

Upaya Meningkatkan Kemampuan Bicara Siswa dalam Bahasa Inggris melalui Permainan *Snake and Ladder* di Kelas VIII SMP Negeri 1 Bonai Darussalam

Susiani✉

✉ SMP NEGERI 1 BONAI DARUSSALAM

Corresponding Author: Susiani, E-Mail: susianispd1981@gmail.com

Received: July 06, 2021 and Accepted for Publication: July 29, 2021

Published: September 27, 2021

ABSTRAK

Pembelajaran yang dilakukan guru selama siklus I dan siklus II menunjukkan performance yang baik. Guru mulai menerapkan metode dan teknik pengajaran yang bervariasi, guru berusaha menstimulus keaktifan dan kreativitas siswa, guru menyajikan pembelajaran bahasa Inggris secara integral, guru tidak hanya berkomunikasi pada tuntasnya suatu materi pelajaran saja tetapi lebih memperhatikan kemampuan penguasaan yang diperoleh siswa. Hal ini dapat dilihat pada aspek kesesuaian merespon dengan instruksi terjadi kenaikan pada tahap I dengan nilai 70 ke 75 pada tahap II dan 85 pada tahap ke III, juga terjadi perubahan yang signifikan pada aspek peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran yang mengalami peningkatan dari 75 pada tahap I ke 90 pada tahap II dan 100 pada tahap III. Hal ini juga berpengaruh juga pada aspek tanggapan siswa tentang media *snake and ladder* penguatan dengan pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning) dengan nilai berturut-turut 90, 95 dan 100 pada tahap II

Keywords: *Metode pembelajaran, Hasil Belajar, Drilling*

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris mempunyai karakteristik yang berbeda dengan eksakta atau ilmu sosial, yang terletak pada fungsi bahasa sebagai alat komunikasi. Hal ini mengidentifikasikan bahwa belajar bahasa Inggris bukan hanya belajar kosa kata dan tata bahasa dalam arti pengetahuan, tetapi harus berupaya mengaplikasikan dan menggunakan dalam kegiatan sehari-hari sebagai alat komunikasi (Hansen: 1984). Dalam kehidupan sehari-hari, biasanya orang menilai kemampuan bahasa Inggris seseorang dari kemampuan bicara. Seseorang yang secara lancar dapat menyampaikan ide / gagasan dalam bahasa Inggris maka dikatakan mahir dalam berbahasa Inggris (Ersoz, Aydan : 2000).

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing di Indonesia, karena itu dalam pembelajaran, diperlukan kecerdikan guru dalam memilih strategi, model, dan media pembelajaran. Belakangan ini sedikit guru yang memperhatikan media pembelajaran berupa permainan (*games*), padahal permainan dapat dijadikan model pembelajaran yang sangat menarik. Andrew Wright, David Betteridge

(Games, 1984) berpendapat bahwa belajar bahasa adalah suatu pekerjaan yang berat. Usaha keras diperlukan setiap saat dan harus dimunculkan pada periode tertentu.

Permainan yang diadaptasikan dalam pembelajaran dapat membantu siswa lebih semangat dan lebih tertarik pada pelajaran bahasa Inggris. Permainan juga dapat membantu guru untuk menciptakan konteks dalam bahasa sehingga lebih berguna dan bermakna. Agar siswa dapat berpartisipasi dalam permainan itu mereka harus memahami apa yang orang lain telah tulis atau sedang katakan, dan mereka harus berbicara atau menulis supaya dapat mengekspresikan ide-ide mereka atau sekedar memberikan informasi. Interpretasi yang berguna dari kebermaknaan siswa adalah ketika merespon konten dengan cara terbatas. Jika siswa merasa terhibur, tersingung, penasaran atau terkejut konten permainan akan sangat bermakna bagi mereka. Dengan demikian makna bahasa yang siswa dengar, baca, bicarakan dan tulis akan menjadi lebih dirasakan dan diingat pembelajarannya. Jika diterima permainan dapat melengkapi praktek bahasa yang kuat dan berarti. Dengan demikian permainan tersebut tidak digunakan hanya pada hari-hari tertentu pada akhir pembelajaran saja.

Aydan Ersoz (2000 :1) berpendapat bahwa pembelajaran bahasa merupakan suatu tugas yang berat dan kadang-kadang dapat membuat pembelajar jadi frustrasi. Usaha yang konstan diperlukan untuk memahami, menghasilkan dan memanipulasi bahasa target. Permainan pilihan sangat berarti bagi siswa karena permainan itu kesempatan kepada siswa untuk mempraktekkan keterampilan bahasa target. Permainan sangat memotivasi siswa karena mereka menyenangkan dan menantang. Lebih jauh lagi mereka menggunakan bahasa yang berguna dan bermakna dalam konteks yang sebenarnya. Permainan juga mendorong dan meningkatkan kebersamaan serta memotivasi karena ini menyenangkan dan menarik. Mereka dapat digunakan untuk memberikan praktek pada semua keterampilan bahasa dan dapat digunakan banyak jenis komunikasi.

Lee Su Kim (1995: 35) menyatakan bahwa ada persepsi umum bahwa belajar harus lebih sungguh-sungguh dan bersatu dengan alam, dan jika seseorang sedang merasa senang dan ada sedikit tertawa, lalu itu dikatakan bukan benar-benar belajar. Justru ini yang disebut salah konsep. Sangat mungkin untuk belajar suatu bahasa sambil menikmati kesenangan diri, yang paling tepat cara ini adalah melalui permainan. Beberapa keuntungan dari penggunaan permainan di dalam kelas adalah :

- a. Merupakan sebuah jeda ucapan selamat datang dari kegiatan rutin kelas bahasa.
- b. Memotivasi dan menantang
- c. Belajar bahasa memerlukan usaha, permainan membantu siswa membuat dan menunjang usaha belajar.
- d. Melengkapi praktek bahasa dalam berbagai keterampilan seperti speaking, writing, listening dan reading.
- e. Mendorong siswa untuk berinteraksi dan berkomunikasi serta menciptakan suatu konteks

yang penuh arti untuk pemakaian bahasa

Kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bonai Darussalam dari tahun ke tahun masih rendah. Hal ini diindikasikan dengan mengekspresikan ide dalam bahasa Inggris secara lisan sering terhenti di tengah pembicaraan, durasi bicara rata-rata di bawah 5 menit, menggunakan kosakata sangat terbatas, kurang keberanian untuk memulai bicara dalam bahasa Inggris baik kepada guru maupun ke teman sekelas (Suganda, et al: 2007).

Temuan peneliti sebagai guru bahasa Inggris pada semester sebelumnya di kelas VIII yang berfokus pada *transactional interpersonal* dan *functional* menunjukkan bahwa siswa hanya menjawab pada pokok gagasan saja, kurang dapat mengembangkan jawaban bahkan bertanya dalam bahasa Inggris. Singkatnya jawaban yang diberikan siswa bukan menunjukkan keterbatasan ide, akan tetapi lebih pada kemampuan berbicara bahasa Inggris yang masih rendah (Suganda, et al : 2007).

Model pembelajaran bahasa Inggris dengan menekankan pola permainan terbukti dapat lebih meningkatkan kemampuan siswa menguasai materi ajar, tingkat penerimaan model pembelajaran yang tidak murni belajar di kelas menjadikan siswa menyenangi pembelajarannya. Menggunakan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris sangat disarankan untuk membangun kemampuan yang dirasa cukup kompleks (Wright, Andrew et al : 1984).

Snake and Ladder adalah permainan yang sudah dikenal siswa sebelumnya. Dalam domain / alamiah snake and ladder lebih menekankan siswa untuk menggunakan komunikasi verbal dari pada komunikasi visual dan motorik. Oleh karenanya menggunakan permainan snake and ladder yang dimodifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris perlu untuk dilakukan. Peneliti melihat perlu untuk berupaya meningkatkan kemampuan bicara siswa dengan menggunakan permainan snake and ladder ini. Diharapkan dapat meningkatkan komunikasi verbal dalam bahasa Inggris sehingga kemampuan bicara siswa dalam bahasa Inggris dapat ditingkatkan. Berlatar belakang paparan di atas, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Bicara Siswa Dalam Bahasa Inggris Melalui Permainan *Snake and Ladder* di Kelas VIII SMP Negeri 1 Bonai Darussalam.

METODE PENELITIAN

Metodologi mencakup tempat dan karakteristik penelitian, subjek penelitian. Metode Penelitian yang dilakukan oleh penyusun adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK)/ *Classroom Action Research* (CAR). Prosedur penelitian mencakup langkah-langkah yaitu perencanaan (*planning*), implementasi tindakan (*implemnetation of the action*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflection*). Menurut Kemmis and MC Taggart (1998) dalam Kantili (2003) : *Action research is trying out ideas in practice as a means of improvment and as a means of increasing knowledge about curriculum, teaching and learning.*

Selain itu Kantili (2003) mengutip definisi lain menurut MC Niff (1988) yang menjelaskan bahwa *action research is seen as a way of characterizing a loose set of activities that are designed to improve the quality of education*. Berdasarkan definisi di atas, maka penelitian ini termasuk kedalam Penelitian Tindakan Kelas karena peneliti berupaya untuk meningkatkan kinerjanya dalam mengajar untuk meningkatkan kemampuan siswa melalui serangkaian tindakan dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus yang membutuhkan waktu 2 bulan.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bonai Darussalam pada tahun ajaran 2021/2022 dengan jumlah siswa dalam kelas penelitian adalah 36 siswa terdiri atas 18 laki-laki dan 18 perempuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Siklus I

1. Dalam pertemuan pertama peneliti memberikan tindakan pembelajaran grammar *asking for opinion* dan *request* sebagai materi pengulangan semester 1. Penekanan pada penggunaannya secara oral dalam latihan secara berpasangan.
2. Dalam pertemuan ke dua peneliti memberikan tindakan pembelajaran *Descriptive Text*. Dipelajari *Adjective, Adverbs, Simple Present Tense*. Penekanan pada latihan mendeskripsikan sesuatu secara oral.
3. Dalam pertemuan ke tiga siswa dalam kelompok 4 membuat media permainan "Snake and Ladder" dan membuat kalimat-kalimat *Asking for opinion, Asking to describe/explain something, and request* dan menempelkannya di atas media permainan.
4. Dalam pertemuan ke empat dalam kelompok yang beranggotakan empat, siswa melakukan permainan *snake and ladder*. Secara berpasangan siswa melakukan tanya jawab berdasarkan perintah yang terdapat dalam media permainan. Siswa yang bertanya mengukur durasi bicara temannya berapa menit partnernya dapat bertahan bicara dalam bahasa
5. Untuk mengetahui perkembangan kompetensi bicara siswa setelah diberi tindakan pada siklus I, maka dalam pertemuan kelima siswa diberikan tes lisan. Siswa melakukan tanya jawab langsung secara berpasangan berdasarkan tema yang telah ditentukan (berhubungan dengan biologi) tanpa media permainan. Peneliti memberikan penilaian langsung berdasarkan rubrik yang telah disepakati. Aspek yang dinilai ialah *grammar, pronunciation, intonation, fluency* dan *diction*.

kurang dari 76 adalah 14 orang atau 37,5%. Rata-rata peroleh nilai hasil tes adalah 74,83

Refleksi pada Siklus I

Tindakan yang dilakukan pada siklus I dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat pada tahap perencanaan. Dari awal pelaksanaan tindakan sudah nampak peningkatan motivasi siswa untuk berbicara Bahasa Inggris lebih aktif dan mereka berusaha

untuk memperpanjang, lebih memperjelas objek yang dideskripsikan. Hal ini dimungkinkan karena media permainan snake and ladder sudah dikenal siswa, jadi sangat menarik untuk dimainkan. Siswa tidak menyadari bahwa mereka sedang belajar Bahasa Inggris, dan yang lebih menambah motivasi siswa untuk lebih aktif cara Bahasa Inggris adalah scoring sheet yang telah disepakati bersama. Ada beberapa hal yang menjadi catatan peneliti untuk perbaikan pada siklus II, yaitu :

1. Masih banyak siswa yang mempunyai masalah dalam pengucapan kata-kata tertentu dalam bahasa Inggris.
2. Kemampuan grammar siswa masih kurang. Hal ini nampak sewaktu siswa mendeskripsikan apa yang diminta pasangan bicaranya.
3. Ketika sedang berbicara menjelaskan pertanyaan pasangan bicaranya kadang tiba-tiba berhenti atau stuck karena keterbatasan penguasaan kosakata dan gagasan.
4. Terkadang tidak memahami apa yang ditanyakan atau penjelasan lawan bicaranya.
5. Kadang-kadang pembicaraan kurang lancar.
- 6.

Kekurangan-kekurangan tadi dianalisis dan menjadi catatan peneliti untuk pelaksanaan tindakan pada siklus II. Sebagai tindakan perbaikan untuk meminimalisir kekurangan tadi maka peneliti mendiskusikan dan mendiskusikan rekan guru bahasa Inggris dengan siswa. Tindakan ini dilaksanakan setelah pelaksanaan ulangan di akhir siklus I. Setelah menganalisis dan mendiskusikan bersama observer kekurangan dan kelebihan pada tindakan siklus I, maka disepakati penelitian dilanjutkan ke siklus II.

B. Siklus II

Pada pertemuan pertama diskusi dan pembahasan tentang kekurangan yang terjadi di siklus I di antaranya tentang *pronunciation, grammar, vocabulary, fluency*, dan *content*. Ini dilakukan sebagai *review* untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi di siklus I.

Tabel 3. Deskripsi Hasil Penelitian tentang Kesesuaian mengekspresikan respon dengan instruksi (Rata-rata hasil Belajar Siswa)

No.	Jenis Penilaian	Bentuk dan Item	Tahap I	Tahap II	Tahap III
1.	<i>Paper and Pen Test</i>	<i>Essay</i> : Merespon intruksi sederhana kata, angka dan menggambar. (No. 1-10)	68	75	86
2.	<i>Paper and Pen Test</i>	<i>Essay</i> : Merespon intruksi tertulis <i>Shopping List</i> .			
3.	<i>Paper and Pen Test</i>	<i>Essay</i> : Merespon intruksi tertulis <i>Announcement</i> dan menggambar peta			

Tabel 4. Deskripsi Hasil Penelitian tentang Peran Aktif Siswa

No.	Kegiatan yang diamati	Tahap I	Tahap II	Tahap III
1.	Disiplin	4	5	5
2.	Motivasi	4	5	5
3.	Kesiapan Belajar	4	5	5
4.	Pemusatan Perhatian	4	5	5
5.	Antusiasme	4	5	5
6.	Tanya-Jawab	5	5	5
7.	Kerja Individual	3	3	5
8.	Kerja Kelompok	3	3	5
9.	Mengerjakan Tugas	3	3	5
10.	<i>Konstruktivisme</i>	4	3	5
11.	Penampilan	4	5	5
12.	Sosialisasi	4	5	5
13.	Pengendalian Diri	3	5	5
14.	Percaya Diri	3	5	5
15.	Tanggung Jawab	4	4	5
Jumlah		75%	93%	100%

Tabel 5. Deskripsi Hasil Angket tentang Tanggapan Siswa Terhadap Media Penguatan

No.	Tahap I	Tahap II	Tahap III
1.	118	131	136
2.	125	127	136
3.	120	139	136
4.	120	128	136
5.	121	130	136
6.	130	132	136
7.	130	129	136
8.	120	132	136
9.	118	129	136
10.	118	133	136
11.	119	134	136
12.	120	135	136
13.	121	134	136
14.	130	135	136
15.	118	127	136
16.	120	129	136
17.	120	128	136
18.	121	130	136
19.	130	132	136
20.	130	129	136
21.	130	132	136
22.	130	133	136
23.	120	133	136
24.	118	129	136
25.	118	133	136
26.	119	127	136
27.	120	129	136
28.	121	128	136
29.	130	130	136
30.	130	132	136
31.	120	129	136
32.	118	132	136
33.	118	133	136
34.	119	129	136
35.	120	133	136
36.	121	133	136
Jumlah	4401	4708	4896

C. Analisis Hasil Pembelajaran

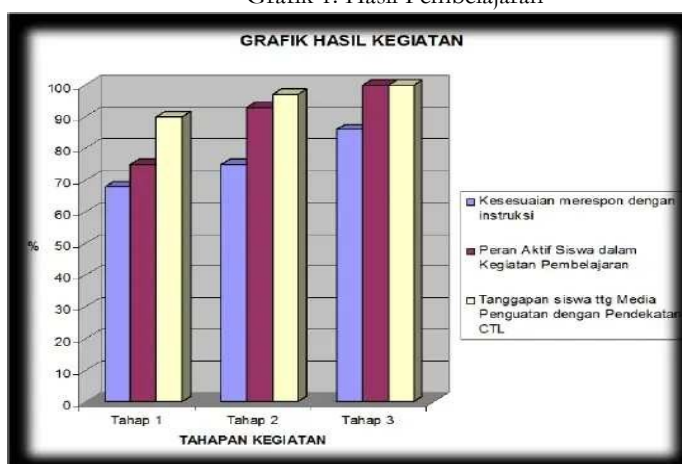
Berdasarkan data pada hasil pembelajaran, maka dapat dianalisis hasil kegiatan pembelajaran tersebut dan dapat digambarkan dalam tabel dan grafik berikut ini :

Tabel 6. Analisis Pengamatan

No.	Indikator Penilaian	Tahap I	Ket	Tahap II	Ket	Tahap III	Ket
1.	Kesesuaian Merespon dengan Instruksi (Rata-rata hasil belajar)	68%	<KKM	75%	>KKM	86%	>KKM
2.	Peran Aktif Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran	75%	>KKM	93%	>KKM	100%	>KKM
3.	Tanggapan Siswa Terhadap Media Penguatan	90%	>KKM	97%	>KKM	100%	>KKM

Berikut adalah grafik hasil kegiatan pembelajaran

Grafik 1. Hasil Pembelajaran



Sebagaimana yang terlihat dalam pada tabel hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran dan diperjelas dengan grafik, yang menunjukkan bahwa indikator keberhasilan telah tercapai. Strategi pembelajaran bahasa inggris dengan menerapkan media pembelajaran *snake and ladder* terbukti dapat meningkatkan kinerja belajar siswa. Dalam hal i ni dapat dilihat dari:

1. Kesesuaian siswa dalam merespon instruksi ditunjukkan denan nilai hasil evaluasi tahap 3 adalah 81. Ini telah melebihi KKM yang sudah ditentukan yaitu 70.
2. Media Penguatan meningkatkan peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terbukti dari pengamatan penulis pada tahap 3 adalah 100 %.
3. Penerapan Media pembelajaran juga mendapat respon yang baik dari siswa

Hal ini terbukti dari kuesioner yang di berikan pada siswa terhadap media adalah pada tahap 3 adalah 100 %. Sehingga terbentuknya suasana kelas yang menyenangkan dan menciptakan *enjoyful learning*.

KESIMPULAN

Dari hasil penilaian proses, refleksi, dan diskusi serta pembahasan penelitian, disimpulkan bahwa snake and ladder mampu meningkatkan kemampuan bicara dalam bahasa inggris siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bonai Darussalam Tahun Pelajaran 2021/2022. Aktivitas siswa selama pembelajaran siklus I dan siklus II meningkat secara bertahap yang meliputi keaktifan, keberanian, kemandirian, dan keberhasilan. Respon siswa terhadap proses pembelajaran samangat baik. Hampir seluruh siswa menyatakan senang dengan media permainan *snake and lader* dan ada peningkatan terhadap penguasaan berbicara dibandingkan dengan sebelumnya. Pembelajaran yang dilakukan guru selama siklus I dan siklus II menunjukkan performance yang baik. Guru mulai menerapkan metode dan teknik pengajaran yang bervariasi, guru berusaha menstimulus keaktifan dan kekreatifan siswa, guru menyajikan pembelajaran bahasa Inggris secara integral, guru tidak hanya berkomunikasi pada tuntasnya suatu materi pelajaran saja tetapi lebih memperhatikan kemampuan penguasaan yang diperoleh siswa.

Hal ini dapat dilihat pada aspek kesesuaian merespon dengan instruksi terjadi kenaikan pada tahap I dengan nilai 70 ke 75 pada tahap II dan 85 pada tahap ke III, juga terjadi perubahan yang signifikan pada aspek peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran yang mengalami peningkatan dari 75 pada tahap I ke 90. pada tahap II dan 100 pada tahap III. Hal ini juga berpengaruh juga pada aspek tanggapan siswa tentang media snake and ladder penguatan dengan pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning) dengan nilai berturut-turut 90, 95 dan 100 pada tahap III.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhamad. 1992. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Arikunto, Suharsimi. 1997. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Reneka Cipta Arikunto.
- Suharsimi. 2002. *Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Betteridge. 1994. *Games For Lenguage Learning*. New York: Universiti Press Crombridge
- Brendan. 2003. *English For Communicatiaon For SLTP*. Jakarta: Erlangga Darsono
- Depdikbud. 2003. *GBPP Bahasa Inggris*. Jakarta : Depdikbud
- Depdikbud. 2003. *Kurikulum Bahasa Inggris*. Jakarta: Depdikbud
- Hamalik, Oemar. 1989. *Media Pendidikan* . Bandung : Citra Aditya Bhakti.
- Kasbolah, Kasihani. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Depdikbud.

- Margono. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Piaget. 1970. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Pudyamoka, Tri. 2003. *English For Junior High School*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Purwo.1993. *Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Sadiman, Arif. 1989. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Sadiman, Arif. 1996. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Karya Grafindo Persada.
- Soeparno. 1996. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta

Author Information:

Susiani, S.Pd:

Email: susianispd1981@gmail.com, SMP NEGERI 1 BONAI DARUSSALAM, INDONESIA.