

## ABSTRAK

Rahmawati, Gusfina. 2018. “**Implementing *Hot Seat Game* to teach Vocabulary as a part of Speaking Activities at Senior High School.**” Paper. Padang: Jurusan Bahasa Inggris. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Makalah ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana guru bahasa Inggris bisa menggunakan *Hot Seat Game* untuk mengajarkan kosakata bahasa Inggris sebagai salah satu bagian dari aktifitas berbicara bahasa Inggris di Sekolah Menengah Atas. Adapun tujuan *Hot Seat Game* adalah untuk mendorong siswa agar lebih aktif berbicara bahasa Inggris melalui aktifitas kelompok. Hal utama yang dibahas dalam makalah ini adalah bagaimana guru mengimplementasikan *Hot Seat Game* dalam mendorong siswa di Sekolah Menengah Atas berbicara bahasa Inggris. Dalam *Hot Seat Game* guru akan membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri 4-5 orang siswa. Guru akan memilih salah satu siswa menjadi *Hot Seat Member*, yaitu siswa yang akan menjawab pertanyaan dari guru berdasarkan tanda-tanda yang diberikan teman-teman kelompoknya. Pertanyaan yang diberikan guru dapat berupa gambar atau kartu yang berisi kata dan siswa yang menjadi *Hot Seat Member* akan menebak gambar atau kartu itu tanpa melihatnya. Melalui *Hot Seat Game* ini akan mendorong siswa untuk lebih aktif berbicara bahasa Inggris untuk memberikan tanda-tanda kepada temannya yang menjadi *Hot Seat Member*.

Kata Kunci : *Hot Seat Game*, *Hot Seat Member*, Kosa Kata, Sekolah Menengah Atas.