

Meningkatkan Kemampuan Berbicara Menggunakan *Guessing Game* pada Siswa Kelas VII MTs Mambaul Ulum Pakis

Angga Oksryasca Winarti¹, Indrawati Pusprini²

^{1,2}Pendidikan Bahasa Inggris, IKIP Budi Utomo Malang
e-mail: anggaoksryasca926@gmail.com, puspandra71@gmail.com

Abstract

This research was conducted to improve the speaking ability of seventh grade students at MTs Mambaul Ulum Pakis. The formulation of the problem is how the guessing game can improve the speaking ability of seventh grade students. This research is a Classroom Action Research (CAR) with two cycles. Each cycle consists of planning, action, observing, and reflecting. The instruments of this study were tests (pre-test and post-test), observation, and documentation. The subjects of this study were students of class VII-B MTs Mambaul Ulum Pakis, totaling 27 students, with 15 female students and 17 male students. The results of this study that the results of the first cycle post-test were 66.7%, while the results of the second cycle post-tests were 85.2%. Based on the results of the research, it can be concluded that the guessing game method can improve the speaking ability of the seventh grade students of MTs Mambaul Ulum Pakis.

Keywords: Classroom action research, speaking skill, guessing game

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas tujuh di MTs Mambaul Ulum Pakis. Rumusan masalahnya adalah bagaimana permainan tebak-tebakan dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VII. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian ini adalah tes (pre-test dan post-test), observasi, dan dokumentasi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII-B MTs Mambaul Ulum Pakis yang berjumlah 27 siswa, dengan rincian 15 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki. Hasil penelitian ini bahwa hasil post-test siklus I adalah 66,7%, sedangkan hasil post-test siklus II adalah 85,2%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode permainan tebak-tebakan dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VII MTs Mambaul Ulum Pakis.

Kata kunci: Penelitian tindakan kelas, kemampuan berbicara, permainan tebak-tebakan

A. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi manusia, karena dengan bahasa seseorang dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Bahkan dalam proses belajar mengajar keterampilan bahasa sangat penting karena dalam proses belajar mengajar akan dibutuhkan komunikasi antara guru dan siswa. Bahasa Inggris memiliki empat keterampilan utama, yaitu membaca, berbicara, mendengarkan, dan menulis. Menurut Tarigan (1990:3-4) berbicara adalah keterampilan berbahasa yang dikembangkan dalam kehidupan seorang anak, yang dihasilkan oleh keterampilan mendengarkan, dan pada masa itu keterampilan berbicara dipelajari. Meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa tergantung pada bagaimana proses itu sendiri. Banyak guru dalam mengajar bahasa Inggris, khususnya dalam keterampilan berbicara masih menggunakan metode tradisional seperti meminta siswa untuk membaca dialog dan kemudian mempraktikkannya dengan teman duduk mereka, sehingga membuat siswa terutama siswa merasa bosan dan tidak mengingat apa pun. Salah satu cara untuk menghindari dan memperbaiki hal tersebut adalah dengan mengubah metode pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Begitu banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa. Semua orang tahu bahwa kebanyakan orang suka bermain game karena merupakan kegiatan yang menarik bagi banyak orang, baik di kalangan anak-anak maupun orang dewasa.

Menurut Brewster dan Ellis (2002:27), permainan tidak hanya menyenangkan dan memotivasi, tetapi juga memberikan latihan untuk meningkatkan kosakata, pengucapan, dan tata bahasa internal. Permainan tebak-tebakan dapat diterapkan di dalam kelas saat mempelajari keterampilan berbicara bahasa Inggris. Menurut Pratiwi (2015:14), Guessing Game dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Permainan ini merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran berbicara karena guessing game merupakan kegiatan yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk berekspresi. Guessing Game juga mendorong siswa untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan siswa lain secara lisan. Banyak ahli menjelaskan prosedur guessing game secara berbeda. Dalam penelitian ini peneliti menerapkan prosedur guessing game yang dimodifikasi dari beberapa ahli, sebagai berikut: Pertama, guru menyiapkan kata-kata dengan satu kategori di dalam kotak, misalnya kategori binatang, seperti kucing, anjing, burung, dan segera. Kedua, guru meminta siswa untuk membuat kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa, kemudian masing-masing perwakilan kelompok maju ke depan untuk mengambil dan melihat salah satu kata yang ada di dalam kotak. Setelah itu, siswa tersebut mengucapkan kalimat seperti 'itu adalah binatang buas' untuk

merangsang kelompok atau siswa lain untuk mulai menebak kata tersebut, sedangkan salah satu siswa yang terpilih untuk maju hanya bisa menjawab 'ya' 'tidak', atau 'mungkin'.

B. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan penggunaan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Penelitian PTK ini dirancang khusus untuk para pendidik, sehingga pembelajaran dan pembelajaran di kelas dapat lebih Penelitian Tindakan Kelas sangat strategis dan tepat guna dalam upaya meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas. Hopkins (dalam Wiriaatmadya, 2007:11) menyatakan bahwa PTK adalah penelitian yang menggabungkan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, tindakan yang dilakukan dengan disiplin penyelidikan atau upaya seseorang untuk memahami suatu peristiwa sambil dilihat dalam proses perbaikan.

Penelitian dilaksanakan di MTs Mambaul Ulum Pakis, Kabupaten Malang, Jawa Timur, tahun pelajaran 2021/2022. Sekolah tersebut adalah Jl. H. Alwi No. 284, Desa Tirtomoyo, Kec. Pakis, Kab.Malang, Jawa Timur. Penelitian ini berlangsung selama dua bulan dan peneliti mengetahui kondisi sekolah ini dan dapat mengidentifikasi apa masalah siswa dalam belajar berbicara. Selanjutnya, setelah mengidentifikasi masalah, peneliti menyarankan untuk menerapkan teknik yang tepat untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas kemudian menunjukkan kualitas sekolah yang lebih baik dan keterampilan berbicara mereka dapat lebih berkembang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII B yang berjumlah 27 siswa. Ada 27 siswa di kelas dengan 15 perempuan dan 12 laki-laki. Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data , kemudian data-data yang sudah terkumpulkan akan disajikan dalam bentuk deskriptif. Penelitian ini menggunakan tiga *instrument*, yaitu observasi, yaitu lembar observasi yang akan digunakan oleh peneliti untuk mengetahui dan memantau akitivitas siswa didalam kelas, kedua tes (pre-test dan post-test), tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan bahasa Inggris siswa dalam lima aspek speaking yakni pronunciation, vocabulary, grammar, fluency, dan comprehension (pengucapan, kosakata, tata bahasa, kelancaran, dan pemahaman), dan terakhir adalah dokumentasi, dokumentasi adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dan bukti dari suatu peristiwa atau kegiatan.

Dalam melengkapi data-data numerik, untuk mendapatkan skor nilai rata-rata siswa di pre-test dan post-test disetiap siklus untuk mengetahui rata-rata skor kemampuan berbicara siswa di adaptasi dari Arikunto (2005:343) dengan menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum \chi}{N}$$

Dimana:

\bar{x} : skor rata-rata

$\sum \chi$: total skor

N : total siswa

Dalam menghitung data dalam Rahmaniar (2010:37) cara menghitung persentase lembar observasi guru dan siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dimana:

P: persentase tarif

F: total indikator yang diperoleh

N: total semua indikator

Keberhasilan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) apabila dapat melebihi kriteria atau indikator yang telah ditentukan, Penelitian ini memiliki dua siklus. Tingkat yang harus dicapai siswa adalah 75, mengingat KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk mata Bahasa Inggris adalah tujuh puluh lima (75). Jika pada siklus 1 skor dan nilai belum mencapai kriteria, maka siswa akan melanjutkan pada siklus 2, dan kemudian jika 80% jumlah siswa di kelas mencapai kriteria ketuntasan dari sekolah dan bahkan mendapatkan nilai maksimal. atau skor tinggi penelitian ini dikatakan berhasil.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas VII MTs Mambaul Ulum dapat diketahui dalam tabel sebagai berikut:

Cycle	Passed KKM	Bellow KKM
Pre-test	37.1%	62.9%
Post-test cycle 1	66.7%	33.3%
Post-test cycle 2	85.2%	14.8%

Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan pada siswa kelas VII MTs Mambaul Ulum Pakis dengan dua siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2. Penelitian ini dihentikan pada siklus 2, karena target penelitian telah tercapai, dilakukan dengan nilai prestasi belajar 85,2% siswa lulus KKM siswa. Dari dan 14,8% gagal.

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas ini, hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil dengan dua siklus dan siswa yang lulus KKM pada siklus kedua lebih dari target peneliti, dan hal ini selaras dengan penelitian Nirwati. N (2020) menyimpulkan bahwa salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pengajaran berbicara bahasa Inggris adalah permainan tebak-tebakan karena menggunakan permainan tebak-tebakan dalam pengajaran berbicara dapat lebih efektif, dan dapat meningkatkan prestasi dan kemampuan berbicara siswa. Selain itu, Setyasih (2013) mengatakan bahwa penelitiannya menggunakan guessing game sebagai metode yang efektif dalam mengajar berbicara untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam berbicara dengan menerapkan guessing game dalam pengajaran berbicara.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.. Peneliti menggunakan metode guessing game untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sebagaimana dibuktikan oleh penelitian-penelitian lain yang berhasil.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode menebak-nebak dalam pembelajaran berbicara sangat signifikan di kelas VII MTs Mambaul Ulum Pakis. Berdasarkan respon siswa, mereka sangat menikmati dan antusias serta aktif selama proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan metode tebak-tebakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Guesssing game meningkatkan kosa kata, pengucapan, kelancaran, dan pemahaman dalam keterampilan berbicara. Persentase keberhasilan yang diperoleh lebih dari target peneliti. Hal ini dibuktikan dengan diperolehnya nilai post-test Siklus 1 dan Siklus 2. Dari nilai post-test siklus I sebesar 66,7% dengan 18 siswa lulus tes (di atas KKM dan 33,3% dengan 9 siswa di bawah KKM). KKM pada siklus 1. Peneliti merasa cukup puas karena target hampir tercapai, kemudian pada siklus II keberhasilan peneliti melaksanakan hasil karena siswa yang lulus post-test pada siklus 2 menjadi 85,2% dengan 23 siswa, sedangkan 14,8% dengan 4 siswa berada di bawah KKM sehingga target penelitian telah tercapai, artinya penggunaan metode guessing game dalam keterampilan berbicara meningkat dan bermanfaat bagi siswa.

Metode *guessing game* juga dapat membantu memperbaiki metode lama yang kurang efektif dan sangat membosankan menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan, serta dapat membantu pengetahuan dan perkembangan siswa dalam proses pembelajaran. Metode permainan tebak-tebakan menekankan pada keterlibatan siswa, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan memiliki kesempatan untuk mengungkapkan ide dan pendapatnya di kelas. Metode guessing game merupakan

salah satu metode yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris siswa, khususnya keterampilan berbicara.

DAFTAR RUJUKAN

- Abin Syamsuddin Makmum. 2000. *Psikologi Kependidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Nirwaty, N. 2020. *Improving Students' Speaking Skill By Using Guessing Game at Grade VIII A of SMP Negeri 1 Tanjung Pinang*. J-SHMIC: Journal of English for Academic.
- Rahmaniar. 2010. *Improving The Students' Speaking Proficiency Through Presentation, Practice, and Production Approach (A Classroom Action Research at the Third Grade in class A of MTs Islamic Boarding School Muhammadiyah Pinrang)*. Thesis of UNISMUH.
- Roger, Phillips, and Steve. 2005. *Teaching Practice A Handbook for Teacher in Training*. Oxford: Macmillan Education.
- Rusman, A. 2020. *Classroom Action Research*. Purworkerto: CV. Pena Persada
- Setyasih, A. 2013. *Improving The Speaking Skills Of Grade VIII Students of SMP 1 SEMANU In The Academic Year Of 2012/2013*. Yogyakarta States University.
- Tarigan, H. Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Salah Satu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Webster, M. 1989. *Webster' Encyclopedia Unbridge Dictionary of English Language*. USA.
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2007. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.