
PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INGGRIS MELALUI TEKNIK *GAMES* SISWA KELAS VII.3 SMPN 3 PEKANBARU

Asnimar

Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Pekanbaru
Riau, Indonesia

e-mail: asnimar69@yahoo.com

Abstrak

Kemampuan berbicara siswa kelas VII.3 SMPN 3 Pekanbaru masih rendah apabila dibandingkan dengan spek berbahasa yang lain bila dibandingkan setiap tahun. Siswa cenderung kesulitan dalam mengekspresikan sesuatu secara oral dalam bahasa Inggris secara. Ketika dalam proses pembicaraan siswa sering berhenti di tengah pembicaraan, durasi atau lama bicara masih terbatas masih di bawah 4 menit, menggunakan kosa kata sangat terbatas, dan kurang keberanian untuk memulai bicara dalam bahasa Inggris baik kepada guru maupun ke teman sekelas, dikarenakan faktor takut salah dan malu. Media *Games* merupakan suatu permainan yang dikenal siswa sejak lama dan kegiatan yang menyenangkan, serta pada permainan awalnya banyak melibatkan siswa untuk berbicara selama permainan. Dengan modifikasi permainan Snake and Ladder dalam Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan pada siswa kelas VII. 3 SMPN 3 Pekanbaru diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bicara siswa. Tahapan penelitian dilaksanakan empat langkah yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian berlangsung dua siklus, masing-masing siklus dua kali pertemuan. Peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa dilihat dari jumlah siswa yang memperoleh nilai tinggi dan nilai rata-rata tes hasil belajar tiap pertemuan dalam dua siklus yaitu siklus I dan Siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui pembelajaran dengan media *games* dapat meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa kelas VII.3 SMPN 3 Pekanbaru. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) telah tercapai pada Siklus II, dengan nilai rata-rata 70,39% pada siklus I meningkat menjadi 85,82% pada siklus II. Peningkatan tersebut didukung oleh keberhasilan proses tindakan melalui pendekatan pembelajaran yang tepat, langkah-langkah pembelajaran yang sistematis.

Kata kunci: Kemampuan berbicara, Bahasa Inggris, Media *Games*, SMPN 3 Pekanbaru

Abstract

The ability to speak of Grade VII.3 students of SMPN 3 Pekanbaru is still low when compared to other language specs when compared every year. Students tend to have difficulty expressing things orally in English in an oral way. When in the process of talking students often stop in the middle of a conversation, the duration or duration of speech is still limited to under 4 minutes, using very limited vocabulary, and lacking the courage to start speaking in English both to the teacher and to classmates, due to fear of wrong factors and ashamed. Media Games is a game that has been known by students for a long time and is a fun activity, and in the beginning, many games involve students talking during the game. With the modification of the game Snake and Ladder in Classroom Action Research conducted on grade VII students. 3 SMPN 3 Pekanbaru is expected to improve students' speaking ability. The stages of the research carried out four steps namely planning, implementing actions, observing and reflecting. The study lasted two cycles, each cycle meeting twice. The improvement in students' English speaking skills can be seen from the number of students who received high scores and the average test scores for each meeting in two cycles, namely, cycle I and cycle II. The results showed that through learning with media games can improve English speaking skills of class VII.3 students of SMPN 3 Pekanbaru. Minimum completeness criteria (KKM) was achieved in Cycle II, with an average value of 70.39% in the first cycle increasing to 85.82% in the second cycle. This improvement is supported by the success of the auction process through an appropriate learning approach, systematic learning steps.

Keywords: Speaking ability, English, Media Games, SMPN 3 Pekanbaru

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang dipakai dan harus dikuasai baik secara lisan maupun tulisan oleh setiap individu. Oleh karena itu, guru harus dituntut untuk bisa membekali peserta didik agar dapat menguasai penggunaan bahasa Inggris dengan sebaik-baik mungkin. Dalam mencapai ini semua maka guru dituntut untuk bisa mengemukakan suatu teknik pembelajaran yang bisa merangsang daya nalar dan imajinasi dari peserta didik itu sendiri. Guru harus bisa menjadi fasilitator yang hebat untuk siswa nya supaya bisa menerima semua pembelajaran yang diberikan.

Pada pembelajaran Bahasa Inggris SMP baik kelas 7, 8, dan 9, pembelajaran Berbicara (*Speaking*) merupakan salah satu kompetensi yang harus diajarkan pada siswa. Silabus pembelajaran bahasa Inggris kelas 7 semester genap, mengamanatkan agar siswa mampu: Mengungkapkan makna dan langkah retorika dalam bentuk ragam lisan secara baik dan lancar.

Namun, belakangan ini banyak ditemukan di dalam proses pembelajaran siswa kurang terampil dalam berbicara bahasa Inggris. Berdasarkan pengamatan peneliti selama ini siswa dalam mengekspresikan ide dalam bahasa Inggris secara lisan sering terhenti di tengah pembicaraan, durasi bicara rata-rata di bawah 5 menit, menggunakan kosa kata 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 VII.3 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).

Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya kurang menariknya metode pembelajaran yang digunakan guru, sehingga tuntutan dari pembelajaran tidak tercapai. Pada KD berbicara ini memang diperlukan metode atau media pembelajaran yang bisa merangsang imajinasi dan kreatifitas dari peserta didik. Media Pembelajaran atau metode merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk memudahkan siswa dalam menerima pengajaran yang diberikan oleh guru. Gerlach dan Ely menjelaskan bahwa media pembelajaran berasal dari bahasa latin "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografi atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Salah satu media yang bisa digunakan adalah media dengan teknik *Games*.

Media Pembelajaran *Games* (Kalender) merupakan permainan yang dapat diterapkan dalam pengajaran bahasa Inggris. Sesuai yang dikemukakan Wright Betteridge dan Buckby yang menyatakan bahwa permainan dapat diterapkan dalam mempelajari bahasa di semua keahlian tingkatan pembelajaran. Keahlian yang dimaksud adalah berbicara, mendengarkan, menulis dan membaca. Bentuk *games* atau permainan yang dapat digunakan dalam proses belajar-mengajar seperti: *hangman*, *puzzle*, *simon says*, *word match*, *observe and remember*, *blindfold game*, *snake and ladder*, kalender dan masih banyak lagi. Dalam pembelajaran ini peneliti menggunakan media *games snake and ladder*.

Snake and Ladder adalah suatu 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 karena itu menggunakan permainan *snake and ladder* yang dimodifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris perlu untuk dilakukan untuk meningkatkan komunikasi verbal dalam bahasa Inggris sehingga kemampuan bicara siswa dalam bahasa Inggris dapat ditingkatkan.

Permainan Ular Tangga atau dalam Bahasa Inggrisnya disebut *Snake and Ladder* adalah suatu permainan yang menggunakan papan permainan (board game) dan sebuah

dadu (dice). Papan permainan tersebut berisikan 20 kotak perintah yang harus dilakukan oleh pemain. Dalam hal ini kotak perintah sudah dimodifikasi berisikan perintah mendeskripsikan sesuatu benda, orang, tempat atau kegiatan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom Action Research*). Penelitian ini dilaksanakan dua siklus. Pada setiap siklus dilakukan 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi Arikunto, dkk (2008:74). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII.1 SMPN 3 Pekanbaru yang berjumlah 40 orang siswa. Langkah-langkah pelaksanaan dalam penelitian ini sebanyak 4 tahap, yaitu (1) perencanaan; (2) tindakan; (3) observasi; dan (4) Refleksi.

Data yang dikumpulkan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) teknik tes, yaitu tes unjuk kerja yang tujuannya mengukur pencapaian siswa setelah mempelajari suatu materi pelajaran. Penilaian untuk tes unjuk kerja keterampilan menulis teks berita diambil setiap akhir siklus yaitu dengan mengadakan postes; dan (2) teknik nontes (observasi dan catatan lapangan). Teknik pengabsahan data yang digunakan yaitu teknik triangulasi. Teknik analisis data yang digunakan ada dua, yaitu (1) teknik analisis data kualitatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus 1

Siklus 1

Dalam pertemuan I guru atau peneliti memberikan tindakan pembelajaran grammar "*asking for opinion*" dan "*request*" sebagai materi pengulangan. Pembelajaran ini menekankan pada penggunaan bahasa secara oral secara berpasangan. Selanjutnya, dalam pertemuan ke dua peneliti memberikan tindakan pembelajaran *Descriptive Text*. Dipelajari *Adjective, Adverbs, Simple Present Tense*. Penekanan pada latihan mendeskripsikan sesuatu secara oral. Dalam pertemuan ke tiga siswa dalam kelompok 4 membuat media *Games* dengan membuat kalimat-kalimat "*Asking for opinion, Asking to describe/explain something, and request*" dan menempelkannya di atas media permainan. Selanjutnya, Dalam pertemuan ke empat dalam kelompok yang beranggotakan empat, siswa melakukan permainan. Secara berpasangan siswa melakukan tanya jawab berdasarkan perintah yang terdapat dalam media permainan kartu yang di dapat. Siswa yang bertanya mengukur durasi bicara temannya berapa menit partnernya dapat bertahan bicara dalam bahasa inggris dengan skor penilaian sebagai berikut:

Tabel 1 Skor Penilaian

Durasi	Nilai
2 menit – 2 menit 59 detik	70
3 menit – 3 menit 59 detik	75
4 menit – 4 menit 59 detik	80
5 menit – 5 menit 59 detik	85
6 menit – 6 menit 59 detik	90
7 menit – 7 menit 59 de	95
8 menit	100

Selain itu, 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 sains) tanpa media permainan. Peneliti memberikan penilaian langsung berdasarkan rubrik yang telah disepakati. Aspek yang dinilai ialah *grammar*, *pronunciation*, *intonation*, *fluency* dan *diction*.

Hasil Tes Siklus 1

Setelah dilakukan tes akhir siklus I, lalu peneliti melakukan analisis terhadap skor yang diperoleh siswa. Hasil test ke 1 menunjukkan siswa yang mendapat rata-rata nilai lebih dari 78 adalah 11 orang atau 36,66%, dan yang mendapat nilai kurang dari 78 adalah 19 orang atau 63,33%. Rata-rata perolehan nilai hasil tes adalah 70,39% untuk ketuntasan klasikal. Untuk lebih lanjut bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 2 Hasil Tes Siklus 1 Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas VII. 3 SMPN 3 Pekanbaru Melalui Media Games

No	Kode Siswa	Penilaian					Skor
		<i>Grammar</i>	<i>Pronunciation</i>	<i>Intonation</i>	<i>Fluency</i>	<i>Diction</i>	
1	R1	15	18	18	18	13	82
2	R2	10	12	16	9	10	57
3	R3	18	10	15	10	12	65
4	R4	8	13	12	12	15	60
5	R5	12	7	14	11	15	59
7	R6	13	8	17	14	12	64
8	R7	18	16	16	15	17	82
9	R8	15	18	18	17	16	84
10	R9	12	12	7	12	15	58
11	R10	14	11	9	8	14	56
12	R11	17	14	10	9	12	62
13	R12	16	15	16	16	17	80
14	R13	8	10	10	12	12	52
15	R14	15	15	17	15	17	79
16	R15	9	8	8	13	10	48
17	R16	10	9	12	7	10	48
18	R17	11	10	13	8	12	54
19	R18	14	18	10	9	12	63
20	R19	15	18	15	18	15	81
21	R20	16	10	12	12	12	62
22	R21	15	17	14	18	16	80
23	R22	10	12	17	14	12	65
24	R23	15	14	16	17	18	80
25	R24	17	18	16	18	16	85
26	R25	16	17	18	12	17	80
27	R26	14	10	10	13	18	65
28	R27	18	16	13	17	18	82
29	R 28	14	10	10	13	18	65
30	R 29	15	10	13	17	18	73

Penilaian							
No	Kode Siswa	<i>Grammar</i>	<i>Pronunciation</i>	<i>Intonation</i>	<i>Fluency</i>	<i>Diction</i>	<i>Skor</i>
							1971
							70,39

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 durasi bicara dan lebih memperjelas objek yang dideskripsikan. Hal ini dimungkinkan karena media permainan ini sudah dikenal siswa, jadi sangat menarik untuk dimainkan dan yang menambah motivasi siswa untuk lebih aktif bicara bahasa Inggris adalah *scoring sheet* yang telah disepakati bersama seperti yang terlihat pada tabel di atas.

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 kosa kata dan gagasan; (4) Terkadang tidak memahami apa yang ditanyakan atau penjelasan lawan bicaranya; dan (5) Siswa masih banyak lancar. yang belum bisa berbicara lancar.

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.

Siklus II

Pada pertemuan Siklus II ini ditayangkan kembali tentang kekurangan yang terjadi di siklus I diantaranya tentang *pronunciation, grammar, vocabulary, fluency, dan content*. Ditayangkan beberapa gambar melau LCD, siswa menebak dan mendeskripsikan gambar tersebut. Ini dilakukan sebagai review untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi di siklus I. Dalam pertemuan ke dua pada siklus II ini peneliti memberikan tindakan berupa *guesing card*. Siswa duduk berpasangan. Masing-masing pasangan memegang media kartu gambar yang berhubungan dengan pelajaran biologi (binatang dan tanaman). Tiap pasangan saling meminta pasangan lain untuk menjelaskan gambar apa yang ada di tangan temannya. Temannya menjalelaskan lalu teman yang lain menebaknya. Selanjutnya, siswa dibagi dalam 8 kelompok yang beranggotakan 4 dan 5 siswa untuk membuat media permainan kartudengan membuat membuat kalimat-kalimat "Asking for opinion, Asking to describe/explain something, and request". Materi berhubungan dengan biologi, fisika atau math. dan menempelkannya di atas media permainan. Langkah selanjutnya dalam kelompok yang beranggotakan empat dan lima, siswa melakukan permaian 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 Inggris dengan skor penilaian sebagai berikut:

Tabel 3. Skor Penilaian

Durasi	Nilai
2 menit – 2 menit 59 detik	70
3 menit – 3 menit 59 detik	75
4 menit – 4 menit 59 detik	80
5 menit – 5 menit 59 detik	85
6 menit – 6 menit 59 detik	90
7 menit – 7 menit 59 detik	95
8 menit	100

Untuk mengetahui perkembangan kompetensi bicara siswa setelah diberi tindakan pada siklus II, maka dalam pertemuan ke lima siswa diberikan tes oral. Siswa melakukan tanya jawab langsung secara berpasangan berdasarkan tema yang telah ditentukan (berhubungan dengan biologi, fisika and Math) tanpa media permainan. Peneliti memberikan penilaian langsung berdasarkan rubrik yang telah disepakati. Aspek yang dinilai ialah grammar, pronunciation, intonation, fluency dan diction (rubrik terlampir).

Hasil Tes Siklus II

Setelah dilakukan tes ahir siklus II, peneliti melakukan analisis terhadap skor yang diperoleh siswa. Hasil test ke 2 menunjukkan siswa yang mendapat rata-rata nilai lebih dari 78 adalah 25 orang atau 83, 33 %, sedangkan nilai dibawah 78 sebanyak 5 orang 16,. Adapun untuk ketuntasan klasikal dipeoleh nilai tes 85,82%. Untuk lebih jelas perhatikan tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Tes Siklus II Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas VII. 3 SMPN 3 Pekanbaru Melalui *Media Games*

No	Kode Siswa	Penilaian					Skor
		<i>Grammar</i>	<i>Pronunciation</i>	<i>Intonation</i>	<i>Fluency</i>	<i>Diction</i>	
1	R1	15	18	16	18	20	87
2	R2	18	15	16	16	17	82
3	R3	16	16	15	18	17	82
4	R4	17	18	15	15	16	81
5	R5	14	16	16	15	15	76
7	R6	16	19	18	17	16	86
8	R7	20	19	20	15	17	91
9	R8	16	20	19	17	18	90
10	R9	15	16	18	18	18	85
11	R10	17	17	16	18	18	86
12	R11	17	15	18	15	15	80
13	R12	17	17	16	16	20	86
14	R13	15	16	14	14	15	74
15	R14	17	18	18	20	18	91

No	Kode Siswa	Penilaian					Skor
		<i>Grammar</i>	<i>Pronunciation</i>	<i>Intonation</i>	<i>Fluency</i>	<i>Diction</i>	
16	R15	12	16	16	17	16	77
17	R16	15	15	19	18	16	83
18	R17	16	15	16	16	20	83
19	R18	17	16	15	17	20	85
20	R19	20	18	16	18	15	87
21	R20	16	19	15	17	17	84
22	R21	15	17	14	18	16	80
23	R22	18	17	17	18	14	84
24	R23	18	16	16	20	18	88
25	R24	19	18	16	20	20	93
26	R25	16	10	18	17	19	80
27	R26	17	18	16	15	18	84
28	R27	19	16	20	20	18	93
29	R28	16	10	12	12	12	62
30	R 29	14	18	10	9	12	63
	R28						2403
							85,82

Refleksi pada Siklus II

Tindakan yang dilakukan pada siklus 2 dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP2) yang dibuat pada tahap perencanaan di awal siklus 2. Pada 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 yang dimodifikasi sudah semakin dikenal para siswa, jadi sangat menarik untuk dimainkan. Hampir seluruh siswa lebih aktif bicara Bahasa Inggris

Ada beberapa hal yang menjadi catatan peneliti pada Ada beberapa hal yang menjadi catatan peneliti pada siklus II ini yaitu: (1) Sudah tidak banyak siswa yang mempunyai masalah dalam pengucapan kata kata tertentu dalam Bahasa Inggris; (2) Kemampuan *grammar* siswa sudah hampir tidak ada salah yang berarti. Hal ni nampak sewaktu mereka mendeskripsikan apa yang diminta pasangan bicaranya; (3) Ketika sedang berbicara menjelaskan pertanyaan pasangan bicaranya hampir tidak ditemui tiba-tiba berhenti atau stuck karena keterbatasan penguasaan kosa kata dan gagasan; (4) Hampir selalu memahami apa yang ditanyakan atau penjelasan lawan bicaranya; 5) siswa sudah bisa berbicara lancar.

Setelah menganalisis dan mendiskusikan bersama observer kekurangan dan kelebihan pada tindakan siklus 2, maka disepakati penelitian dianggap selesai.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penilaian proses, refleksi, dan diskusi serta pembahasan penelitian, disimpulkan bahwa media *games* mampu meningkatkan kemampuan bicara dalam bahasa Inggris siswa kelas VII.3 SMPN 3 Pekanbaru. Berdasarkan data dari siklus 1 sampai siklus II terdapat peningkatan sebesar 15,43%. Pada siklus 1 untuk ketuntasan klasikal hanya mencapai 70,39 % sedangkan pada siklus 2 sudah mencapai 85,82%. Kalun untuk ketuntasan individu pada siklus satu siswa yang tuntas hanya 11 dan 19

siswa tidak tuntas sedangkan pada siklus II untuk meningkat menjadi 25 siswa yang tuntas dan 5 orang yang tidak tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Izzan. (2010). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Bandung: Humaniora.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Euis, Lasmini, 2006, Penelitian Tindakan Kelas, Bandung
- Kokom, Komalasari, 2005, Penelitian Tindakan Kelas, Bandung
- Kral, Thomas, 1995, *Creative Classroom Activities*, Washington
- Kagan, Spencer, 1992, *Cooperative Learning*, San Juan Capistrano
- Lie, Anita, 2002, *Cooperative Learning*, Surabaya
- McKay, Penny. (2006). *Assesing Young Language Learners*. New York: Cambridge University Press.
- Santrock, W. John. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Penerjemah: Diana Angelica. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.