54,5%. Sesuai tabel tersebut, dari 44 siswa Kelas XI IPA 3 yang tuntas atau mencapai KKM sebanyak 20 siswa atau 45,5%. Sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 22 siswa atau 54,5%. Sedangkan rata-rata nilai kelas siswa 73,5, padahal nilai standar rata-rata kelas adalah 84. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam memahami topik *Expressions of relief, pain, and pleasure* masih rendah meskipun guru sudah menunjukkan aktivitas yang sangat baik yang dibuktikan dengan penyiapan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang baik.

Guru masih menerapkan model konvensional dalam proses pembelajaran, dimana sebagian besar masih berfokus pada guru atau yang sering disebut dengan *Teacher Learning Center*. Hal tersebut tentu saja membuat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran rendah yang berujung pada ketidakaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Guru perlu meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih inovatif. Untuk itu, dalam penelitian ini penulis menggunakan model *guess word* dalam meningkatkan penguasaan *vocabulary*.

Siklus pertama dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama pembelajaran dimulai dengan pembahasan terkait dan pengenalan konsep model *Guess Word*. Pada pertemuan kedua siklus pertama, para siswa membentuk kelompok dan membuat *vocabulary* dengan menggunakan model *guess word*. Setelah itu, setiap kelompok menghafalkan dan membacakan *vocabulary* yang telah disusun sesuai dengan tema. Dari hasil pengamatan siswa amat antusias berusaha menyusun *vocabulary* sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Tampak sekali antar anggota berkelompok untuk menemukan *vocabulary* yang sesuai dengan tema. Antusias siswa juga terlihat dengan keberanian bertanya kepada guru tentang *vocabulary* yang telah mereka buat, suatu hal yang tidak mungkin siswa lakukan apabila proses pembelajaran dengan metode ceramah. Suasana pembelajaran nampak lebih hidup dari awal penyusunan *vocabulary* hingga hasil dibacakan oleh masing masing kelompok. Semua kelompok berusaha menunjukkan kemampuan menghafal *vocabulary*. Sedangkan kelompok lain menyimak susunan *vocabulary* dan mengkritisi jika ada *vocabulary* yang keluar dari tema, sedangkan kelompok yang maju untuk membacakan hapalan *vocabulary* berusaha mempertahankan pendapatnya. Suasana proses pembelajaran

terasa tidak menjemukan, partisipasi siswa begitu terlihat. Respon siswa terpancar dari wajah siswa mengikuti pelajaran ini, sehingga mereka dengan kesadaran yang cukup tinggi ikut terlibat aktif melaksanakan kegiatan menyusun *vocabulary* sebaik mungkin sesuai dengan tema meskipun tidak dipungkiri ada beberapa siswa masih belum antusias pada pelajaran ini. Peningkatan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran ditunjukkan oleh tabel di bawah ini:

Tabel 3
Aktivitas Belajar Siswa Pada Tahap Siklus I

No	Aspek Yang Diminati	Frekuensi aktivitas siswa			
		Aktif		Tidak Aktif	
		F	%	F	%
1	Mengemukakan pendapat di depan kelas	33	75	11	25
2	Memberikan jawaban atas pertanyaan guru	26	59,1	18	40,9
3	Mengajukan pertanyaan pada guru	27	61,4	17	38,6
4	Berdialog dengan sesama teman	24	54,5	20	45,5
5	Menggunakan kata (<i>vocabulary</i>) secara benar	19	43,2	25	56,8
	Rata-Rata		58.6%		
	Kategori		Cukup		

Berdasarkan lembar observasi siswa, siswa mulai terlibat aktif dibandingkan dengan proses pembelajaran sebelum menggunakan model *guess word*. Untuk siswa yang mengemukakan pendapat di depan kelas lebih banyak, hal ini disebabkan karena kelas dibagi menjadi beberapa kelompok sehingga kompetisi untuk menjadi kelompok terbaik mulai terasa. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang berani mengemukakan pendapat di depan kelas yaitu sebanyak 33 orang dan yang mulai berdialog dengan teman sebanyak 24 orang. Siswa menjawab pertanyaan dari guru sebanyak 26, siswa yang mengajukan pertanyaan sebanyak 27 siswa serta siswa yang menggunakan *vocabulary* dengan baik dan benar sebanyak 19 orang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat aktifitas belajar siswa mengalami peningkatan dari 38,6 pada pra siklus menjadi 58,6. Walaupun terjadi peningkatan namun belum memenuhi standar keaktifan

belajar yaitu 80. Peningkatan aktivitas belajar siswa diikuti dengan peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan tabel di bawah ini:

Tabel 4
Hasil Belajar pada Siklus I

Nilai	Nilai ≥ 78		KKM Mapel Bahasa Inggris
	Jumlah	%	
Jumlah siswa bernilai < 78	11	25%	86
Jumlah siswa bernilai ≥ 78	33	75%	
Nilai tertinggi	90		
Nilai terendah	55		
Nilai rata-rata	84,2		

Berdasarkan tabel di atas terlihat peningkatan pada hasil belajar, untuk nilai rata-rata naik dari 73,5 pada pra siklus menjadi 84,2 dengan ketuntasan belajar 75% mengalami kenaikan dari pra siklus 45,5%. Kemampuan penguasaan *vocabulary* siswa didapat dari banyaknya kata yang dapat disusun dan dihafal oleh setiap kelompok. Berikut ini, tabel yang menunjukkan pencapaian kemampuan penguasaan *vocabulary*.

Tabel 5
Kemampuan Penguasaan Vocabulary Pada Siklus I

NO	NILAI	JUMLAH KELOMPOK	SKOR
1	18-20	3	56
2	15-17	3	49
3	10-14	5	62
4	< 10		
	Total		167
	Rata-Rata		15,2
	Kategori		Baik

Tabel di atas menunjukkan jumlah kelompok sebanyak 11 kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 4 orang. Kelompok dengan jumlah vocabulary 18-20 sebanyak 3 kelompok, 15-17 sebanyak 3 kelompok dan 10-14 sebanyak 5 kelompok. Berdasarkan hasil tersebut didapat rata-rata kemampuan penguasaan *vocabulary* 15,2 dan berada pada kategori baik. Walaupun aktivitas belajar dan hasil belajar mengalami peningkatan dan kemampuan penguasaan *vocabulary* berada pada kategori baik namun ketercapaian indikator belum terpenuhi. Untuk itu diperlukan tahap selanjutnya yang terangkum dalam siklus II.

Pada siklus II, setiap kelompok diberikan waktu dalam menyusun dan menghafal *vocabulary* sehingga aktivitas dalam kelompok terlihat lebih aktif dan semangat karena penyusunan *vocabulary* dibatasi oleh waktu. Berikut ini tabel yang menunjukkan aktivitas belajar pada siklus II.

Tabel 6
Aktivitas Belajar Siswa Pada Tahap Siklus II

No	Aspek Yang Diminati	Frekuensi aktivitas			
		Akti		Tidak Aktif	
		F	%	F	%
1	Mengemukakan pendapat di depan	42	95,5	2	0,5
2	Memberikan jawaban atas pertanyaan guru	35	79,5	9	20,5
3	Mengajukan pertanyaan pada guru	36	81,8	6	18,2
4	Berdialog dengan sesama teman	34	77,3	10	22,7
5	Menggunakan kata (<i>vocabulary</i>) secara benar	29	65,9	15	34,1
	Rata-Rata		80		

Berdasarkan tabel di atas tingkat keaktifan siswa mengalami kenaikan dari 58,6% menjadi 80% sehingga telah memenuhi standar keaktifan yaitu 80% dengan kategori baik. Tingkat keaktifan siswa ini, berpengaruh terhadap peningkatan hafalan kosakata setiap kelompok yang ditunjukkan dengan tabel di bawah ini:

Tabel 7
Kemampuan Penguasaan Kosakata Siswa Pada Tahap Siklus II

NO	NILAI	JUMLAH KELOMPOK	SKOR
1	18-20	11	220
2	15-17		
3	10-14		
4	< 10		
	Total		
	Rata-Rata		20
	Kategori		Baik

Untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris perlu dipaparkan tabel data pencapaian nilai setiap siswa. Data dalam tabel akan

mencerminkan hasil belajar siswa yang terwujud dalam nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata, jumlah siswa tuntas dan jumlah siswa tidak tuntas beserta persentasenya.

Tabel 8
Hasil Belajar Pada Siklus II

Nilai	Nilai ≥ 78		KKM Mapel Bahasa Inggris
	Jumlah	%	
Jumlah siswa bernilai < 78	2	4,5%	86
Jumlah siswa bernilai ≥ 78	42	95,5%	
Nilai tertinggi	95		
Nilai terendah	65		
Nilai rata-rata	93,1		

Tabel di atas menunjukkan nilai rata-rata kelas naik 93,1 dari siklus pertama 84,2 dan ketuntasan belajar dari 75% pada siklus pertama meningkat 95,5% pada siklus II. Begitu pula dengan kemampuan penguasaan *vocabulary* mengalami peningkatan dari 15 kosakata yang mampu dihafal oleh siswa menjadi 20 kosakata.

Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian pada pembelajaran Siklus I dan Siklus II dengan menggunakan model *Guess Word* untuk meningkatkan penguasaan *vocabulary* dan hasil belajar *Expressions of relief, pain, and pleasure*. Pada siklus II kemampuan penguasaan *vocabulary* siswa telah mencapai standar yaitu mampu menghafal 20 kata. Sedangkan untuk hasil tes tulis *Expressions of relief, pain, and pleasure* telah menyelesaikan ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 93,1 dari standar nilai rata-rata KKM 86 dan ketuntasan belajar 95,5% dari standar 84%. Dengan demikian, penelitian ini dapat dipetik dua simpulan.

1. Model *Guess Word* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan penguasaan *vocabulary* di Kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Kota Cirebon semester 1 tahun pelajaran 2016/2017.
2. Model *Guess Word* dapat meningkatkan hasil belajar *Expressing of relief, pain, and pleasure* pada siswa Kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Kota Cirebon semester 1 tahun pelajaran 2016/2017.

BIBLIOGRAFI

- Ahmad Sugeng, Efendi, dkk. 2006. *Buku Paket Bahasa Inggris*. Jakarta: Grafindo
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, dkk. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT.Rineka Cipta
- Ibrahim, Muhsin dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press
- Roestiyah NK. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Zummakhsin, Yulia Mufarichah. 2007. *Buku Paket Progress*. Jakarta: Progress Konsumen. Yogyakarta, BPFE