

Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Delapan di SMP PGRI 4 Malang

Laurensia Soka¹, Enis Fitriani², Hj Suhartatik³

Pendidikan Bahasa Inggris Ikip Budi Utomo

E-mail: sokalaurensia@gmail.com, enisfitiani@gmail.com, suhartatik@gmail.com

ABSTRACT

The main objective of this research is to improve the speaking skills of eighth graders. Speaking is a language process in which we use language that applies sound to say or express opinions or ideas in public. When we speak, we produce text and it must be meaningful, and we find some message from it. One of the goals of teaching foreign languages in Indonesia is to improve speaking skills. However, as a foreign language, English is difficult to learn, especially in speaking. Speaking itself is a process of interaction between speaker and listener. Therefore, students must have the ability to speak English in order to communicate with others. There are several problems that can cause low speaking skills such as student knowledge, student motivation, student linguistic knowledge, student personality, and speaking material. The first problem faced by students is the lack of pronunciation, then the second is the lack of students' vocabulary, this is caused by a lack of practice and the last is the students' lack of confidence. This study uses Classroom Action Research (CAR) to collect data that can improve students' reading skills in the eighth grade of SMP PGRI 4 Malang. Data collection involves instruments, namely tests, questionnaires, and interviews. The student's questionnaire was to find out students' opinions about the implementation of the Tanga Snake game and the review was to find out what difficulties were faced by the students. Researchers will know the success of students in conducting this action research by referring to the KKM criteria is 80. There are several steps that will be carried out in each cycle, planning, acting, observing, and reflecting. The results of this study indicate that there is a significant development in students' speaking skills in eighth grade students of SMP PGRI 04 Malang. After playing the snake and ladder board game. Where the score of the first cycle is 71% and the second cycle score is 84%. This means that the snake and ladder board game is the right way to improve students' speaking skills.

Keywords: Speaking skills, Snakes and ladders game.

ABSTRAK

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas delapan. Berbicara adalah proses bahasa di mana kita menggunakan bahasa yang menerapkan suara untuk mengatakan atau mengungkapkan pendapat atau ide di depan umum. Ketika kita berbicara, kita menghasilkan teks dan itu harus bermakna, dan kita menemukan beberapa pesan darinya. Salah satu tujuan pengajaran bahasa asing di Indonesia adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Namun, sebagai bahasa asing, bahasa Inggris sulit dipelajari, terutama dalam berbicara. Berbicara itu sendiri merupakan proses interaksi antara pembicara dan pendengar. Oleh karena itu siswa harus memiliki kemampuan berbahasa Inggris agar dapat berkomunikasi dengan orang lain. Ada beberapa masalah yang dapat menyebabkan rendahnya keterampilan berbicara seperti pengetahuan siswa, motivasi siswa, pengetahuan linguistik siswa, kepribadian siswa, dan materi berbicara. Masalah pertama yang dihadapi siswa adalah kurangnya pengucapan, kemudian yang kedua adalah kurangnya kosakata siswa, hal ini disebabkan oleh kurangnya latihan dan yang terakhir adalah kurangnya rasa percaya diri siswa. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengumpulkan data yang dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa pada kelas delapan SMP PGRI 4 Malang. Pengumpulan data melibatkan instrumen yaitu tes, kuesioner, dan wawancara. Kuesioner siswa adalah untuk mengetahui pendapat siswa tentang implementasi permainan Ular Tanga dan ulasannya adalah untuk mengetahui kesulitan apa yang dihadapi oleh para siswa. Peneliti akan mengetahui keberhasilan siswa dalam melakukan penelitian tindakan ini dengan mengacu pada kriteria KKM adalah 80. Ada beberapa langkah yang akan dilakukan di setiap siklus, perencanaan, akting, mengamati, dan memantulkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perkembangan yang signifikan pada keterampilan berbicara siswa pada siswa kelas delapan SMP PGRI 04 Malang setelah melakukan permainan papan ular tangga. Di mana skor siklus I 71% dan skor siklus II 84% ini berarti bahwa permainan papan ular tangga adalah cara yang tepat untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara.

Kata Kunci: Keterampilan berbicara, Permainan ular tangga.

A.PENDAHULUAN

Daud dan Heriansyah (2016), masalah yang dihadapi oleh siswa dalam berbicara bahasa Inggris adalah bahwa mereka kurang percaya diri untuk berbicara dan mereka takut membuat kesalahan atau ketidakakuratan ketika berbicara selain masalah lain dan pengucapan buruk. Menurut Floriasti (2013) menyatakan bahwa ada beberapa masalah yang dapat menyebabkan keterampilan berbicara rendah seperti pengetahuan siswa, motivasi siswa, pengetahuan linguistik siswa, kepribadian siswa, dan material berbicara. Masalah

pertama yang dihadapi oleh siswa sekolah menengah adalah kurangnya pengucapan, maka yang kedua adalah kurangnya kosakata siswa, itu disebabkan oleh kurangnya praktik dan yang terakhir adalah kurangnya kepercayaan diri siswa. Keterampilan berbicara adalah salah satu dari empat keterampilan dalam bahasa Inggris yang penting untuk dipelajari. Berbicara adalah proses bahasa yang dengannya kami menggunakan bahasa yang menerapkan suara Anda untuk mengatakan atau mengekspresikan pendapat atau ide Anda di depan umum. Ketika kami berbicara, kami memproduksi teks dan itu harus bermakna, dan kami menemukan beberapa pesan dari itu. Salah satu tujuan mengajar

bahasa asing di Indonesia adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Namun, sebagai bahasa asing, bahasa Inggris sulit dipelajari, terutama dalam berbicara. Berbicara sendiri adalah proses interaksi antara pembicara dan pendengar. Oleh karena itu siswa harus memiliki kemampuan untuk berbicara bahasa Inggris untuk berkomunikasi dengan orang lain. Sudjana dan Rivai (2013: 2) Jelaskan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan proses pembelajaran dan prestasi siswa. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan menyenangkan akan meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa, meningkatkan berbagai metode pembelajaran, dan sebenarnya dapat meningkatkan kegiatan dan prestasi belajar siswa. Siswa sering berpikir bahwa kemampuan untuk berbicara bahasa adalah produk pembelajaran bahasa, tetapi berbicara juga merupakan bagian penting dari proses pembelajaran bahasa. Game ular dan tangga adalah salah satu game yang dapat digunakan dalam belajar berbicara. Salah satu tujuan menggunakan model pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa selama pembelajaran. Dengan pemilihan metode pembelajaran, strategi, pendekatan, dan teknik, diharapkan akan ada perubahan dari hafalan belajar untuk berpikir dan memahami, dari model kuliah hingga penemuan pembelajaran atau pendekatan pembelajaran penyelidikan, dari individu ke pembelajaran yang berpusat pada pelajar pengetahuan siswa. Model pembelajaran bahasa Inggris dengan menekankan pola permainan terbukti dapat lebih meningkatkan kemampuan siswa untuk menguasai materi pengajaran, tingkat penerimaan

model pembelajaran yang tidak murni pembelajaran di kelas membuat siswa menikmati belajar. Menggunakan game dalam belajar bahasa Inggris sangat dianjurkan untuk membangun keterampilan yang dianggap ular dan tangga yang cukup kompleks adalah permainan yang sudah dikenalnya. Dalam domain alami, ular dan tangga menekankan siswa untuk menggunakan komunikasi verbal daripada komunikasi visual dan motorik. Oleh karena itu, menggunakan permainan ular dan tangga yang dimodifikasi dalam belajar bahasa Inggris diperlukan. Para peneliti melihat perlunya mencoba meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan permainan ular dan tangga ini. Diharapkan untuk meningkatkan komunikasi verbal dalam bahasa Inggris sehingga keterampilan berbicara siswa dalam bahasa Inggris dapat ditingkatkan. Di SMP PGRI 04 Malang, para peneliti akan mewawancarai guru bahasa Inggris untuk mendapatkan informasi dan data tentang apakah ada masalah di kelas, daftar pertanyaan tersedia dalam Lampiran 1. Selain itu, peneliti akan melakukan pengamatan menggunakan pengamatan. Laporan ini dalam Lampiran 2, kuesioner diberikan kepada siswa dengan menyediakan daftar persetujuan yang tercantum dalam Lampiran 3. Dokumentasi dilakukan melalui daftar skor siswa. Berdasarkan uraian di atas, para peneliti akan melakukan penelitian di SMP PGRI 04 Malang, dengan judul penggunaan permainan ular dan tangga untuk meningkatkan nilai keterampilan berbahasa siswa kelas delapan di SMP PGRI 4 Malang.

B.METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) Menurut Arikunto, (2014), penelitian tindakan memiliki empat aspek penting, yaitu; Ada perencanaan, tindakan atau implementasi, observasi, dan refleksi. Penelitian kuantitatif ini dilakukan dalam pekerjaan atau siklus berulang, yaitu siklus 1 dan siklus 2. Agar lebih spesifik, peneliti mengembangkan kerangka kerja untuk penelitian tindakan kelas. Pada siklus 1, langkah pertama adalah perencanaan. Dalam perencanaan, peneliti merencanakan atau menyiapkan apa yang harus dilakukan dalam penelitian ini. Langkah kedua adalah tindakan atau implementasi. Langkah ketiga adalah observasi, pada langkah ini peneliti mengamati kinerja siswa setelah menerapkan strategi. Langkah terakhir adalah refleksi, langkah ini digunakan untuk melihat kekuatan dan kelemahan siswa, jadi jika ada kebutuhan maka akan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Subjek penelitian ini dilakukan di SMP PGRI 04 Malang. Karena penulis mengajuk sekolah ini. Sehingga penelitian ini tidak dengan mudah dilakukan dan bahkan tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar di semester tahun akademik 2022/2023 untuk tepat pada Februari-Maret 2022. pengumpulan data dalam penelitian ini akan dikumpulkan melalui metode yaitu kuesioner merupakan alat utama yang digunakan dalam mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan minat belajar di SMP PGRI 4 Malang. Teknik kuesioner yaitu pengumpulan data melalui pemberian daftar pertanyaan kepada responden

siswa yang menjadi fokus penelitian ini. Selain itu juga digunakan observasi, teknik wawancara dan dokumentasi. Teknik ini dilakukan untuk memperoleh data yang orisinal dari informan sebagai informasi yang sangat penting dalam membangun persepsi tentang minat belajar, kemudian dilengkapi dengan data tertulis, dan laporan hasil penelitian.

C.HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti memulai dengan studi pendahuluan pada tanggal 6 April 2022. Sebelum pada siklus 1 di kelas guru menjelaskan tahapan-tahapan yang dilakukan selama tujuan pembelajaran.pengajaran berbicara menggunakan permainan ular tangga dan peneliti menemukan hasil bahwa 9 siswa mampu memahami dan 4 siswa masih belum mengerti

The Result of Pre-test in Preliminary Study

No	Nama	KKM	Skor	Kriteria	
				Lulus	Gagal
1	AOP	80	60		√
2	BOR	80	85	√	
3	GAP	80	80	√	
4	GHF	80	80	√	
5	MAP	80	50		√
6	MDA	80	80	√	
7	MFE	80	80	√	
8	MSS	80	80	√	
9	NH	80	60		√
10	RPD	80	80	√	
11	RRA	80	80	√	
12	SBS	80	60		√
13	AII	80	60		√
Total			905	8	5

Peneliti menemukan hasilnya sebagai berikut:

- a. 5 siswa mendapat nilai > 80
- b. 8 siswa mendapat nilai < 80

$$\text{Prestasi Klasik} = \frac{\text{total siswa lulus}}{\text{Total Siswa di kelas}} \times 100$$

$$: \frac{8}{13} \times 100\%$$

:61.53

Rata rata nilai siswa : $\frac{\text{Nilai total siswa}}{\text{Total Siswa di kelas}} \times 100$

: $\frac{905}{13} \times 100\%$

: 69

1. SIKLUS I

Untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan permainan ular tangga, peneliti merencanakan Siklus 1 yang terdiri dari empat fase, yaitu: Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, dan Refleksi.

Perencanaan

Dalam langkah ini, peneliti menyiapkan beberapa langkah sebagai berikut.

- Mendiskusikan bersama dengan guru kelas tentang RPP masing-masing
- pertemuan dan mempersiapkan materi
- Mempersiapkan bahan ajar berbicara
- Menyiapkan media permainan ular tangga untuk pembelajaran speaking
- Menyiapkan alat untuk mengumpulkan data dan lembar observasi kelas
- Mempersiapkan tes berbicara untuk mengukur prestasi siswa
- Mempersiapkan kriteria keberhasilan

Aktif

Dalam proses aktif ini peneliti melakukan 2 kali pertemuan, dan hasil pembelajaran siklus I menggunakan permainan ular tangga dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

The result of Post-test in Cycle 1

No	Nama	KKM	Skor	Kriteria	
				Lulus	Gagal
1	AOP	80	60		√
2	BOR	80	85	√	
3	GAP	80	80	√	
4	GHF	80	80	√	
5	MAP	80	50		√
6	MDA	80	80	√	
7	MFE	80	80	√	
8	MSS	80	80	√	
9	NH	80	60		√
10	RPD	80	80	√	
11	RRA	80	80	√	
12	SBS	80	50		√
13	AII	80	80	√	
Total			945	9	4

Peneliti menemukan hasilnya sebagai berikut:

a. 4 siswa mendapat nilai > 80

b. 9 siswa mendapat nilai < 80

Prestasi Klasik : $\frac{\text{total siswa lulus}}{\text{Total Siswa di kelas}} \times 100$

: $\frac{9}{13} \times 100\%$

:69,23

Rata rata nilai siswa : $\frac{\text{Nilai total siswa}}{\text{Total Siswa di kelas}} \times 100$

: $\frac{954}{13} \times 100\%$

:73

2. SIKLUS II

Untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan permainan ular tangga, peneliti merencanakan Siklus 1 yang terdiri dari empat fase, yaitu: Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, dan Refleksi.

Perencanaan

Dalam langkah ini, peneliti menyiapkan beberapa langkah sebagai berikut.

- a. Mendiskusikan bersama dengan guru kelas tentang RPP masing-masing
- b. pertemuan dan mempersiapkan materi
- c. Mempersiapkan bahan ajar berbicara
- d. Menyiapkan media permainan ular tangga untuk pembelajaran speaking
- e. Menyiapkan alat untuk mengumpulkan data dan lembar observasi kelas
- f. Mempersiapkan tes berbicara untuk mengukur prestasi siswa
- g. Mempersiapkan kriteria keberhasilan

Aktng

Dalam proses aktng ini peneliti melakukan 2 kali pertemuan, dan hasil pembelajaran siklus I menggunakan permainan ular tangga dapat dilihat pada tabel sebagai berikut

The result of Post-test in Cycle II

No	Nama	KKM	Skor	Kriteria	
				Lulus	Gagal
1	AOP	80	80	√	
2	BOR	80	85	√	
3	GAP	80	80	√	
4	GHF	80	80	√	
5	MAP	80	80	√	
6	MDA	80	80	√	
7	MFE	80	80	√	
8	MSS	80	80	√	
9	NH	80	60		√
10	RPD	80	80	√	
11	RRA	80	80	√	
12	SBS	80	50		√
13	AII	80	80	√	
Total			1035	11	2

Peneliti menemukan hasilnya sebagai berikut:

- a. 2 siswa mendapat nilai > 80
- b. 11 siswa mendapat nilai < 80

$$\begin{aligned} \text{Prestasi Klasik} &: \frac{\text{total siswa lulus}}{\text{Total Siswa di kelas}} \times 100 \\ &: \frac{11}{13} \times 100\% \\ &: 84,61 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rata rata nilai siswa} &: \frac{\text{Nilai total siswa}}{\text{Total Siswa di kelas}} \times 100 \\ &: \frac{1035}{13} \times 100\% \\ &: 79 \end{aligned}$$

D.KESIMPULAN

Dari hasil penilaian proses, refleksi, dan diskusi serta diskusi penelitian, disimpulkan bahwa ular tangga mampu meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa kelas VIII SMP PGRI 04 Malang. Aktivitas siswa selama pembelajaran siklus I dan siklus II meningkat secara bertahap yang meliputi keaktifan, keberanian, kemandirian, dan keberhasilan. Respon siswa terhadap proses pembelajaran sangat baik. Hampir semua siswa menyatakan senang dengan media permainan ular tangga, dan terjadi peningkatan penguasaan berbicara dibandingkan sebelumnya. Hasil belajar guru pada siklus I dan siklus II menunjukkan kinerja yang baik. Guru mulai menerapkan berbagai metode dan teknik pengajaran, guru berusaha merangsang aktivitas dan kreativitas siswa, guru menyajikan pembelajaran bahasa Inggris secara integral, guru tidak hanya mengkomunikasikan pada penyelesaian suatu materi pelajaran tetapi lebih memperhatikan kemampuan penguasaan yang diperoleh siswa. Hal ini terlihat pada aspek kesesuaian dalam merespon instruksi yang terjadi. Peningkatan tahap I dengan nilai 69 menjadi 84 pada tahap II terjadi perubahan yang signifikan pada aspek peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran yang meningkat dari 69 pada tahap I menjadi 84 pada tahap II. Hal ini sangat mempengaruhi aspek respon siswa. tentang media permainan ular tangga karena dengan menggunakan permainan ular tangga siswa dapat meningkatkan berbicara bahasa Inggris dan membuat semangat belajar siswa meningkat.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad. 2017. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Daud, and Heriansyah. 2016. *Students' views on EFL speaking problems*. Syiahkuala university. Jakarta: Sage Publication
- Floriasti, T. 2013. *Improving Speaking Skills Through The Use of Integrated Listening and Speaking Material for Student Teachers*. Green and Co
- Fromkin, V., & Rodman, R. 2011. *An Introduction to Language*. New York, NY: Harcourt Brace College Publishers.
- Haryati, S. 2012. *The Use of "The Snakes and ladders Game" to Improve the Vocabulary Mastery: A Case of the Seventh Grade of SMP N 20 Semarang*. A Thesis. Semarang: English Education Department, Faculty of Languages and Arts Education, IKIP PGRI Semarang.
- Kustandi, and Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual and Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Kusrini. 2012. *Teaching Vocabulary for Junior High School Students' Using Snake and Ladder Game*. jutnalnasional.ump.ac.id
- Sudarmika, K.B., dkk. 2018. "Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan*, Volume 9, Nomor 2 (hlm. 19-28).
- Sudjana Rivai. 2013. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Algesindo