

ABSTRAK

Karnila, Wevi. 2015. "Teaching Speaking by Using The Combination of Hangman and Guessing Word Games to Senior High School Students" Makalah, Padang. Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas Bahasa Dan Seni. UNP

Speaking adalah salah satu skill yang ada dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang harus dikuasaisiswa SMA. Salah satu game yang bias digunakan untuk pengajaran speaking adalah "*Hangman game*", dimana siswa menebak huruf-huruf menjadi sebuah kata. Namun karena sudah siswa SMA, jadi telah menggunakan kata-kata untuk menebak sebuah kata juga. Permainan ini disebut "*Guessing Words game*". Jadi, karena siswa belajar *Descriptive text*, maka game yang cocok untuk digunakan adalah gabungan dari kedua game ini. Dimana, *Descriptive text* mempunyai 3 topic pembahasan seperti tentang orang/benda, binatang dan juga tempat/peristiwa yang terjadi. Ini sesuai dengan permainan "*Hangman games*" yang juga menggunakan tema dalam permainannya untuk menebak kata tersebut. Jadi dalam permainan ini, dibutuhkan 2 orang siswa, yang satu sebagai penanya dengan menggunakan pertanyaan sesuai yang telah dipelajari sebelumnya, misalnya tentang hewan , ditanyakan karakteristik dari hewan tersebut dan yang satunya sebagai penjawab yang hanya boleh menjawab dengan kata " Ya or No" sampai kata yang ditanyakan bisa tertebak. Sehingga dapat disimpulkan permainan kombinasi dari *Hangman* dan *Guessing Words games* ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Keywords: Descriptive text, hangman games, Guessing word games, Kombinasi