

## **Efektivitas Metode Werewolf Game untuk Melatih Kepercayaan Diri Siswa pada Pembelajaran Bahasa Inggris Materi Speaking**

**Andi Umi Kalsum<sup>1</sup>, Ismail<sup>2</sup>, St. Rahmaniah Bahrun<sup>3</sup>**

<sup>1,3</sup>Tadris Bahasa Inggris, Universitas Islam Ahmad Dahlan

<sup>2</sup>Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Ahmad Dahlan

\*e-mail: andiumikalsum12@gmail.com<sup>1</sup>, Ismailpresiden@gmail.com<sup>2</sup>, strahmaniahbahrun@gmail.com<sup>3</sup>



*This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](#)*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan metode werewolf game dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya materi speaking, untuk melatih kepercayaan diri siswa di SMP Negeri 20 Sinjai. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan one sample t-test, melibatkan 25 siswa dari kelas IXC pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen angket yang mengukur tingkat kepercayaan diri siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa metode werewolf game secara signifikan dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara Bahasa Inggris. Pendekatan permainan ini menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih nyaman untuk berpartisipasi. Selain itu, werewolf game mendorong siswa untuk berlatih berbicara di depan teman-teman mereka, yang berkontribusi pada peningkatan kemampuan berbicara. Bukti, siswa menunjukkan peningkatan dalam skala angket kepercayaan diri setelah mengikuti kegiatan ini. Dengan demikian, metode werewolf game terbukti efektif dalam melatih kepercayaan diri siswa dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 20 Sinjai.

**Kata Kunci:** Metode Werewolf Game, Materi Speaking, Pembelajaran Bahasa Inggris

### **Abstract**

*This study aims to determine the effectiveness of the werewolf game method in English language learning, specifically in speaking materials, to enhance students' self-confidence at SMP Negeri 20 Sinjai. The research method used is quantitative with a one-sample t-test approach, involving 25 students from class IXC in the odd semester of the 2022/2023 academic year. Data collection techniques were conducted using a questionnaire instrument that measures students' self-confidence levels. The data analysis results indicate that the werewolf game method significantly improves students' self-confidence in speaking English. This game-based approach creates an interactive and enjoyable learning environment, allowing students to feel more comfortable participating. Furthermore, the werewolf game encourages students to practice speaking in front of their peers, contributing to an improvement in their speaking skills. Evidence of this is seen in the increased scores on the self-confidence questionnaire after participating in the activity. Thus, the werewolf game method proves to be effective in enhancing students' self-confidence in the context of English language learning at SMP Negeri 20 Sinjai.*

**Keywords:** Werewolf Game Method, Speaking Materials, English Language Learning

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah suatu proses terstruktur yang melibatkan beberapa faktor diantaranya tujuan pendidikan, guru, peserta didik dan satu kesatuan yang tidak terpisahkan dengan harus berjalan secara sistematis, yang saling melengkapi (Jamaluddin et al., 2019). Salah satu hal penting untuk dipelajari oleh siswa dalam dunia Pendidikan yaitu adalah Bahasa.

Dalam dunia Pendidikan merupakan bahasa tentunya menjadi poin penting yang harus dipelajari oleh siswa. Bahasa adalah hal utama yang digunakan sebagai instrumen khusus. Dengan kata lain, bahasa digunakan sebagai media untuk berhubungan dengan individu. Bahasa cenderung digunakan

dalam struktur dan terstruktur secara lisan (Arwidayanto, 2018). Bahasa didunia sangat beragam dan unik. Perpaduan faktor-faktor tersebut menyebabkan setiap orang memiliki idiom yang unik ketika berbicara suatu bahasa karena memiliki kekuatan untuk mempengaruhi masyarakat umum dan sebaliknya. Dalam situasi unik ini, bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi yang sangat penting (Wardayati, 2019). Dari banyaknya ragam Bahasa yang ada di dunia, Bahasa Inggris menjadi Bahasa yang banyak dipelajari dan diminati oleh masyarakat dan dijadikan sebagai Bahasa internasional.

Kemahiran berbahasa Inggris saat ini merupakan satu-satunya faktor terpenting yang mempengaruhi kualitas peradaban manusia. Untuk mengatasi hal tersebut, pemerintah memberlakukan kebijakan dengan mewajibkan pengajaran Bahasa Inggris, dari (SD sampai SMA) sampai di perguruan tinggi, atau tingkat menengah, kegiatan ini berlangsung.(Chairina, 2019).

Dalam Bahasa Inggris, ada 4 aspek yang harus diketahui yaitu, membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara (Leong & Ahmadi, 2017). Dari keempat aspek tersebut peneliti berfokus pada aspek *Speaking*, ini disebabkan karena kurangnya kemampuan siswa dalam *Speaking* memberanikan diri untuk mengungkapkan ekspresinya dalam berbicara Bahasa Inggris. Kemampuan ini dirasa perlu untuk dikembangkan agar siswa dapat fasih serta tidak malu dalam berinteraksi menggunakan bahasa Inggris.

Siswa cenderung mudah bosan dengan metode belajar yang repetitif. Repetitif di sini maksudnya yaitu, suatu penjelasan kalimat yang dilakukan secara berulang-ulang. Dari observasi awal di SMP Negeri 20 Sinjai menemukan metode yang repatitif maka dari itu peneliti ingin melakukan adanya perbedaan dalam proses pembelajaran. Dalam sebuah penelitian Shaffer (2019), sifat peserta didik usia awal itu masih belum stabil, terutama dalam situasi pendidikan formal. Maka dari itu peneliti merasa perlu untuk menyesuaikan metode pembelajaran yang akan diberikan pada Siswa nanti khususnya pada mata pembelajaran Bahasa Inggris yaitu *Speaking*. *Speaking* adalah mengatakan sesuatu dengan Bahasa lisan, baik dalam menyarankan ide, membuat permintaan, menyampaikan pidato untuk mengucapkan dan menyampaikan suatu kata-kata. Melalui percakapan seseorang bisa menyampaikan suatu informasi tentang apa yang telah terjadi (Leong & Ahmadi, 2017).

Dalam berbicara tentunya hal yang perlu dimiliki adalah kepercayaan diri,tetapi Sebagian besar siswa sulit untuk mengumpulkan keberanian diri dalam berbicara Bahasa Inggris di depan orang banyak karena disebabkan kurangnya kepercayaan diri yang dimiliki peserta didik (Camerino et al., 2019). Seperti halnya di SMP Negeri 20 Sinjai, kurangnya kepercayaan diri dan keberanian yang dimiliki untuk tampil di depan umum. Tapi, ketika siswa telah melakukan hal berbicara dengan baik maka, itu akan merasa berhasil melewatkannya.tapi sayangnya siswa selalu merasa gugup dalam berkomunikasi hal tersebut dapat diperhatikan ketika seorang pendidik memberikan tugas untuk berbicara (Camerino et al., 2019).

Di SMP Negeri 20 Sinjai, berdasarkan observasi awal peneliti, ditemukan bahwa belum ada model pembelajaran yang berhubungan dengan metode selain *teacher centered*, seperti metode ceramah atau model komando. Padahal siswa secara psikologis menuntut perlu adanya kombinasi metode (*mixed method*) sehingga kebutuhan siswa dapat dipenuhi. Salah satu bentuk metode pengajaran yang adaptif dan menyenangkan serta sesuai dengan karakter siswa Sekolah Menengah Pertama adalah model permainan. Di dalam Al-Qur'an dijelaskan bahwasanya manusia sesungguhnya perlu menggunakan berbagai upaya baik itu dalam pembelajaran. Ayat tersebut adalah Q.S Al-Lail Ayat 4 yang berbunyi:

إِنَّ سَعْيَكُمْ لَشُكُورٌ

Terjemahannya:

“4. sesungguhnya usahamu benar-benar beraneka ragam.” (Kemenag, 2021)

Ayat di atas menjelaskan bahwa perbuatan yang dilakukan hamba-hambanya itu beraneka ragam, oleh sebab itu dalam sebuah pendidikan kita sebagai ummat Allah Swt, perlu melakukan yang namanya perbedaan dalam pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dalam proses belajar seperti penggunaan metode *werewolf game* pada pembelajaran Bahasa Inggris untuk melatih kepercayaan diri siswa dalam berbicara, sehingga dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan memahami lebih cepat.

*Werewolf game* merupakan salah satu model permainan yang sudah diterapkan di beberapa kelas yang ada di tingkat sekolah menengah (Muhdar et al., 2020). Hal ini dikarenakan *werewolf game* adalah card game yang interaktif dan dapat diaplikasikan dalam satu kelas dan waktu bermainnya relatif singkat. Hal ini sejalan dengan kebutuhan belajar siswa di mana waktu fokus mereka belum terlalu tinggi, sehingga ritme belajarnya harus disesuaikan. Maka dari itu metode ini perlu diterapkan dalam salah satu mata pelajaran. Untuk kasus ini peneliti akan menerapkannya di mata pelajaran Bahasa Inggris terkhusus pada materi *Speaking*.

Dari pernyataan peneliti di atas, peneliti ingin menggunakan *werewolf game* sebagai media pembelajaran untuk membantu kepercayaan diri siswa dalam berbicara Bahasa Inggris. Guru dapat membantu siswa dalam berbicara dengan menggunakan 3 teknik, yaitu dengan berpidato, berdrama, dan mendongeng (Rani & Ningsi, 2019). dengan menggunakan metode yang berbeda dari sebelumnya.

Akibatnya, peneliti mengambil penelitian khususnya pada pembelajaran Bahasa Inggris *Speaking* yang menggunakan metode pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya dengan *werewolf game* untuk melatih kepercayaan diri dalam berbicara. Penelitian ini penting dilakukan karena belum banyak yang menerapkan metode *werewolf game* ini di ruang kelas. Selain itu metode ini akan menstimulasi kreativitas dalam belajar khususnya dalam mengenali potensinya dalam berbahasa asing sehingga para siswa akan lebih familiar dengan variasi metode dan model pembelajaran yang belum pernah mereka hadapi.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Maret hingga Mei 2023 di SMPN 20 Sinjai, Jalan Poros Mannanti, Kecamatan Tellulimpoe. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain Pre Eksperimental Design, khususnya one group pretest-posttest design. Dalam penelitian ini, pretest diberikan sebelum perlakuan, yaitu penggunaan *Werewolf game*, dan posttest dilakukan setelah perlakuan untuk mengukur perubahan yang terjadi pada kepercayaan diri siswa dalam berbicara. Populasi penelitian terdiri dari 25 siswa kelas IX C, di mana metode pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling, sehingga semua siswa dalam kelas tersebut dijadikan sebagai sampel penelitian.

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, termasuk observasi untuk mengamati cara bermain *Werewolf game* di kelas, angket yang menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan informasi tentang efektivitas *Werewolf game* dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa, serta tes lisan untuk mengukur tingkat kepercayaan diri siswa sebelum dan setelah perlakuan. Dokumentasi juga dilakukan untuk mengumpulkan data jumlah siswa dan bukti hasil penelitian. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi untuk mencatat pengamatan sistematis, lembar angket dengan skala Likert untuk menilai keefektifan metode, dan tes lisan untuk mengukur kepercayaan diri siswa dalam berbicara.

Analisis data dilakukan dengan langkah-langkah yang mencakup uji validitas dan reliabilitas menggunakan koefisien alpha untuk memastikan alat ukur yang digunakan valid dan reliabel. Selanjutnya, uji normalitas dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS untuk memastikan data berdistribusi normal. Terakhir, uji hipotesis dilakukan menggunakan paired sample t-test untuk mengetahui efektivitas *Werewolf game* dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Keputusan diambil berdasarkan nilai signifikansi; jika nilai signifikansi  $< 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, menunjukkan bahwa media *Werewolf game* efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Dengan pendekatan ini, penelitian dapat mengukur tingkat ketercapaian keberhasilan kegiatan secara kuantitatif dan kualitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Analisis Statistik Deskriptif

- a. Deskriptif Metode *Werewolf Game* Untuk Melatih Kepercayaan Diri Siswa Dalam Berbicara
  - I) Kepercayaan Diri Siswa Dalam Berbicara Sebelum Menggunakan Metode *Werewolf Game* (*Pre-test*)

Berdasarkan tabel analisis deskriptif, maka statistika skor *Pre-test* kepercayaan diri siswa dalam berbicara dengan menggunakan metode *werewolf game* disajikan dalam bentuk tabel berikut:

**Tabel 1. Deskriptif Skor Pre-test Kepercayaan Diri Siswa dalam Berbicara**

Statistics		
Pretest		
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		14,44
Std. Error of Mean		,306
Median		14,00
Mode		14
Std. Deviation		1,530
Variance		2,340
Range		5
Minimum		12
Maximum		17
Sum		361
<b>Percentiles</b>	<b>5</b>	12,00

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS 25.0

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai maksimum merupakan skor tertinggi dari hasil tes kepercayaan diri siswa dalam berbicara sebelum menggunakan (*pre-test*) metode *Werewolf Game*, yaitu sebesar 17. Sementara itu, nilai minimum menunjukkan skor terendah yang diperoleh siswa, yaitu 11 (atau 17 jika data asli memang sama). Nilai mean atau rata-rata skor yang diperoleh siswa sebesar 14,44, yang menunjukkan bahwa secara umum tingkat kepercayaan diri siswa dalam berbicara sebelum penerapan metode *Werewolf Game* berada pada kategori sedang. Nilai standar deviasi sebesar 1,530 menunjukkan adanya sedikit variasi antar skor siswa, yang berarti tingkat kepercayaan diri mereka tidak jauh berbeda satu sama lain. Selain itu, nilai variasi sebesar 2,340 menguatkan bahwa perbedaan skor antar siswa masih relatif kecil.

Hasil analisis ini menggambarkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat kepercayaan diri yang hampir sama sebelum mendapatkan perlakuan atau penerapan metode pembelajaran *Werewolf Game*. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa masih cenderung stabil pada tingkat yang moderat, belum menunjukkan kepercayaan diri yang tinggi dalam berkomunikasi secara lisan. Hal ini mungkin disebabkan oleh kurangnya latihan berbicara aktif, rasa malu, atau kekhawatiran dalam menyampaikan pendapat di depan teman-teman sekelas.

Dengan demikian, hasil *pre-test* ini menjadi dasar penting untuk melihat sejauh mana metode *Werewolf Game* dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa dalam berbicara. Jika pada tahap *post-test* nantinya terjadi peningkatan nilai rata-rata dan penurunan nilai standar deviasi, maka dapat diinterpretasikan bahwa metode tersebut efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa secara merata di seluruh kelompok.

## 2) Kepercayaan Diri Siswa Dalam Berbicara Sebelum Menggunakan Metode *Werewolf Game* (*Post-test*)

Berdasarkan tabel analisis deskriptif, maka statistika skor *POST-test* kepercayaan diri siswa dalam berbicara dengan menggunakan metode *werewolf game* disajikan dalam bentuk tabel berikut:

**Tabel 2. Deskriptif Skor Post-test Kepercayaan Diri Siswa Dalam Berbicara**

Statistics		
Posttest		
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		21,00
Std. Error of		,387

Statistics		
Posttest		
Mean		21,00
Median		21
Mode		1,936
Std. Deviation		3,750
Variance		7
Range		18
Minimum		25
Maximum		525
Sum		18,00
<b>Percentiles</b>	<b>5</b>	

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS 25.0

Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan metode *Werewolf Game* dalam pembelajaran, dilakukan *post-test* untuk mengetahui adanya perubahan tingkat kepercayaan diri siswa. Hasil analisis *post-test* menunjukkan bahwa nilai maksimum meningkat menjadi 25, sedangkan nilai minimum sebesar 17. Nilai rata-rata juga meningkat secara signifikan menjadi 21,00. Hal ini menunjukkan bahwa setelah penerapan metode *Werewolf Game*, terdapat peningkatan kepercayaan diri siswa dalam berbicara di depan umum. Sementara itu, nilai standar deviasi sebesar 1,936 dan variasi sebesar 3,750 menunjukkan adanya sedikit peningkatan variasi antar individu. Hal ini dapat dimaknai bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan kepercayaan diri, meskipun terdapat beberapa siswa yang peningkatannya tidak sebesar yang lain.

Peningkatan dari rata-rata skor *pre-test* sebesar 14,44 menjadi 21,00 pada *post-test* membuktikan bahwa metode *Werewolf Game* efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara. Permainan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi secara aktif, mengemukakan pendapat, serta berargumentasi dalam suasana menyenangkan dan bebas tekanan. Aktivitas tersebut melatih kemampuan berbicara sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan metode *Werewolf Game* berpengaruh positif terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa. Siswa menjadi lebih berani, aktif, dan mampu mengekspresikan gagasannya dengan lebih terbuka. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran komunikatif yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi sosial dalam membangun kepercayaan diri serta keterampilan berbicara siswa.

## 2. Analisis Statistika Inferensial

Statistika inferensial yang dimaksud adalah untuk menguji hipotesis. Dalam penelitian ini, uji hipotesis yang digunakan adalah uji T. Akan tetapi sebelum uji T atau uji hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan Homogenitas. Uji prasyarat dilakukan untuk menguji data yang telah diperoleh sehingga dapat di uji hipotesisnya.

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu data berdistribusi normal atau tidak. Adapun pada penelitian ini uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data-data yang diperoleh berdistribusi normal. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan ketentuan yaitu taraf signifikansi  $> 0.05$  dengan menggunakan SPSS 25.0 for windows. Adapun hasil perhitungan dari uji normalitas sebagai berikut :

**Tabel 3. Uji Normalitas Kepercayaan Diri Dalam Berbicara**

Tests of Normality				
		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Tes	Pre test	.927	25	.075
	Post Test	.941	25	.159

Sumber: Hasil analisis data menggunakan SPSS 25.0

Berdasarkan tabel diatas, hasil tes kepercayaan diri siswa dalam berbicara memperoleh nilai signifikansi dari nilai *pre test* sebesar 0,927. Hal tersebut menunjukkan bahwa tabel sig yang diperoleh lebih besar dari 0,05 atau  $0,927 > 0,05$ . Sedangkan nilai *post test* nilai signifikansi yang diperoleh 0,947 lebih kecil dari 0,05 atau  $0,947 < 0,05$ . Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai dari kepercayaan diri dalam berbicara berdistribusi normal.

b. Uji T (*Paired One Sampel T-test*)

Setelah dilakukan uji normalitas selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis penelitian yaitu uji T menggunakan *paired one sample t-test*. Adapun hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah:  $H_1$  : Media werewolf game tidak efektif dalam melatih kepercayaan diri siswa dalam berbicara.

$H_0$  : Media werewolf game efektif dalam melatih kepercayaan diri siswa dalam berbicara.

Adapun hasil *uji paired sampel t-test* dengan menggunakan program *SPSS 25.0 for windows* adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Uji Paired One Sampel T-test Kepercayaan Diri Siswa Dalam Berbicara**

Paired Samples Test											
	Paired Differences					T	df	Sig.(2-tailed)			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference							
				Lower	Upper						
Pair 1 Post Test – <i>Pre test</i>	16.70	8.932	0.490	10.310	23.090	5.912	24	.000			

*Sumber data: Hasil analisis SPSS 25.0 for windows*

Berdasarkan tabel di atas memperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Adapun nilai *sig* yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 atau  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan kata lain penggunaan metode werewolf game efektif untuk melatih kepercayaan diri siswa dalam berbicara siswa kelas IXC SMP Negeri 20 Sinjai.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah digambarkan pada poin sebelumnya, menunjukkan bahwa nilai hasil tes kepercayaan diri siswa dalam berbicara sebelum menggunakan metode *werewolf game* termasuk dalam kategori rendah, mengingat fakta bahwa nilai maksimum yang diperoleh sebesar 17 dan nilai minimum sebesar 12. Sedangkan *mean* atau nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 14,44. Terlihat juga nilai standar deviasi yang diperoleh adalah 1,530 dan nilai variasi yang diperoleh adalah 2,340. Serta kategori kepercayaan diri siswa dalam bebicara Bahasa Inggris sebelum menerapkan metode *werewolf game* berada pada kategori rendah.

Sedangkan nilai hasil tes kepercayaan diri siswa dalam berbicara sesudah menggunakan metode *werewolf game* diperoleh nilai maksimum sebesar 25, nilai minimum yang diperoleh sebesar 18, untuk nilai mean atau rata-rata diperoleh 21,00, untuk nilai standar deviasi sebesar 1,936, sementara untuk nilai variasi yang diperoleh sebesar 3,750. Serta kategori kepercayaan diri siswa dalam bebicara Bahasa Inggris sebelum menerapkan metode *werewolf game* berada pada kategori tinggi.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kepercayaan diri siswa dalam berbicara sebelum dan sesudah menggunakan metode *werewolf game*.

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kepercayaan diri siswa dalam berbicara sebelum dan setelah menerapkan metode *werewolf game*. Hal tersebut dilihat berdasarkan hasil *uji paired sample t-test* yang memperoleh nilai 0,000 karena berdasarkan kaidah pengujian jika nilai *Sig.(2-tailed)*  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Berdasarkan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *werewolf game* semua kegiatan dilakukan dengan baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode

pembelajaran yang dilakukan sangat baik dan sesuai dengan langkah-langkah dari penerapan werewolf game.

Hasil penelitian sebelumnya mendukung dari penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa setelah penggunaan metode werewolf game dalam pembelajaran Bahasa Inggris terjadi peningkatan kepercayaan diri siswa (Febriana, 2018). Sementara dalam penelitian yang lain terdapat hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kepercayaan diri dari berbicara dengan menggunakan metode werewolf game itu mengalami peningkatan.

Berdasarkan gambaran dari efektivitas penggunaan metode werewolf game terhadap kepercayaan diri siswa dalam berbicara menunjukkan bahwa terdapat adanya perbedaan signifikansi sebelum dan setelah penerapan werewolf game, dan dapat membuktikan adanya peningkatan kepercayaan diri siswa dalam berbicara. Hal tersebut didukung juga dengan adanya beberapa hasil penelitian yang terkait dengan metode werewolf game. Penelitian tersebut membuktikan bahwa terdapat beberapa manfaat werewolf game dalam pembelajaran Bahasa Inggris khususnya materi *speaking* memberikan pengaruh yang sangat baik terhadap siswa. Oleh karena itu penelitian ini memperoleh hasil bahwa penggunaan metode werewolf game pada pembelajaran Bahasa Inggris materi *Speaking* efektif dalam melatih kepercayaan diri siswa di SMP Negeri 20 Sinjai.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Werewolf Game* efektif terhadap pembelajaran Bahasa Inggris pada materi *speaking* dalam melatih kepercayaan diri siswa kelas IXC SMP Negeri 20 Sinjai. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata kepercayaan diri siswa dalam berbicara sebesar 14,44 pada *pre-test* yang kemudian meningkat secara signifikan pada *post-test*. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,005$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*, yang berarti metode *Werewolf Game* efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara di kelas IXC SMP Negeri 20 Sinjai.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikemas melalui permainan (*game-based learning*) dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kepercayaan diri dan partisipasi siswa dalam berbicara Bahasa Inggris. Penerapan metode *Werewolf Game* bukan hanya membantu siswa memahami materi *speaking*, tetapi juga menumbuhkan keberanian, keterbukaan, dan interaksi sosial di dalam kelas. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan berkontribusi dalam penelitian ini. Terutama kepada dosen pembimbing dan rekan-rekan di Program Studi Tadris Bahasa Inggris Universitas Islam Ahmad Dahlan yang telah memberikan bimbingan serta masukan berharga. Kami juga berterima kasih kepada siswa kelas IXC di SMPN 20 Sinjai yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini, serta semua pihak yang telah membantu dalam pengumpulan data dan pelaksanaan penelitian. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan metode pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agus Setyonegoro. (2013). Hakikat, alasan, dan tujuan berbicara (dasar pembangun kemampuan berbicara mahasiswa). *Jurnal Pena*, 3(1), 67–80.
- Arwidayanto, (2018). *Analisis Kebijakan Pemerintah*.
- Bahrun, S. R. (2020). Improving Speaking Ability of the Second Year Students of Smk Negeri 1 Sinjai Through Small Group Discussion. *JLE: Journal of Literate of English Education Study Program*, 1(01), 15–25. <https://doi.org/10.47435/jle.v1i01.381>
- Cahyo, K. N., Riana, E., & Martini. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kuesioner

- Pelatihan Pada PT Brainmatics Cipta Informatika. *Of Information System Research (JOSH)*, 1(1), 45–53.
- Camerino, O., Valero-Valenzuela, A., Prat, Q., Sanchez, D. M., & Castaner, M. (2019). A mixed methods approach oriented to teaching personal and social responsibility. *Frontiers in Psychology*, 1(1).
- Chairina, V. (2019). *Kedudukan Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Pengantar Dalam Dunia Pendidikan*. 354–364. <https://doi.org/10.31227/osf.io/xdqjg>
- Chrisna, H., & Khairani. (2019). Pengaruh perilaku belajar, pengendalian diri, motivasi, empati, keterampilan, dan kepercayaan diri terhadap prestasi akademik mahasiswa PRODI Akuntansi Universitas Pembangunan Panca Budi Medan. *Jurnal Akuntansi Bisnis Dan Publik*, 10(1), 87–100.
- Jamaluddin, Judrah, M., Harmilawati, & Qadrianti, L. (2019). Al-Qalam. *Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 11(2), 1–14.
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Kadir, A., & Edmodo, P. M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Berbasis Edmodo di MAN Lhokseumawe. *Numeracy*, 7(2), 225–239.
- Kemenag, Q. (2021). *Lajna Pentashihan MusthafAl-Qur'an Kemenag RI*. Kemntrian Agama Republik Indonesia.
- Leong, L.-M., & Ahmadi, S. M. (2017). *An Analysis of Factors Influencing Learners' English Speaking Skill*. 2(1), 32.
- Muhdar, S., Nurmiwati, & Mus, A. H. (2020). Warewolf Game : Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Mengoptimalkan Pendidikan Karakter di PKBM Pandawa. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 5(1), 48–54.
- Nasution, H. F. (2557). Instrumen penelitian dan urgensinya dalam penelitian kuantitatif. *Jakarta: RajaGrafindo Persada*, 4(1), 88–100.
- Rani, R., & Ningsi. (2019). *Strategies in Teaching Speaking for Students With Visual Impairment*. 1(2), 30–35.
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 267–275. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>
- Shaffer, J. (2019). *The importance of middle school*. Teach Hub.Com.
- Sugiono, P. D. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta, CV Jl.Gegerkalong Hilir No.64 Bandung.
- Wardayati, D. D. (2019). Penggunaan Bahasa Indonesia Pada Kain Rentang Dan Papan Nama Di Kota Pontianak. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 11–28.
- Wijaya, T. (2009). *Analisis Data Penelitian*. penerbit.uajy.ac.id.
- Yusuf, B. B. (2018). Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 1(2).
- Zalewska, E., & Trzcińska, K. (2022). Effectiveness of distance learning during the COVID-19 pandemic. *Wiadomości Statystyczne. The Polish Statistician*, 67(10), 48–61. <https://doi.org/10.5604/01.3001.0016.0659>