**BAB IIrr**

**KAJIANqTEORI**

1. **Kajian Terdahuluq**

Beberapabpenelitianbyanggsudahmdilakukan berkaitanVmenggunakanBpenggunaan permainan tebak-tebakanVbuat menaikkanVkemampuan berbicara atau *speaking* . Heny Sulistyo Rini, (2013), dalam.Martikel penelitianyaMyanggberjudul *Using “Most Names”* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Dalam *Desciptive Text*. (Yavana Bhāshā: Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris 55 Agustus 2019, Volume doa, Masalah doa). Penelitian dilakukanQdi bulan Agustus 2012QpadaQSMPN 1 Geger Madiun. Subyek penelitian iniQadalah peserta didikQkelas delapanQterdiriQasalQ20Asiswa. itumartinyampenelitian tindakan kelas. Padanpengumpulan datamterdapat 2m macam data. Datamyang digunakan padampenelitian inimartinyamdata kuantitatifmsertamdata kualitatif. Data kuantitatif berupa nilaiQsiswa. Data berupa nilai siswa darizawal penelitianzsampaizakhir penelitian. Pengumpulan data kualitatif dilakukanmdenganmteknik: observasi, wawancara,danmanalisis dokumen. Data kuantitatif dianalisis secaramdeskriptifmstatistik. Selanjutnya dibandingkan antara skor pre testmdenganmskor pascaQtes.. Temuan penelitian membagikanZbahwaZmenggunakanZmenerapkanM"Nama terbanyak" di kelas berbicara,terdapatZbeberapaZpeningkatanZyangZdapatZdiklasifikasikanZmenjadi tigaZprimerZpoinZpoinZmenjadiZberikut:PeningkatanQQketerampilan berbicara peserta didik; Peningkatan PartisipasiZsiswa; meningkatnyaMminatZsiswa;BsertaQpeningkatanZmotivasiMsiswa. UntukQalasan itu, “Nama Terbanyak”bisaQadalahQsiswa buatQberbicara bahasa Inggris. Simpulannya kebanyakan nama (*Most Names*) memicuQpeserta didik buatQlebih aktif, interaktif,dan kreatif berbicara bahasa Inggris. sudah, disarankanQuntukQparaQguru buat memakai "Nama Terbanyak" buat meningkatkanQketerampilan berbicaraQpeserta didik dalamQbahasa inggris.

Penelitian berikutnyaQadalah olehQNuraen, Karyati, (2018).pada yang akan terjadiQpenelitianyaQygQberjudul Implementasi Game Menebak Dalam Pengajaran Berbicara Di Kelas X SMA.(PROJECT (Jurnal Profesional Pendidikan Bahasa Inggris) (2018) 1(5) 578, DOI:10.22460/project.v1i5.p578-585). Artikel ini menyajikanBBilaBPermainan menebakBmenjadiBiteknik menarikmyang dapatmditerapkanmbernyanyi gurumbahasa inggrismbuatmmengajar berbicara. Selain menyenangkan, permainan tebak-tebakanQjua terpercaya dapat menaikkanmkemampuan berbicarampeserta didik.tulisanmini bertujuanQbuat mendeskripsikanQpenerapan permainan menebak dimanfaatkan buat mempertinggiQkemampuanQberbicara siswaQkelas XQSekolah Menengan Atas. Peneliti diinstruksikanQ menggunakanQpermainan menebakQpada pengajaranQberbicaraQoleh gg padaQkelas. Permainan menebakQartinyaQpermainan menebak sesuatu, orang atau daerah,QgalatQsatuQsiswaQatauQgerombolan mengungkapkan petunjuk serta siswaQlainQmenjadiQpenebak menebak benda, orang atauQdaerahQitu. Permainan menebakQbisaQmembantuQguru buat menaikkan partisipasi peserta didik danQkeberanianQsiswa dalamQmengajar bahasa inggris. Peneliti melakukan observasiQbuatQmengumpulkan dataQserta mengetahui aktivitasQkelas.yang akan terjadiQberasal penelitian iniQmerupakan ggQmenerapkanQteknikQtersebutQpadaQbeberapa tahapQmulaiQasal membuat gerombolan, mengaturQsiswaQbuatQpendidikan, membentuk mereka hadirQpadaQdepan kelasQmenggunakanQmemberikanQpetunjuk, petunjukQdanQmembentukQgerombolan lain menebak maksud pembicara dengan melakukanQaktivitasQiniQsiswaQbisaQberbagiQketerampilanQ berbicaraQdenganQcara yangQmenyenangkan.

PadaQmencariQlain dilakukanQolehQYuyun Maqfirah, Dr.Siti Sarah Fitriani (2018)Qberjudul The Use of Guessing Games untuk Mengajarkan Keterampilan Berbicara.(*Research in English and Education* (READ),3(1), 91-99, Februari 2018). pada penelitianya dikupas wacana keterampilan berbicaraQmenjadiQkeutamaanQpadaQQbelajarQbahasaQinggrisQ.namun, ini dianggapQmenjadiZyangZpagarZbanyakZketerampilanZyangZrumit sebab terjadi dalamZsituasiZsaatZkonkret. BanyakMsiswa tidak mampu berbicara bahasa Inggris dengan baikMsebabMkebosananMpadaMprosesMpembelaaran yangmmengarahmkeketidak mampuan padammenguasai materi yang diajarkan oleh guru, terutamaqpadaqketerampilan berbicara menggunakanmGame Menebak (GG) mampummemotivasimpeserta didik berbicara. Penelitianmyang bertujuanmuntuk belajarmimplementasi GGmdalam menaikkanmkefasihan aspek keterampilan berbicaramsiswamkelas VIIIZSMPZInshafuddin Banda Aceh. Pra-eksperimentalQdenganQdesain *pretest-posttest* satu grup diterapkan. Datanya dikumpulkanQdenganQmelakukan pretestQdanQtes akhir. PopulasinyaQmerupakan siswa kelas 2 Sekolah Menengah Pertama Inshafuddin Banda AcehAsertaAsampelnyaAartinyaAKelas VIII B dipilih melalui teknikQssecara acakAcontoh. Analisis dataQmemakaiQrumus uji-t yang akan terjadiQmencariQmenunjukkanQskor t (4,2) lebih tinggiQdariQt tabelQ2,093 ( skor t > t Qtabel ). Itu berarti Ho ditolakQdanQHa diterima.menggunakanQdemikian, GGQmeningkatkanQkefasihanQsiswa dalamQketerampilan berbicaraQpadaQkelas VIII B Sekolah Menengah PertamaQInshafuddinQBandaQAceh.ggQdisarankanQuntukQQmenerapkan GGQpadaQmengajarkan keterampilan berbicara.

Penelitian lain sudah adaQdilakukanQbernamaQJunaid R dkk. (2019). padaQpenelitianyaQberjudul Efektivitas Teknik Game Menebak dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa.( *The 2nd International Conference on Natural & Social Sciences* (ICONSS 2019). Data dikumpulkanQberasalQ25Qpeserta didikQkelas X SMAN 1 PalopoQyang adaqdipilihqacak. DataQyangQdikumpulkan melalui tes yang dianalisis secara kuantitatif.AkibatQanalisis dataQmemberikanQadanya signifikansi perbedaan sebelum dan setelah anugerahQpengobatan. nilaiQhomogen-rata padaQposting lebihQbesar > tes awal. ApalagiQbisa di tinjau oleh membandingkan hasilQuji-t dimana nilai-p lebihQkecil dari signifikan taraf (α) (0,00 <0,05).oleh sebab itu, H0 ditolakQsertaQH1 diterima.SesuaiQhasilQKata kunci permainan menebak efektifQpada menaikkanQketerampilan berbicaraQpeserta didik diQSMAN 1 Palopo.

PenelitiQberikutnya oleh K.Karlina, A.SudirmanQ(2019). Dalam penelitianya yang berjudul Pengaruh Aplikasi Game Menebak Strategi Pic-Pow Terhadap Penguasaan Berbicara Siswa Pada Tingkat Pertama kelompok dari Sekolah Menengan Atas Mathla'ul Anwar Menes. (PROYEK (Jurnal Profesional Pendidikan Bahasa Inggris) (2020) 3(1) 43 DOI:Q*10.22460/project.v3i1.p43Q*Q48).QpenelitianQQiniQbertujuanQuntukQmengetahui imbasQpenerapanQseniorQmanajemen permainan tebak-tebakan pic-pow terhadap ketuntasan berbicaraQpeserta didik kelas I Sekolah Menengah Atas Mathla'ul Anwar Menes menggunakan penelitian kuantitatif dengan cirimdesainQeksperimentalmyangQsahih.inimmenggunakanmtesm hasil belajarmdalamQQmengumpulkanmdatamyanggmelibatkan tesmekspresi danbpasca yang akan terjadimmencarimberkatambahwa penerapanmstrategi permainan tebak-tebakan pic-pow bisa membantu peserta didik pada menaikkan dominasi keterampilan berbicaranya. di pre-test homogen-homogen kelas eksperimen merupakan 38 serta rata-rata kelas kontrol artinya 39,13 sedangkan di post-test rata-homogen kelas eksperimen adalah 92,75 serta rata-homogen kelas kontrol ialah 79,29. akibat *post-test* diolah menggunakan t-test, simpulan berasal peneliti bahwa t-hitung ≥ t-tabel atau tiga,0858 ≥ 1,672, sang sebab itu Ha diterima dan ada dampak yg signifikan penerapan strategi permainan tebak-tebakan pic-pow terhadap dominasi berbicara siswa

Berikutnya KadeQSukerni IdaQAyu, Oka Purnami Ida Ayu,(2019) pada penelitiannya yg berjudul *DevelopingQStudents SpeakingQSkill Trough Guessing Games*. (Yavana Bhāshā: Journal of English Language Education 55 August 2019, Volume dua,Issue 2). Penelitian ini bertujuan buat menggambarkan bagaimana peserta didik dapat menaikkan kemampuan berbicara mereka keterampilan dan itu juga bagian asal pekerjaan pengajar. seseorang guru diperlukan mempunyai hak teknik mengajar buat menyampaikan siswa menggunakan materi ajar yanggsinkron serta buat membangun lingkungan kelas yg positif. Data penelitian ini dikumpulkan melalui observasi, perencanaan, tindakan, dan refleksi, beberapa peneliti berhasil dilakukan pada 2 siklus. Data diperoleh menggunakan wawancara bahasa Inggris guru serta peserta didik. hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berbicara bisa ditingkatkan melalui permainan menebak. Ini dikonfirmasi sang data ditemuan serta diskusi pada artikel peneliti

Dari beberapa hasil penelitian terdahulu tersebut pada atas bisa diketahui, bahwa strategi *Guessing Game* mempunyai dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan penguasaan kosakata, minat, motivasi serta juga speaking atau kemampuan berbicara. Hal tersebut menjadi motivasi peneliti buat melakukan penelitian perihal penggunaan guessing game dalam pembelajaran teks naratif buat menaikkan kemampuan berbicara pada bahasa Inggris siswa kelas 7 Sekolah Menengah Pertama Negeri pada wilayah kecamatan Jatibarang khususnya Sekolah Menengah Pertama 2 Jatibarang serta Sekolah Menengah Pertama 4 Jatibarang.

Asal penerapan Guessing game yg dijadikan menjadi contoh pada pembelajaran di dalam penelitian ini mengacu pada jurnal yg pernah diteliti sang Nuraen Karyati yg dilaksanakan di Sekolah Menengan Atas menggunakan judul *The ImplementationQOf Guessing Game In TeachingQSpeaking At Tenth Grade Of Senior High School*. Penerapan guessing game yg dimanfaatkan sang pengajar buat menaikkan kemampuan berbicara peserta didik kelas X Sekolah Menengan Atas. Dipadukan menggunakan penelitian yg lain dilakukan sang Yuyun Maqfirah,Dr.Siti Sarah Fitriani (2018) yang berjudul *The Use of Guessing Games to Teach Speaking Skill.( Research in English and Education (READ)*, tiga(1), 91-99, February 2018). dalam penelitianya dikupas ihwal keterampilan berbicara sebagai prioritas dalam belajar bahasa Inggris. tetapi, ini dianggap sebagai yang paling poly keterampilan rumit sebab terjadi dalam situasi saat konkret. Disini peneliti sangat tertarik menggunakan teknik yg diterapkan sang guru bahasa Inggris dalam mengajar berbicara di kelas X. Selain menyenangkan, guessing game yang diterapkan jua dapat sekaligus menaikkan kemampuan berbicara peserta didik. dan dipandang dari perseteruan yg sama antara keduanya, peneliti bisa memadukan cara yang dilakukan buat meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

*Guessing game* di dalam penelitian ini dipergunakan dalam menebak sesuatu, orang atau tempat, baik dilakukan sang guru pada pesertaQdidik atau siswa pada gerombolan . Guessing game ini bisa membantu guru buat meningkatkan partisipasi dan keberanian pesertaQdidik dalam mengikuti pembelajaran bahasaQInggris. Peneliti pada hal ini melakukan observasi buat mengumpulkan data serta mengetahui aktivitas kelas. Mengadakan pretest terlebih dahulu untuk memilih seberapa akbar pengusaan kosa istilah siswa buat mendukung jalannya penelitian sekaligus menentukan serta mengukur soal yg sekiranya siswa bisa buat mengerjakannya. pengajar sebelum menerapkan teknik tadi memulai dengan membuat grup, mengatur siswa buat berdiskusi, menghasilkan presentasi pada depan kelas menggunakan menyampaikan kluenya, serta membentuk gerombolan atau pesertaQdidik lain menebak maksud penyaji. Hal yang membedakan yang dilakukan sang peneliti dalam pelaksanaan penelitian sebelumnya adalah peneliti memberikan bantuan sosialisasi gambar-gambar atau foto-foto terlebih dahulu buat mempermudah siswa mencari kosa istilah yg dibutuhkan buat melakukan tebakan. Ini dilakukan sebab tingkat kosa kata pada Sekolah Menengah Pertama masih lebih rendah daripada di Sekolah Menengan Atas. Maka perlu dibekali menggunakan pengetahuan wacana bentuk, rona karateristik atau lebih tepatnya dibekali dengan penggunaan kosa kata juga yang berafiliasi dengan sifat suatu benda. Penunjukkan gambar-gambar serta foto-foto akan memperjelas peseta didik pada berbagi pengetahuan mereka pada mencari kosakata yg tepat tentang gambar atau foto yg disajikan. menggunakan demikian pelaksanaan model guessing game akan lebih terarah, hayati serta tidak menyulitkan.

DalamQpenelitian kali ini penelitiQakan mencobaQefektifitasQmodel pembelajaranQguessing game pada dua gerombolan sampel yaitu grup kontrol dan eksperimen serta penelitian ini dilakukan di dua sekolah yg memiliki ciri serta latar belakang yg tidak selaras dilihat dari kondisi siswa, guru yg mengajar. disparitas populasi, sampel, lokasi sekolah serta target yang akan terjadi belajar tentu akan menghipnotis hasil penelitian yg akan diperoleh. sasaran akibat belajar mampu ditinjau dari penentuan rata-rata KKM pada masing - masing sekolah. dengan dua kawasan yg tidak sama tentunya akan membuat yang akan terjadi penelitian yang tidak selaras juga.

1. **LANDASANqqTEORI**
2. Efektifitasb

Istilah efektif asal asal bahasa Inggris yaitu *effective* yg berarti berhasil atau sesuatu yg dilakukan berhasil dengan baik. dalam Kamus besar Bahasa Indonesia fersi online, efektif yang berarti : 1) terdapat efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya); 2). manjur atau mujarab (wacana obat); 3). bisa membawa hasil; berhasil guna (perihal usaha, tindakan); mangkus; 4). mulai berlaku (wacana undang-undang, peraturan). (Kementrian Pendidikan Nasional Republik Indonesia, 2016).

Efektifitas artinya pemanfaatan asal daya, sarana dan prasarana dalam jumlah eksklusif yang secara sadar ditetapkan sebelumnya buat menghasilkan sejumlah barang atas jasa kegiatan yg dijalankannya. Efektifitas membagikan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya target yang sudah ditetapkan. Bila hasil kegiatan semakin mendekati target, berarti makin tinggi efektivitasnya. Sejalan menggunakan pendapat tersebut, Abdurahmat dalam Othenk (2008:7), efektifitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah eksklusif yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk membentuk sejumlah pekerjaan tepat pada waktunya. Efektivitas memberikan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya target yang sudah ditetapkan. Bila hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektifitasnya. Aspek-aspek efektifitas berdasarkan pendapat Muasaroh (2010: 13), efektifitas dapat dijelaskan bahwa efektifitas suatu program bisa dicermati berasal aspek-aspek antara lain: 1) Aspek tugas atau fungsi, yaitu forum dikatakan efektivitas Jika melaksanakan tugas atau manfaatnya, begitu pula suatu program pembelajaran akan efektif Bila tugas dan kegunaannya dapat dilaksanakan menggunakan baik dan peserta didik belajar dengan baik; dua) Aspek planning atau program, yg dimaksud menggunakan planning atau acara di sini merupakan planning pembelajaran yang terprogram, Jika semua planning dapat dilaksanakan maka rencana atau progarm dikatakan efektif; 3) Aspek ketentuan dan peraturan, efektivitas suatu acara pula bisa dicermati asal berfungsi atau tidaknya aturan yg telah dibuat dalam rangka menjaga berlangsungnya proses kegiatannya. Aspek ini mencakup hukum-hukum baik yang berafiliasi menggunakan pengajar juga yg berafiliasi menggunakan peserta didik, Jika hukum ini dilaksanakan dengan baik berarti ketentuan atau aturan telah berlaku secara efektif; dan (4) Aspek tujuan atau syarat ideal, suatu acara kegiatan dikatakan efektif dari sudut akibat Jika tujuan atau kondisi ideal program tadi bisa dicapai. penilaian aspek ini bisa dilihat dari prestasi yang dicapai sang siswa.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Efektifitas ialah tingkat keberhasilan pada mencapai tujuan atau target. Efektifitas ini sesungguhnya merupakan suatu konsep yang lebih luas meliputi aneka macam faktor di dalam juga pada luar diri seseorang

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran asal kata dari ajar yg berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui, pembelajaranqproses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (http://kbbi.web.id/belajar). sementara dari Rayanda Asyar (2012) menyatakan bahwa pembelajaran ialah segala sesuatu yang bisa membawa gosip serta pengetahuan pada hubungan yg berlangsung antara pendidik dengan siswa. Pembelajaran ialah proses interaksi antar peserta didik, antara siswa dengan pendidik serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Kemendikbud, 2016). asal beberapa istilah diatas dapat disimpulkan pembelajaran artinya sebuah proses buat membantu peserta didik mencapai tujuanya. Pembelajaran dikenal menjadi “instruksi” ini berarti bahwa sebuah proses yang membentuk orang lain mau mengajar. Pembelajaran artinya sebuah media asal proses belajar mengajar meliputi tingkah laku peserta didik yg sudah direncanakan.

Mengajar adalah upaya untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yg mendukung dan buat membangun proses pembelajaran. Bila belajar dikatakan dimiliki oleh peserta didik, mengajar merupakan kegiatan yg dilaksanakan sang guru. Pelajaran memberi pengetahuan kepada setiap siswa. pengajar dapat menyelesaikan sebuah konflik yg terjadi di dalam kelas. akan tetapi pada lain pihak mengajar juga bukan sebuah pekerjaan yg simpel. Ini dikarenakan seorang pengajar berhadapan dengan anak–anak yg cukup poly yang mempunyai latar belakang yang berbeda. guru pula wajib menyiapkan materi yang harus diajarkan kepada peserta didik serta metode yang wajib digunakan oleh pengajar pada pelaksanaan proses pembelajaran sebelum pelaksanan pembelajaran.. Tujuan yang dibutuhkan buat memenuhi apa yg diinginkan seperti pendekatan, silabus, tehnik serta latihan buat memaksimalkan proses belajar mengajar peserta didik di kelas. Mengajar membutuhkan keahlian spesifik. Ini dikarenakan dalam proses belajar mengajar banyak hal yang harus disiapkan sang seseorang guru sebelum memasuki ruangan kelas. seseorang pengajar jua harus mempunyai keahlian untuk memikat siswa dalam menelaah materi yg diajarkan. seseorang guru juga harus memilih tujuan yang sempurna pada proses belajar mengajar supaya dalam proses belajar mengajar menjadi menyenangkan serta terarah.

Sangatlah penting bagi seseorang guru buat menggunakan metode dan tehnik yg sangat beragam. Ini dikarenakan materi yg diajarkan sangat banyak yang menghasilkan peserta didik menjadi bosan serta malas mempelajarinya. sehingga menggunakan metode yang majemuk bisa menghasilkan peserta didik sebagai lebih tertarik serta senang buat mengikuti proses belajar mengajar.

pada penelitian ini difokuskan di mengajar berbicara/speaking pada bahasa Inggris. pengajaran berbicara hendaknya menaikkan keterampilan komunikasi siswa, karena melalui berbicara peserta didik mengekspresikan diri pada bentuk komunikasi. aktivitas pembelajaran speaking bisa dikemas pada bentuk permainan atau game.

*3. Guessing Game*

Guessing game artinya salah satu metode pembelajaran bahasa yang dapat digunakan buatqmelibatkanQpeserta didik dalamQkegiatan pembelajaran yaitu permainan tebak tebakan yang kanQmemerlukanQketerlibatanQdanQkeaktifanQsiswaQpada menciptakan pemahamanq wacanaQpemikiranQsiswaQyaituQbuatQmengungkapkan tanggal suatu objek baik benda,hewan,tanaman dan manusia.

Pengertian *Game* itu sendiriQmenurutQbeberapaQahli artinyaQsegala bentuk permainan baikQberbasis komputerQmaupun yang berhubungan menggunakan komputerQatau internet. Ersoz (pada Ayu dan Murdibjono,2012), mengemukakan bahwa permainan-permainan sangat memotivasi atau bisa setinggi memotivasi pada pedagogi bahasaQasingQsebabQmenyenangkanQsertaQmenarik.Padmono (dalam Saefudin et.al, 2012) menyatakan bahwa metode permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui aneka macam bentuk permainan. Thirumalai,pada (Sukerni & Purnami, 2019) menjelaskan *guessing game* dapat dipergunakan pada mengajar berbicara.

Melalui proses tebak-tebakan, peserta didik didorong buat pola penggunaan serta membuat kata-istilah yg sahih serta kalimat. peserta didik akan menebak kata-istilah serta kalimat yg belum diajarkan kepada mereka.

Definisi lain Game dari Brewster serta Ellis pada Fitriani (2012) menyebutkan empat tipe utama permainan. Mereka adalah permainan yang berfokus di akurasi (kontrol bahasa), serius di kefasihan permainan (komunikasi), permainan kompetitif, serta permainan kooperatif. Game yg berfokus pada akurasi penekanan pada latihan bahasa baru secara individual item serta mengembangkan akurasi, acapkali menggunakan rabat bahasa yang dihafal melalui pengulangan kontinu yg menyampaikan pengucapan yg bermanfaat, kosakata, serta praktik tata bahasa. Tujuan berasal permainan ini artinya buat mencetak lebih banyak poin daripada yg lain dan tak jarang kali terdapat 'pemenang' yang kentara.

Amato dalam Yuyun (2018) mengemukankan *guessing game* artinya galat satu teknik yang bisa digunakan buat tujuan pembelajaran bahasa Inggris. ada beberapa laba menggunakan guessing game pada pembelajaran proses, antara lain buat membantu siswa lebih praktis pada tahu materi mengajar dan berlatih berbicara pada komunikasi. Implementasi hukum dasarnya sangat sederhana, yaitu satu orang tahu sesuatu bahwa orang lain ingin mengetahuinya dan kemudian beliau wajib menebak buat mendapatkannya gosip wacana apa itu, tetapi aturan tambahan juga dapat ditambahkan, mirip jumlah pertanyaan yang diajukan

BerasalQbeberapa definisi yg sudah disebutkan diatas, bisa diambil konklusi bahwa guessing game adalah sebuah permainan yang mana individu atau sebuah tim mencoba menjawab sebuah pertanyaan yang telah diberi beberapa kata kunci yang berkaitan dengan kosa kata yang dimaksud. Bentuk permainan ini bisa membentuk suasana yang menyenangkan, serius akan tetapi kalem, serta tidak mengabaikan tujuan pelajaran yg hendak dicapai.

Konsep *guessing game* yang umum dapat diterapkan dalam pedagogi, yaitu menggunakan menggunakan kalimat tanya yang diawali dengan kata WHAT atau WHO danQdilanjutkan dengan mendeskripsi memakai kalimat verbaQataupun nomina, seperti *I am, It is…, I have… It can… It eats… It likes*…. Tergantung di benda atau objek yg dimaksud. ada begitu poly cara atau media yang bervariasi yang dapat diaplikasikan pada guessing game. di penelitian Yugi Diraga Prawiyata (2018) menerapkan pemakaian guessing game di 3 cara lain saja, yaitu ABC game, penggunaan flash card, dan hangman game. Flashcard atau kartu flash ialah sekumpulan kartu yang bertuliskan isu, mirip kata-kata atau angka, pada galat satu atau di ke 2 sisinya. Kartu ini umumnya dipergunakan menjadi latihan siswa. biasanya sebuah kartu bertuliskan pertanyaan pada salah satu sisinya, jawaban di sisi yg lain. Flash card seringkali dipergunakan menjadi media buat menghafal (Edufania, 2015). Flashcard digunakan secara luas dengan berbagai contoh permainan. menggunakan memakai flash card yang dipergunakan secara kalem, siswa dibutuhkan tak merasa terbebani menggunakan soal-soal yg diajukan. Secara fisik flash card umumnya berisi pertanyaan di salah satu sisi, serta jawaban pada sisi lainnya. guru memegang kartu dan memberikan kepada peserta didik salah satu sisi kartu yg berisi pertanyaan. lalu siswa merespon serta menebak dengan menjawab pertanyaan di kartu yang ditunjukkan kepadanya tadi. supaya semakin menarik, pengajar jua bisa menyisipkan rabat gambar buat istilah yg dimaksud.

ABC Game Ini permainan sepanjang zaman, yg semua orang bisa memainkanya. jikalau engkau merasa orang Indonesia asli, sempurna tahu sekali dengan permainan satu ini. Game ABC relatif bermodalkan jari tangan serta pengetahuan. lalu tentukan tema, gambreng “ABC”, hitung sampai jari terakhir berhenti di huruf apa. lalu, mulai sebutkan nama-nama benda atau orang sinkron tema yang telah dipengaruhi sebelumnya pada pada daftar (Go Girl, 2016). contohnya berikut list-nya: 1. Food (P) 2. Animal (B) 3. Fruit (A) 4. Vegetable (C) lima. Occupation (D). siswa yg menebak dengan jawaban yang tidak sama memperoleh skor 10, sementara buat jawaban yg sama menggunakan peserta didik yg lainnya memperoleh skor lima. Terakhir, peserta didik yang memperoleh skor terbanyak menjadi pemenang. Hangman juga adalah game tebak istilah. *Hangman is a classic word game in which you must guess as many secret words AS you can before time runs out*. Hangman merupakan permainan istilah klasik pada mana Anda harus menebak sebanyak mungkin istilah-kata misteri yang anda mampu sebelum ketika habis (*https://hangmanwordgame.com)*. dalam hal ini pengajar lah yang memberi tebakan, sementar peserta didik menebak kata rahasia tersebut *by suggestion letters*. istilah misterius tadi digambarkan menggunakan strip-strip sebanyak jumlah istilah misterius yang dimaksud. Setiap peserta didik salah menebak alfabet , maka pengajar akan menghasilkan satu gambar berupa 1 lingkaran (ketua) serta beberapa garis (tangan, badan, kaki) sehingga terbentuklah gambar hangman. Permainan akan berakhir gagal Jika kata misterius tidak tertebak sampai akhirnya gambar hangman sudah terbentuk.

Permainan tebak-tebakan/*Guessing game* bisa mengubah kiprah guru berasal pelatih formal menjadi pengelola atau penyelenggara aktivitas yg dilakukan peserta didik buat bisa berpartisipasi dalam permainan sekaligus dapat mempertinggi komunikasi sesama siswa ataupun menggunakan gurunya.

Terdapat beberapa kemampuan atau skill yang harus dikuasai siswa pada menelaah bahasa Inggris yaitu *listening, speaking, reading* serta *writing*. Adapun materi yang wajib dikuasai peserta didik merupakan berupa teks teks baik itu fungsional teks maupun teks essay. Teks fungsional artinya teks teks yg mampu dimanfaatkan oleh siswa secara langsung dalam kehidupan sehari- hari. Teks-teks tersebut berupa teks-teks pendek mirip, peringatan, pesan pendek, pengumuman, undangan, ucapan iklan dan teks lainnya. Teks essay adalah teks-teks panjang misal naratif, prosedur, recount, deskriptif dan report.seluruh itu artinya teks yg diberikan di taraf SMP. Disini peneliti mengambil keliru satu yg dipelajari oleh siswa yaitu teks *descriptive*.

1. Pengertian teks deskriptif

*Desciptive text* atau teks deskriptif artinya teks yang dipergunakan untuk menggambarkan sesuatu, baik itu benda, hewan maupun manusia atau hal yang perlu dijelaskan. umumnya yg dideskripsikan adalah bentuk, karakteristik, ataupun sifatnya. Description artinya cara mendeskripsikan apa yang ingin disampaikan.

Pada belajar bahasa Inggris pada sekolah menengah pada Indonesia, dikenal istilah *genres* dan *descriptive text ini* menjadi salah satu berasal aliran tadi. sebagai akibatnya Jika kita menyebut teks deskcriptif pada hal ini, maka yg dimaksud adalah satu genres pada teks bahasa Inggris yg digunakan oleh peneliti buat mendeskripsikan objek yg sedang dibicarakan. Kebanyakan teks naratif memang ihwal pengalaman visual, tapi nyatanya pengalaman selain asal indera penglihatanpun bisa dipergunakan dalam *descriptive text.*

Teks naratif artinya satu jenis aliran yang mengharuskan para siswa supaya mampu mendeskripsikan suatu objek yg berupa orang, daerah, pengalaman, emosi, situasi dan lainnya. pada *Library of Congress* (2008) disebutkan bahwa kita memakai teks deskriptif buat menggambarkan seorang, kawasan atau benda, contohnya, kami mungkin ingin menggambarkan mirip apa rupa kepiting, atau cara beliau bergerak. Pastikan buat memasukkan lebih jelasnya yang menggambarkan bunyi, rona, bau, pengaturan, dan sebagainya. berdasarkan Friedman (2010) rincian deskriptif berarti menarik perhatian pembaca. Teks deskriptif dianggap menjadi bentuk goresan pena yang paling sederhana dan termudah dibandingkan menggunakan narasi, penghitungan ulang, atau mekanisme, terutama bagi penulis pemula.

AsalQpengertian diatas, fokusnya terdapat pada penggambaran obyek baik kongkrit atau abstrak. Descriptive menyampaikan penggambaran terhadap orang, daerah, benda, peristiwa, serta suatu teori menggunakan gambaran yg cukup detil sehinggaQmembantu pembaca menangkapQimage objek tersebut pada pikirannya. Definisi pada atas menekankanQpada kekuatanQpenulis sehingga pembaca bisa membuat gambarannya sendiri dalam pikirannya. Teks pelukisan itu sebenarnya digunakan dalam semua bentuk penulisan yg bertujuan buat menyampaikan gambaran serta kesan yang kuat terhadap orang, daerah, benda, dan peristiwa.

*Generic Structure of Descriptive Text* ialah :1). *Identification*; 2). *Descriptions;* 3). *Language Feature of Descriptive.* Hal lebih lanjut yg bisa dijelaskan:

*1). Identification*:QMengidentifikasi objek apa yg sedang dibahas dalam teks tadi. Obyek disini wajib specifik, contohnya:

*a.* teman saya, Tono

b. Kucing pada tempat tinggal saya

c. KotaQSurabaya

d. CandiQBorobudur

2). *Descriptions*: Apa saja yg perlu digambarkan supaya memberikan kesan detil kepada pembacanya? pada menulis teks decriptis hal yg perlu diperjelas umumnya adalah:

a. *Parts*: Bagian dari object

b. *Qualities*: Kualitas dan nilai berasal object tersebut

c. *Characteristics*: dari object yang digambarkan tersebut

*3). Language Feature of Descriptive. Kebahasaan asal* teks descriptive itu merupakan:

a. berfokus di peserta tertentu.

b. menggunakan kata sifat.

c. menggunakan frase istilah benda.

d. menggunakan kata kerja menghubungkan.

e. memakai proses atributif dan identifikasi.

f. memakai julukan serta pengklasifikasi pada kelompok nominal.

g. menggunakan simple present tense.

Teks deskriptif bertujuan buat menggambarkan suatu objek atau orang yg menarik bagi penulisnya. dari (Friedman. 2010) detail naratif berarti menarik perhatian pembaca. Teks deskriptif diklaim menjadi bentuk tulisan yg paling sederhana dan termudah dibandingkan menggunakan narasi, penghitungan ulang, atau prosedur, terutama bagi penulis pemula. berasal beberapa pendapat tadi dapat disimpulkan bahwa teks naratif adalah teks yang membuktikan atau menjelaskan orang,hewan serta pula sebuah benda, baik dalam bentuk,jumlah ataupun sifatnya.

Materi deskriptif diambil berasal muatan kurikulum yg terdiri asal materi kompetensi dasar yg harus dikuasai oleh siswa pada kelas tujuh. di pada tabel tersebut muatan materi umtuk kelas tujuh hampir holistik memuat wacana descriptive text.

Berikut ini adalah muatan materi dalam silabus, sabagaimana tercantum pada tabel 2.1.

Tabel 1: Silabus Bahasa Inggris SMP kelas 7

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **KompetensiDasar** | **Indikator Pencapaian Kompetensi(IPK)** |  | **Sumber Belajar** | **Penilaian** |
| **1** | **2** |  | **3** | **4** |
| 3.4 Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dantulis yang melibatkan tindakan memberi dan  | 3.4.1 Mengidentifikasi ungkapan yang digunakan untuk menyebutkan nama dan jumlah binatang,benda, dan bangunan publik yang dekat dengan kehidupan  | * Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. Buku Siswa Mata Pelajaran Bahasa Ingris. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan
 | * TesTertulis
* TesLisan
* Proyek, pengamatan,Portofolio / unjuk kerja
 |
|  |  |  |  |
| **1** | **2** |  | **3** | **4** |
| meminta informasi terkait namadan jumlah binatang, benda, danbangunan publikyang dekat dengan kehidupan peserta didik sehari-hari, sesuai dengan konteks penggunaan-nya. (Perhatikan unsur kebahasaan dan kosa kata terkait article a dan the, plural dan singular) | peserta didik sehari-hari3.4.2 Memahami penggunaan plural dan singular4.4.1 Melakukan tindak  Tutur menyebutkan | * Kebudayaan.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2017. Buku Guru Mata Pelajaran BahasaIngris. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. |  |
| 4.4 Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama dan jumlah binatang, benda, dan bangunan publik yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, dengan memperhatikan fungsisosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks |  |  |  |
| 3.5 Mengidentifikasi fungsisosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait dengan sifat orang, binatang, | 3.5.1 mengidentifi-kasi tindakan memberi dan meminta informasi terkait dengan sifat orang, binatang,dan benda dengan konteks adjective3.5.2 mengidentifi-kasi interaksi transaksional lisan  | * Kementerian Pendidikandan Kebudayaan. 2017. BukuSiswa Mata Pelajaran BahasaIngris. Jakarta: Kementerian Pendidikandan Kebudayaan.
 | * TesTertulis
* TesLisan
* Proyek, pengamatan,Portofolio / unjuk Kerja
 |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
|  Benda sesuai dengan konteks penggunaan-nya (Perhatikan unsur kebahasaan be, adjective)4.5 Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhanayang melibatkan tindakan memberi dan memintainformasi terkait sifat orang, binatang,dan benda, denganmemperhati-kan fungsisosial, strukturteks dan unsurkebahasaan yangbenar dan sesuai konteks. | dan tulis4.5.1 menyusun teks interaksitindakan memberdan meminta | * Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. Buku GuruMata Pelajaran Bahasa Ingris. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
 |  |
| 3.6 Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait dengan tingkah laku/tindakan/ fungsi orang, binatang, benda, sesuai dengan konteks penggunaan nya (Perhatikan unsur kebahasaan kalimat *declarative, interrogative,simple present tense*) | 3.6.1 Mengidentifi-kasi fungsi social dari ungkapan untuk memberi dan meminta informasi terkait dengan tingkah laku/tindakan/fungsi orang, binatang,benda3.6.2 Mengidentifikasi struktur teks dari ungkapan untuk memberi dan meminta informasi terkait dengan tingkah laku/tindakan/fungsi orang, binatang, benda | * Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017.
* BukuSiswa Mata Pelajaran Bahasa Ingris. Jakarta: Kementerian Pendidikandan Kebudayaan.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. Buku Guru Mata Pelajaran Bahasa Ingris. Jakarta: KementerianPendidikan danKebudayaan | * Tes Tertulis
* Tes Lisan
* Proyek, pengamatan, Portofolio /unjuk kerja
 |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
|  4.6 Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait tingkah laku/tindakan/fungsi orang, binatang, dan benda, denganfungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks | 3.6.3 Mengidentifi-kasi unsur kebahasaan teksdengan (kalimat declarative, interrogative, simplepresent tense)4.6.1 Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis terkait tingkah laku/ tindakan/fungsi orang, binatang dan benda dengan fungsi sosial | * .
 |  |

5. Kemampuan Berbicara (*speaking skill*)

Menurut Richards dalam Devi Anggreyni (2012) menyatakan “berbicara tidak hanya mengatakan sesuatu tetapi juga menjelaskan, merasakan, merencanakan, dan menyelesaikan sesuatu. Dalam berbicara, kami sering tidak mempertimbangkan apa yang kami katakan ”. Itu Berarti pembicaraan kita tidak ada artinya. Harus berbicara yang bermakna, melibatkan deskripsi peristiwa, perasaan, hal, ide, dan pencapaian. Menurut Jones dalam Devi Anggreyni (2012) mengatakan bahwa, “Orang mengatakan sesuatu bisa sama pentingnya dengan apa yang mereka katakan dalam mendapatkan perhatian beberapa tubuh ”. Oleh karena itu, proses berbicara harus dipertimbangkan apa dan bagaimana mengatakannya serta kepada siapa dikatakan. Definisi berbicara juga dikemukakan oleh Brown dan Yule dalam Puji Santosa, dkk (2006). Banyak siswa tidak dapat berbicara bahasa Inggris dengan baik. Mereka bermasalah dalam kefasihan. Ini terjadi karena salah satu yang utama fitur berbicara adalah bahwa hal itu terjadi secara *real time* (Šolcová, 2011). Brown dan Yule dalam Rini (2013) menyatakan bahwa tujuan berbicara adalah untuk mengkomunikasikan pesannya dari pada untuk bersikap baik kepada pendengar dan saat pesan adalah alasan untuk berbicara begitu pesan harus dipahami. Dalam pengajaran berbicara, guru memainkan peran penting. Dia adalah fasilitator yang membantu peserta didik berbicara bahasa Inggris dengan lancar dan fokus pengajaran berbicara adalah untuk meningkatkan produksi lisan peserta didik dalam situasi kehidupan nyata. Berbicara dianggap sebagai keterampilan yang penting karena dengan menguasai ketrampilan berbicara, orang bisa bercakap-cakap dengan orang lain, memberi ide dan bertukar informasi (Rahman & Deviyanti, 2012).

Berbicara bahasa kedua atau bahasa asing jauh dari kata sederhana. Faktanya, berbicara, terutama dalam bahasa selain bahasa pertama kita, cukup rumit keterampilan lisan produktif yang melibatkan penggunaan karakteristik bahasa yang berbeda. Menurut Nunan dalam Diana Fitriani (2012) menyatakan bahwa sejak satu abad yang lalu, penelitian akuisisi bahasa telah dilakukan mempengaruhi cara orang berpikir tentang bagaimana manusia belajar berbicara. Baru saja, orang telah sampai pada kesimpulan bahwa manusia tidak mempelajari unsur-unsur bahasa dan kemudian menggabungkan mereka dalam percakapan. Sebaliknya, anak-anak yang memperoleh bahasa kedua mempelajari elemen dengan berinteraksi dengan orang-orang.

Pada aplikasi pembelajaran pengajar dituntut buat mampu merancang dan membentuk suasana pembelajaran menjadi kegiatan yg hayati, menarik dan menggembirakan. pada kegiatan terkontrol dimana tujuannya ialah mempraktikkan bahasa yg dipelajari menggunakan benar serta mengutamakan ketelitian, pengajar dapat mengoreksi kesalahan di waktu itu pula. dalam kegiatan *speaking* yang bersifat lebih bebas, contohnya di kegiatan *games, role play*,dan *questions and answer*, tujuannya merupakan memberi semangat pada peserta didik untuk mengemukakan idenya dan fokusnya *content* serta bukan pada *structure*. Berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-suara bahasa buat mengekspresikan atau memberikan pikiran, gagasan atau perasaan secara ekspresi. Menurut Zhiping, D., & Paramasivam, S. (2013) mengemukakan bahwa tujuan utama berbicara adalah untuk mengkomunikasikan pesannya daripada untuk bersikap baik kepada pendengar dan saat pesan adalah alasan untuk berbicara begitu pesan harus dipahami.

Tujuan primer berbicara adalah buat berkomunikasi. Komunikasi ialah pengiriman serta penerimaan pesan atau informasi antara dua orang atau lebih sebagai akibatnya pesan yg dimaksud bisa dipahami. sang sebab itu, supaya dapat menyampaikan pesan secara efektif, pembicara harus memahami apa yg akan disampaikan atau dikomunikasikan. Tarigan pula mengemukakan bahwa berbicara mempunyai 3 maksud umum yaitu buat memberitahukan dan melaporkan (to inform), menjamu dan menghibur (to entertain), serta buat membujuk, mengajak, mendesak dan meyakinkan (to persuade).

Berdasarkan pendapat-pendapat yg sudah diuraikan di atas bisa disimpulkan bahwa pengertian berbicara merupakan kemampuan mengucapkan kata-kata pada rangka memberikan atau menyatakan maksud, ide, gagasan, pikiran, serta perasaan yang disusun serta dikembangkan sinkron menggunakan kebutuhan penyimak supaya apa yang disampaikan bisa dipahami sang penyimak.

6**.** Penerapan *Guessing Game* dalam pembelajaran

Penerapan *guessing game* dalam mengajarkan *deskriptif teks* akan memotivasi semua peserta didik untuk berupaya memahami/menguasai beberapa kosa kata. Dengan menguasai semakin banyak kosa kata secara langsung diharapkan keterampilan berbicaranya juga meningkat. Estrada & Ortega dalam Yuyun (2018) menyatakan “ *Language games, included guessing games, can motivate the learners to speak the new language learnt and minimize students’ anxiety and improve their participation in their language learning*”. (Game dalam pembelajaran bahasa ,termasuk guessing game, dapat memotivasi peserta didik untuk berbicara bahasa baru belajar dan meminimalkan kecemasan siswa dan meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran bahasa

Ada beberapa permainan yang dapat digunakan untuk mengajar bahasa yang disajikan oleh Haldfield dalam Yuyun (2018) yaitu (1) menyortir, menyusun, atau menyusun permainan, (2) permainan kesenjangan informasi, (3) menebak-nebak game, (4) game pencarian, (5) game yang cocok, (6) game pelabelan, (7) pertukaran permainan, (8) permainan papan, dan (9) permainan peran / drama.

Klimova dalam Yuyun (2015) menyatakan bahwa permainan bahasa memiliki kelebihan dalam penggunaannya dalam pengajaran bahasa asing : Pertama, permainan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran proses. Kemudian, permainan dapat menginisiasi peserta didik untuk menjadi kreatif dan spontan dalam menggunakan bahasa yang dipelajari. Selain itu, permainan dapat memberikan suasana santai di sebuah kelas bahasa. Manfaat terpenting dari permainan bahasa adalah mereka bisa meminimalkan kecemasan siswa untuk berbicara dan menggunakan bahasa yang dipelajari di depannya guru dan siswa lainnya.

Dalam *Guessing Game* seseorang harus bersaing dengan orang lain atau kelompok lain tentang menebak sesuatu yang telah diberi petunjuknya. teks deskiptif siswa harus mempunyai kosa kata yang cukup karena menggambarkan sesuatu harus dengan cara melihat kemudian membangun pikiran untuk kemudian menjelaskan.

7. Pengaruh Perbedaan Gender terhadap Kemampuan Berbicara dalam bahasa Inggris

Dari banyak penelitian membuktikan bahwa. Ada banyak perbedaan antara otak pria dan wanita. Dalam upaya untuk lebih memahami perbedaan ini “para ilmuwan umumnya mempelajari empat bidang utama perbedaan otak pria dan wanita: pemrosesan, kimia, struktur, dan aktivitas. Perbedaan antara otak laki-laki dan perempuan di area ini muncul di seluruh dunia” (Jantz 2014)



Gambar 2.1 Bagian otak kanan dan kiri manusia

(*https://www.languangemagaine.com/tonal-languages-use-bot-side-of-the brain*/)

Pemrosesan berkaitan dengan materi abu-abu dan putih di otak. Materi abu-abu bertanggung jawab atas tindakan dan proses informasi otak, pria menggunakan hampir tujuh kali lebih banyak dari area ini daripada wanita. Adapun materi putih bertanggung jawab untuk aspek jaringan otak, yang bisa menjelaskan mengapa wanita dewasa lebih baik dalam multitasking daripada pria. Lebih jauh lagi, ini bisa menjadi alasan mengapa pria lebih baik dalam proyek yang berfokus pada tugas.

Kimia mengacu pada neurokimia seperti serotonin, testosteron, estrogen, dan oksitosin. Karena perbedaan dalam pengolahan bahan kimia, pria memiliki kecenderungan untuk lebih agresif, impulsif dan memiliki kecenderungan yang lebih kecil untuk duduk diam seperti wanita.



Gambar 2.2 Struktur Otak Manusia :(*https://omniesssential.com/indexx,pp/2017/02/01/te science-of-sadness/)*

Struktur mengacu pada massa dan ukuran otak, cara otak dibangun. Wanita cenderung memiliki hippocampus yang lebih besar, pusat memori. Jadi anak perempuan dan perempuan dapat menyerap lebih banyak emosi dan informasi yang berkaitan dengan panca indera. Bahkan sebelum anak laki-laki dan perempuan lahir, otak mereka berkembang secara berbeda. Belahan otak kanan dan kiri pada wanita dan pria diatur secara berbeda. Saat mendeskripsikan tempat, perasaan, atau berdiskusi, wanita cenderung menggunakan lebih banyak kata daripada pria. Laki-laki memiliki konektivitas yang lebih sedikit antara ingatan, perasaan, dan kata-kata mereka, dibandingkan perempuan. Aktivitas di otak berkaitan dengan indera dan emosi juga. Otak wanita, karena peningkatan penggunaan materi putih, secara alami memiliki aliran darah yang lebih tinggi melalui cingulate gyrus, dan akan cenderung mengunjungi kembali ingatan emosional lebih sering daripada pria. Laki-laki berbeda karena mereka mungkin hanya berpikir singkat tentang emosi atau perasaan mereka; menganalisisnya dan kemudian beralih ke tugas berikutnya.

Sebagai pendidik, penting untuk memahami perbedaan ini pada tingkat neurologis, sehingga siswa dapat terdidik dengan lebih baik. Dan memastikan penggunaan teknik yang berbeda untuk kelas dengan jenis kelamin campuran dan membuat rencana pelajaran yang disesuaikan dengan setiap jenis kelamin, akan memastikan mereka semua memiliki kesempatan yang sama.