

Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa melalui Permainan Menebak

Windi Astuti Rahmawati*, Titik Nurmanik, Megawati

STKIP Kusuma Negara

*windi_ar@stkipkusumanegara.ac.id

Abstrak

Berbicara adalah yang paling penting dalam bahasa Inggris. Berbicara sangat penting untuk berkomunikasi dalam pendidikan. Namun, pengucapan dan kosa kata menjadi masalah yang didapat di sekolah. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian melalui permainan tebak-tebakan menggunakan teknik gamification. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 7 di SMP Genesis Medicare Depok. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan penelitian tindakan kelas. Siswa penelitian ini berjumlah 25 orang, yang digunakan observasi, tes, dan wawancara dalam tiga siklus. Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan hasil bahwa persentase berbicara skor dalam siklus satu 52% dilewati, 48% gagal. Dalam siklus dua 92% dilewati, 8% gagal. Dalam siklus tiga 96% berlalu, 4% gagal. Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar berbicara melalui permainan menebak dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Saran untuk siswa, guru, sekolah, dan peneliti masa depan disajikan.

Kata kunci: kemampuan berbicara, permainan menebak.

Pendahuluan

Bahasa Inggris adalah media untuk komunikasi yang digunakan secara internasional. Bahasa Inggris adalah bahasa komunikasi yang paling disukai untuk berinteraksi di semua bidang. Bahasa Inggris memiliki beberapa keterampilan yang dipelajari. Salah satu keterampilan terpenting adalah berbicara.

Berbicara adalah keterampilan nomor satu yang digunakan dalam komunikasi untuk mengekspresikan ide, perasaan, dan berbagi informasi. Apalagi berbicara adalah media yang digunakan untuk berinteraksi dengan seseorang atau sekelompok orang. Selain itu, keterampilan berbicara digunakan dalam aktivitas sehari-hari. Ini berarti bahwa keterampilan berbicara harus diajarkan kepada siswa. Namun, pengucapan dan kosa kata menjadi masalah yang didapat di sekolah.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian melalui permainan tebak-tebakan menggunakan teknik gamification. Peneliti menggunakan game sebagai media pembelajaran. Game adalah kegiatan yang membuat kita lebih santai dan menyenangkan. Peneliti memilih game Menebak. Game tebak adalah jenis game yang menebak objek atau kata yang ditampilkan.

Peneliti menggunakan teknik gamification untuk permainan menebak media. Teknik gamification adalah sebagai proses berpikir game dan memekanisasi game untuk membuat pengguna terlibat dan menyelesaikan masalah. Peneliti memberikan motivasi bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan berbicara yang mereka miliki. Ada beberapa alasan mengapa peneliti memilih Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Permainan Menebak ke kelas tujuh di SMP Genesis Medicare Depok.

Menurut Burns & Joyce (1997: 137) menyatakan berbicara adalah proses interaktif membangun makna yang melibatkan memproduksi dan menerima dan memproses informasi. Artinya keterampilan berbicara adalah orang-orang dapat

memperoleh informasi secara lisan dan mereka dapat berkomunikasi dengan orang lain.

Menurut Hornby (1995: 274) menyatakan keterampilan Berbicara adalah menggunakan kata-kata dalam suara biasa, menawarkan kata-kata, mengetahui dan mampu menggunakan bahasa yang mengekspresikan diri sendiri dalam kata-kata, dan membuat pidato. Itu berarti keterampilan berbicara diatur dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendengar. Berbicara sebagai instrumen komunikasi yang sesuai untuk setiap kebutuhan. Dari sini siswa dapat mengembangkan semua ide atau apa yang mereka pikirkan.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah cara untuk berkomunikasi antar orang, bahasa yang digunakan juga bervariasi tergantung pada orang lain. Keterampilan berbicara juga sangat produktif bagi kita untuk berkomunikasi dengan banyak orang. Ketika mengajar dan belajar hal utama yang digunakan adalah berbicara.

Game adalah sebagai aktivitas dengan aturan, tujuan, dan elemen kesenangan (Hadfield, 1990: 5). Permainan menebak adalah permainan di mana orang atau peserta mengetahui sesuatu dan bersaing secara individu atau dalam tim untuk mengidentifikasi atau menemukan jawabannya (Klippel, 2012: 17). Itu artinya permainan ini, para siswa akan terus berpikir untuk menemukan jawaban yang tepat. Ini adalah permainan yang sangat bagus untuk siswa. Karena belajar sambil bermain permainan tebak-tebakan benar-benar membangun kosa kata dan pengetahuan siswa. Menurut beberapa ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar berbicara menggunakan permainan tebak-tebakan membuat siswa dapat lebih tertarik, aktif, dan menyenangkan. Para siswa memegang peran utama dalam proses belajar-mengajar. Oleh karena itu, para siswa terlibat aktif dalam proses belajar-mengajar ketika mereka menggunakan permainan tebak-tebakan.

Dalam melakukan proses pengajaran dengan menggunakan tebakan, peneliti akan menggunakan langkah-langkah ini, yaitu: (a) Bagilah seluruh kelas menjadi kelompok dan jumlah siswa dalam setiap kelompok mempertahankan kondisi siswa di kelas; (b) Setiap kelompok harus datang ke depan kelas; (c) Setiap siswa dalam kelompok menerima topik yang mereka ambil secara acak dan mereka tidak menunjukkan topik tersebut kepada kelompok lain; (d) Setiap siswa harus berdiskusi dengan pasangan atau kelompoknya tentang materi yang mereka dapatkan, dan siswa berdialog atau menjelaskan tentang topik tersebut; (e) Para siswa mempresentasikan dialog atau menggambarkan topik dengan kata-kata mereka sendiri tanpa menyebutkan topik; (f) Grup mana yang menebak topik dengan benar dan cepat, grup itu adalah pemenang dari game ini.

Berdasarkan langkah-langkah menggunakan permainan menebak siswa dapat mengikuti langkah-langkah di atas yang telah dijelaskan oleh peneliti.

Metodologi Penelitian

Metode penelitian adalah penelitian kualitatif dengan pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam 3 siklus, dengan desain Kemmis dan Mc Taggart (1998) meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sumber data dari penelitian siswa sekolah swasta sebagai subjek penelitian ini adalah kelas 7 yang terdiri dari 25 siswa. Untuk mendapatkan data, peneliti menggunakan permainan tebak yaitu observasi, wawancara, tes tulis. Setelah mengumpulkan data keterampilan berbicara, peneliti menganalisis

masalah dalam setiap siklus melalui metode triangulasi adalah reduksi data, deskripsi data, verifikasi data. Untuk menghindari kesalahan data yang akan dianalisis, maka diperlukan validitas data untuk diuji dengan metode triangulasi.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam mengamati proses belajar di kelas, peneliti menganalisis masalah yang dialami oleh siswa ketika berbicara adalah mereka merasa takut, kurang percaya diri, dan kurangnya pengucapan dan kosa kata. Peneliti ingin membantu siswa dapat berbicara bahasa Inggris menggunakan permainan tebak-tebakan sebagai media untuk proses belajar mengajar. Peneliti ingin bagaimana membuat pelajaran di kelas dinikmati siswa, siswa memiliki motivasi belajar, dan kemudian siswa yang berbicara dapat ditingkatkan dengan menebak permainan sebagai media.

Penelitian ini terdiri dari tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari empat bagian yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Prosesnya dapat dilihat pada siklus penelitian Tindakan.

1. Siklus 1

Proses mengajar berbicara dalam siklus 1 dapat digambarkan sebagai berikut:

Peneliti membuat rencana pelajaran. Kompetensi dasar siklus 1 bercerita tentang dialog pendek sederhana dalam teks deskriptif menggunakan permainan tebak-tebakan tentang orang-orang terkenal atau menggambarkan orang. Tujuan dari siklus ini adalah siswa melakukan dialog dalam bahasa Inggris dengan bahasa mereka sendiri tetapi masih dipahami oleh siswa lain. Dalam proses akhir, penampilan siswa di depan kelas.

Dalam kegiatan ini, peneliti memberi salam kepada siswa dan berdoa bersama sebelum belajar, peneliti memeriksa daftar hadir dan kemudian memberikan penjelasan tentang materi dan guru memberi tahu tujuan pelajaran. Kegiatan utama, kegiatan utama ini peneliti memberikan penjelasan tentang teks deskriptif tentang orang-orang terkenal dan cara belajar menggunakan permainan menebak, misalnya menggambarkan "Lionel Messi". Peneliti meminta siswa membuat kelompok setiap kelompok terdiri dari 2/3 orang. Para siswa memberikan waktu untuk berdiskusi dan berdialog dengan kelompok mereka tentang mendeskripsikan orang. Peneliti meminta siswa untuk pertunjukan di depan kelas tentang dialog sambil bermain tebak-tebakan.

Peneliti mengamati para siswa. Pada siklus 1 selama belajar dan mengajar, beberapa siswa tidak memiliki perhatian kepada peneliti. Mereka memiliki beberapa kesulitan dalam bermain tebak-tebakan karena mereka memiliki masalah dalam motivasi mereka, dan kepercayaan diri mereka kurang ketika pertunjukan. Peneliti melakukan tes berbicara untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa dan skor tes berbicara mereka pada siklus I. Berdasarkan hasil, persentase siswa yang lulus tes adalah 52% dan siswa gagal hasil tes adalah 48%.

Refleksi dilakukan pada akhir siklus untuk melihat hasil tes, observasi dan aktivitas pembelajaran di kelas. Hasil tindakan pada siklus 1, dalam kemampuan berbicara, 13 siswa dari 25 atau 52% bisa mencapai 70 dari standar minimum prestasi. Peneliti dapat meningkatkan kelemahan dalam siklus ini dan meningkatkan skor kriteria yang ditentukan. Peneliti berusaha menemukan cara

untuk membuat siswa lebih kritis dalam mengikuti pelajaran. Jadikan siswa juga menjadi fokus dalam keterampilan berbicara. Terakhir, peneliti harus membuat siswa nyaman tetapi masih dalam kondisi serius. Koreksi akan dilakukan pada siklus berikutnya untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

2. Siklus II

Proses mengajar berbicara dalam siklus 2 adalah meningkatkan siklus 1. Langkah selanjutnya adalah peneliti menyiapkan materi. Berdasarkan silabus, topiknya adalah tentang “menggambarkan binatang”. Materi akan disampaikan dengan cara yang sama dengan siklus I.

Peneliti menyapa para siswa, berdoa bersama dan memeriksa daftar hadir sebelum belajar. Kegiatan utama, peneliti menjelaskan menggambarkan binatang dan cara bermain tebak-tebakan lagi dengan dialog singkat. Peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 2 hingga 3 siswa dengan anggota kelompok yang berbeda. Hal ini dimaksudkan agar siswa lebih aktif berbicara. Peneliti menunjukkan materi tentang hewan dengan contoh adalah "Panda". Peneliti meminta semua kelompok untuk memperhatikan dan dapat secara aktif berbicara ketika mereka saling menebak. Peneliti meminta setiap kelompok untuk melakukan dialog singkat dengan kelompok di depan kelas. Kemudian, salah satu kelompok menebak dengan benar dan mendapatkan poin terbanyak, kelompok itu menang. Yang terakhir, peneliti membuat kesimpulan dari pelajaran ini.

Masih ada kelemahan dalam proses pembelajaran. Dalam siklus ini juga diperlihatkan bahwa siswa tertarik, lebih aktif dan menikmati di kelas. Tanggapan siswa itu baik. Mereka lebih antusias tetapi beberapa siswa masih mengalami kesulitan seperti kurang percaya diri.

Pengamatan tes berbicara pada siklus II, ada 23 siswa yang lulus tes berbicara dan 2 yang gagal. Persentase kelulusan siswa pada siklus II adalah 92%. Hasilnya meningkat dan mencapai skor kriteria minimum standar.

Proses belajar mengajar lebih baik daripada siklus I. Peneliti dapat membuat perasaan aman bagi siswa untuk membuat kondisi kelas menjadi lebih menyenangkan dalam proses belajar. Para siswa masih kesulitan dalam penampilan ketika berbicara. Selanjutnya, peneliti merencanakan bahan untuk digunakan ke siklus berikutnya untuk meningkatkan siklus ini.

3. Siklus III

Proses pengajaran berbicara pada siklus 3 adalah meningkatkan siklus 2. Peneliti membuat beberapa perencanaan kegiatan berdasarkan refleksi dalam siklus 2. Peneliti telah menyiapkan berdasarkan silabus, topiknya adalah tentang "menggambarkan tempat".

Peneliti meminta siswa untuk membuat grup. Setiap kelompok terdiri dari 2 atau 3 orang. Mereka meminta dialog tentang "Candi Borobudur". Setelah itu, peneliti meminta siswa untuk melakukan dialog dengan anggota kelompok mereka saat menggunakan permainan menebak. Kemudian, salah satu kelompok menebak dengan benar dan mendapatkan poin terbanyak, kelompok itu menang. Peneliti membuat catatan tentang kesalahan berbicara siswa. Jika mereka memiliki pengucapan yang salah dalam dialog (pertunjukan) mereka, peneliti akan mengoreksi.

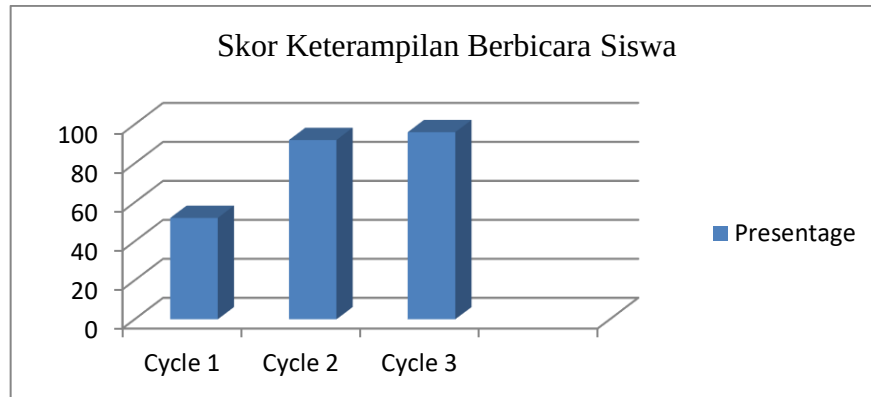
Peneliti menemukan bahwa proses pengajaran lebih baik daripada proses pada siklus pertama dan kedua, karena semua siswa memahami dengan proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran, situasi di sekitar sekolah cukup baik. Semua siswa mengikuti pelajaran mereka sendiri di kelas. Berdasarkan hasil post-test siklus 3, yaitu 24 siswa dapat mencapai standar minimum 96%. Ini berarti bahwa semua siswa merasa belajar berbicara menggunakan permainan tebak-tebakan membuat mereka dipahami lebih baik dan menyenangkan.

Peneliti meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Peneliti melihat tanggapan menunjukkan bahwa mereka memiliki motivasi dalam belajar berbicara. Antusiasme mereka tinggi ketika peneliti memilih percakapan sederhana dari dialog yang mereka buat. Para siswa diundang untuk berbicara di depan kelas. Mengembangkan komunitas di antara anggota kelas membangun kepercayaan dan dapat membantu mengurangi perlakuan keterampilan berbicara.

Diskusi data setelah mengimplementasikan tindakan terdiri dari tiga siklus. Itu adalah hasil observasi dan wawancara. Pada siklus satu, hasil post-test 1 menunjukkan 52% siswa yang lulus KKM. Artinya implementasi media tebak game belum memberikan hasil yang memuaskan pada peningkatan keterampilan berbicara siswa dalam gambar tebak. Peneliti lebih jelas menjelaskan tentang prosedur menebak permainan. Peneliti juga memberikan penguatan, kesimpulan, dan memberikan pekerjaan rumah untuk melakukan dialog sederhana tentang menggambarkan orang dengan pasangannya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Amato (1988: 155) bahwa "permainan menebak dapat digunakan untuk mengembangkan atau memperkuat konsep, dalam memahami materi".

Maju pada siklus kedua, hasil post-test 2 ada 92% yang lulus KKM. Artinya diindikasikan bahwa kriteria keberhasilan belum tercapai. Peneliti memberikan tebakan gambar yang berbeda dan dialog sederhana untuk menghindari kebosanan siswa. Di mana mereka semua mulai berlatih membuat kesimpulan sendiri. Para siswa tampak ingin menggunakan permainan tebak-tebakan dalam pembelajaran berbicara mereka. Sangat tepat menurut Wright, Betteridge dan Buckby (1984: 802) mengatakan, "Game dapat ditemukan untuk memberikan latihan dalam semua keterampilan, di semua tahap pengajaran dan pembelajaran dan untuk berbagai jenis komunikasi".

Siklus terakhir, peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan berjalan dengan baik, siswa lebih fokus untuk menebak proses pembelajaran gambar. Skor lebih baik daripada pada siklus pertama dan kedua karena siswa telah terbiasa dengan gambar yang diberikan. Ini adalah baris yang menurut Klippel mengatakan "permainan menebak adalah permainan di mana orang atau peserta mengetahui sesuatu dan bersaing secara individu atau dalam tim untuk mengidentifikasi atau menemukan jawabannya". Sebagian besar siswa juga menunjukkan kemajuan mereka tentang cara membangun keterampilan berbicara. Berdasarkan hasil post-test 3, yaitu 96% yang lulus KKM.



Gambar 1. Hasil Keterampilan Berbicara Siswa pada Setiap Siklus

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa di sana peneliti dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui permainan tebak-tebakan di kelas tujuh SMP Genesis Medicare Depok. Itu berarti menggunakan permainan menebak media berhasil meningkatkan bahasa Inggris dalam proses belajar mengajar.

Kesimpulan

Sebuah. Berdasarkan hasil penelitian peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui permainan tebak-tebakan kepada siswa kelas tujuh SMP Genesis Medicare Depok, peneliti memberikan kesimpulan bahwa kemampuan keterampilan berbicara siswa melalui permainan tebakan dapat signifikan pada siklus 1 dengan skor rata-rata adalah 52% , skor rata-rata siklus 2 adalah 92%, skor rata-rata siklus 3 adalah 96%. Dari pengamatan dari siklus 1 ke siklus 3 dapat dilihat bahwa penggunaan permainan tebak-tebakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa terbukti. Implementasi permainan tebak-tebakan, para siswa lebih antusias dan lebih aktif ketika peneliti memberikan materi menggunakan tebak tebakan, mereka lebih percaya diri untuk meningkatkan keterampilan berbicara mereka dan melakukan percakapan dengan mitra mereka. Namun, banyak faktor yang menghambat siswa berbicara bahasa Inggris. Salah satunya adalah percakapan yang kurang dengan percaya diri. Berdasarkan hasil dan masalah penelitian ini, ada beberapa saran, yaitu: Untuk guru bahasa Inggris: Guru harus membuat pembelajaran yang kondusif, nyaman dan lebih kreatif untuk mengajar berbicara di kelas untuk membuat siswa lebih aktif dalam belajar berbicara. Untuk peneliti masa depan: Peneliti mengharapkan peneliti lain untuk mengeksplorasi lebih dalam dalam penggunaan berbagai jenis permainan bahasa untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Daftar Rujukan

- Amato, R.P. (1988). *Making it happen: Interaction in the second language classroom: From Theory To Practice*. London: The Alpine Press.
- Burns, A., & Joyce, H. (1997). *Focus on speaking. National Center for English Language Teaching and Research*. Sydney..
- Hadfield, J. (1990). *Intermediate Communication Games*. London: Nelson.
- Hornby, A. S. (1995). *Oxford advanced learner's dictionary (5th Ed.)*. London: Oxford University Press.

- Kemmis, Stephen and Robin McTaggart. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University. Australia: Deakin University oppress.
- Klippel, F. (2012). *Keep Talking: Communicative Fluency Activities for Language Teaching*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Wright, A., Betteridge, D. & Buckby, M. (1984). *Games for language learning*. Cambridge: Cambridge University Press.