

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BICARA SISWA DALAM BAHASA INGGRIS MELALUI PERMAINAN SNAKE AND LADDER DI KELAS VII-1 SMP NEGERI 2 KUTALIMBARU

Retina Reban¹

¹Penulis adalah guru SMP Negeri 2 Kutalimbaru

Abstract: Efforts to Improve Students' Speaking Ability in English through Snake and Ladder Game in Vii-1 Class at SMP Negeri 2 Kutalimbaru. The purpose of this writing is to look at the Efforts to Improve Student Speaking Ability in English through Snake and Ladder Games in Class VII-1 SMP Negeri 2 Kutalimbaru, the place in this research is Class VII-1 SMP Negeri 2 Kutalimbaru and this research the author has been doing since months. February - April 2019 for the 2018/2019 academic year, the research was conducted in 2 cycles, the results of the process assessment, reflection, and discussion and research discussion, it was concluded that snake and ladder were able to improve the speaking ability in English of VII-1 students of SMP 2 Kutalimbaru in the 2018 Academic Year / 2019.

Keywords: *Speech Skills, Snake and Ladder Game*

Abstrak: Upaya Meningkatkan Kemampuan Bicara Siswa Dalam Bahasa Inggris Melalui Permainan Snake And Ladder Di Kelas Vii-1 Smp Negeri 2 Kutalimbaru. Tujuan penulisan ini yaitu untuk melihat mengenai Upaya Meningkatkan Kemampuan Bicara Siswa Dalam Bahasa Inggris Melalui Permainan Snake and Ladder di Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kutalimbaru, Tempat dalam penelitian ini adalah Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kutalimbaru dan penelitian ini penulis lakukan sejak bulan Februari - April 2019 tahun pelajaran 2018/2019, penelitian dilakukan dengan 2 siklus, hasil penilaian proses, refleksi, dan diskusi serta pembahasan penelitian, disimpulkan bahwa *snake and ladder* mampu meningkatkan kemampuan bicara dalam bahasa Inggris siswa VII-1 SMP 2 Kutalimbaru Tahun Pelajaran 2018/2019.

Kata Kunci: Kamampuan Berbicara, Permainan Snake and Leader

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). SMP Negeri 2 Kutalimbaru.

Kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kutalimbaru Tahun Pelajaran 2018/2019 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 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-1 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 VII-1 SMP Negeri 2 Kutalimbaru”.

METODOLOGI PENELITIAN

Tempat dalam penelitian ini adalah Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kutalimbaru dan penelitian penulis lakukan sejak bulan Februari - April 2019 tahun pelajaran 2018/2019. 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 theaction*),

pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflection*).

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. Subjek penelitian adalah siswa Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kutalimbaru pada tahun ajaran 2018/2019 dengan jumlah siswa dalam kelas penelitian adalah 24 siswa terdiri atas 14 laki-laki dan 10 perempuan. Penulis memilih kelas ini sebagai subjek penelitian dengan karena :

1. Siswa Kelas VII-1 kurang termotivasi untuk inisiatif dan aktif berbicara bahasa Inggris baik di dalam kelas maupun di luar kelas, baik dengan guru maupun dengan murid lain.
2. Siswa Kelas VII-1 umumnya kurang mampu memberikan deskripsi yang lebih lengkap kalau beri tugas untuk mendeskripsikan sesuatu dengan jelas.
3. Pembelajaran berbicara bahasa Inggris tahun lalu yang di bukti kan oleh nilai rapor menunjukkan kurang memuaskan.
4. Dari hasil tanya jawab secara langsung, mereka mengagap bahwa pelajaran Bahasa

Inggris pada keterampilan speaking itu sulit, sehingga ketika tes berbicara sering mendapatkan masalah dan mendapatkan nilai yang kurang memuaskan.

5. Dengan diberi kegiatan pembelajaran menggunakan permainan *snake and ladder* kemungkinan mereka dapat meningkatkan nilai berbicara siswa , dan lebih aktif menggunakan bahasa Inggris secara oral baik di kelas maupun di luar kelas. Sedangkan subjek lain yang diteliti adalah guru penyaji materi pelajaran itu sendiri, dengan fokus penelitian pada bagaimana teknik pengajaran berbicara bahasa Inggris melalui permainan *snake and ladder*

1). Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian

Penulis merupakan guru bahasa Inggris di Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kutalimbaru dan dalam penelitian ini penulis bertindak sebagai peneliti sekaligus pelaku.

HASIL DAN PEMBAHASAN Siklus Pertama

1. Dalam pertemuan I peneliti memberikan tindakan pembelajaran grammar *asking forpinion* dan *request* sebagai materi pengulangan. 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 Inggris dengan skor peni lain 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

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*

Hasil Tes akhir setelah diberi tindakan pada Siklus I

Setelah dilakukan tes akhir siklus I, lalu peneliti melakukan analisis terhadap skor yang diperoleh siswa (hasil tes lengkap terlampir). Hasil test ke 1 menunjukkan siswa yang mendapat rata-raat ni lai lebih dari 76 adalah 15 orang atau 62,5 %, dan yang mendapat ni lai kurang dari 76 adalah 9 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 bicara Bahasa Inggris adalah *scoring sheet* yang telah di sepakati 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.

5. Kadang-kadang pembicaraan kurang 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. Setelah menganalisis dan mendiskusikan bersama observer kekurangan dan kelebihan pada tindakan siklus I, maka di sepakati peneliti untuk dilanjutkan ke siklus II.

Siklus Kedua

1. Pada pertemuan 1 di 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

Tabel 4

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

N o.	Jenis Penilaian	Bentuk Dan Item	Tahap 1	Tahap 2	Tahap 3
1	Paper and Pen Test	Essay Merespond instruksi sederhana menulis	68	75	86

		kata, angka dan menggambar (No.1-10)			
2	Paper and Pen Test	Essay: Respond instruksi tertulis membuat 68 75 86 Shopping List			
3	Paper and Pen Test	Essay: Respond instruksi tertulis membuat Announcement dan menggambar peta			

No.	T a h a p 1	T a h a p 2	T a h a p 3
1.	118	131	136
2.	125	127	136
3.	120	129	136
4.	120	128	136
5.	121	130	136
6.	130	132	136
7.	130	129	136
8.	120	132	136
9.	118	133	136
10.	118	129	136
11.	119	133	136
12.	120	134	136
13.	121	135	136
14.	130	134	136
15.	118	135	136
Jumlah	1828	1971	2040
Rata-Rata %	90%	97%	100%

Tabel 5
Deskripsi Hasil Penelitian tentang Peran Aktif Siswa

No	Komponen yang diamati	Tahap 1	Tahap 2	Tahap 3
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	3	4	5
7	Kerja individual	5	5	5
8	Kerja kelompok	3	4	5
9	Mengerjakan Tugas	3	4	5
10	Konstruktivisme	4	4	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
		75	93	100

Deskripsi Hasil Angket tentang Tanggapan Siswa Terhadap Media Penguatan

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 Analisis
Pengamatan**

No	Indikator Penilaian	Taha p 1	Ket	Tahap 2	Ket	Tahap 3	Ket
1.	Kesuaian 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

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 ini dapat dilihat dari:

1. Kesesuaian siswa dalam merespon instruksi ditunjukkan dengan 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 VII-1 SMP Negeri 2 Kutalimbaru Tahun Pelajaran 2018/2019.

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 ladder*, 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 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 III.

Soeparno. 1996. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Dasar tftvaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Brendan. 2003. *tfnglish For Communicatiaon For SLTP*. Jakarta: Erlangga
- Darsono, Max. 2000. *Belajar dan pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang
- Depdikbud. 2003. *Kurikulum Bahasa Inggris*. Jakarta: Depdikbud
- Margono. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta. Pudyamoka, Tri. 2003. *tfnglish For Junior High Scool*. 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.