

Penggunaan Tic Tac Toe Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Siswa Kelas 10 SMA Negeri 1 Adonara

Veronika Tuto Mamun¹, Indrawati Pupsparini²

Pendidikan Bahasa Inggris Ikip Budi Utomo

E-mail: eugeneveronika04@gmail.com, puspandra71@gmail.com

Informasi Artikel	ABSTRACT
<p>Submit: 19- 11 – 2022 Diterima: 22- 11 – 2022 Dipublikasikan: XX – XX – 2022</p>	<p>It is a well-known fact that English is an international language, that means English is used by most of people around the world. In English, speaking is the one of important skill that we must master. Speaking in a foreign language is not natural and it requires great effort throughout the whole process. So, by now we have understood the basic of speaking and the fact that speaking English is regarded as one of the most complex skill that we can master. Therefore as an English teacher, we have to introduce a variety of techniques in the classroom by selecting simple and useful material that creates more interest and attentiveness. Tic tac toe game is the one of the simple, fun and interesting method that can be applied in the classroom to enhance students speaking skill. The research conducted the study to enhance the 10th grade students speaking skill In SMA Negeri 1 Adonara. It consist the problem of this research that is How Tic Tac Toe game can enhance students' speaking ability of the 10th grade students' at SMA Negeri 1 Adonara. The research design of this study was Classroom Action Research. It was included two cycles. Each cycle consisted of planning, acting, observing, and reflecting. From the study, the researcher could conclude that the implementation of the study improved gradually from cycle 1 and Cycle 2. The improvement of the study was showed from each cycle. The subject of the research consisted of 17 students of class XIIB at SMA Negeri 1 Adonara in academic year 2021/2022. The instruments of this research were interview, test which was analyzed by quantitative analysis and observation sheet which was analysis by qualitative analysis. Based on the result of this research, tic tac toe game can enhance speaking ability for the 10th grade students at SMA Negeri 1 Adonara, it was seen from the improvement of the study. The improvement of the study was showed form each cycle. The result of the post-test cycle 1 and cycle 2 were 71,05 and 82,11. The result of the class percentage of students who pass the minimum mastery criterion (KKM) from cycle 1 and cycle 2 were 58,825% and 88,23% of the students. Thus proved that Tic Tac Toe Game can enhance the students' speaking ability. The conclusion of this reserach is based on the results of data analysis that the use of Tic Tac Toe Game can enhance students' speaking skills of the10th grade students at SMA Negeri 1 Adonara.</p> <p>Keywords: Tic Tac Toe game, Speaking Skill, CAR</p>
Penerbit	ABSTRAK

Fakta yang sudah kita semua ketahui bahwa bahasa Inggris merupakan bahasa internasional, yang berarti bahasa Inggris digunakan oleh sebagian besar orang di seluruh dunia. Dalam bahasa Inggris, berbicara adalah salah satu keterampilan penting yang harus kita kuasai. Berbicara dalam bahasa asing tidak alami dan membutuhkan upaya yang besar dalam seluruh prosesnya. Jadi, sekarang kita telah memahami dasar berbicara dan fakta bahwa berbicara bahasa Inggris dianggap sebagai salah satu keterampilan paling kompleks yang dapat kita kuasai. Oleh karena itu sebagai guru bahasa Inggris, kita harus memperkenalkan berbagai teknik di kelas dengan memilih materi yang sederhana dan bermanfaat yang menciptakan lebih banyak minat dan perhatian. Permainan tic tac toe merupakan salah satu metode sederhana, menyenangkan dan menarik yang dapat diterapkan di kelas untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X di SMA Negeri 1 Adonara. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana permainan Tic Tac Toe dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas 10 SMA Negeri 1 Adonara. Desain dari penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan selama dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Dari penelitian ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran meningkat secara bertahap dari siklus 1 dan siklus 2. Peningkatan pembelajaran dibuktikan dari setiap siklus. Subjek penelitian ini berjumlah 17 siswa kelas XIIB SMA Negeri 1 Adonara tahun pelajaran 2021/2022. Instrumen penelitian ini adalah wawancara, tes yang dianalisis dengan analisis kuantitatif dan lembar observasi yang dianalisis dengan analisis kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian ini, permainan tic tac toe dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas 10 SMA Negeri 1 Adonara, hal ini terlihat dari peningkatan pembelajaran. Peningkatan pembelajaran dapat kita ketahui dari hasil setiap siklus. Hasil post-test siklus 1 dan siklus 2 adalah 71,05 dan 82,11. Hasil persentase kelas siswa yang lulus Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari siklus 1 dan siklus 2 adalah 58,825% dan 88,23% siswa. Dengan demikian terbukti bahwa Permainan Tic Tac Toe dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Kesimpulan dari penelitian ini berdasarkan hasil analisis data bahwa penggunaan Tic Tac Toe Game dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 10 SMA Negeri 1 Adonara..

Kata kunci: Permainan Tic tac Toe, Keterampilan Berbicara, PTK

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang paling efektif untuk menyampaikan pikiran, tujuan dan sasaran kepada orang lain. Fungsi bahasa sebagai alat komunikasi menjadikan bahasa sebagai pengaruh penting dalam kehidupan manusia. Komunikasi tidak akan sempurna jika bahasa yang diungkapkan tidak diterima oleh orang lain, sehingga sangat penting bagi kita untuk mempelajari bahasa dalam hal ini bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang wajib dipelajari karena bahasa Inggris merupakan bahasa internasional. Jadi, menguasai bahasa Inggris sangat penting bagi kita untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain di seluruh dunia. Di Indonesia, bahasa Inggris telah diajarkan di sekolah formal (SD, SMP dan SMA), universitas dan perguruan tinggi. Dalam bahasa Inggris ada empat keterampilan yang harus dikuasai siswa, yaitu berbicara, menulis, mendengarkan dan membaca. Menurut Brown (2015), berbicara adalah proses interaktif membangun makna yang melibatkan produksi, penerimaan, dan pemrosesan informasi. Berbicara merupakan bagian penting yang harus dikuasai siswa untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam kehidupan nyata. Hal ini

memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam berbicara secara spontan. Sayangnya ketika siswa diminta untuk berbicara bahasa Inggris secara spontan, kebanyakan mereka gagal, fenomena ini ditemukan di SMA Negeri 1 Adonara. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru pada hari Selasa, 28 Desember 2021, praktik berbicara bahasa Inggris pada siswa kelas 10 SMA Negeri 1 Adonara masih rendah yang pada akhirnya membuat siswa masih mengalami kesulitan berbicara bahasa Inggris. Peneliti juga menemukan bahwa guru mengalami beberapa kesulitan dalam menerapkan strategi yang ideal. Karena kendala yang dihadapi guru adalah media pembelajaran, maka peneliti melakukan penelitian mengenai media pembelajaran sederhana dan menyenangkan berupa media game yaitu Tic Tac Toe Game dalam pembelajaran bahasa Inggris. Peneliti memilih menggunakan permainan Tic Tac Toe karena permainan ini sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Menurut Laliitha Saroja (2014), Tic-Tac-Toe adalah permainan yang dapat dimainkan oleh dua orang pemain dimana balok persegi (3 x 3) dapat diisi dengan tanda silang (X) atau nol (O). Tic tac toe adalah permainan yang menyenangkan dan sederhana. Permainan Tic Tac Toe dalam pembelajaran bahasa Inggris, dimana siswa dibagi menjadi dua tim, satu mewakili nol (O) dan yang lainnya mewakili silang (X). Guru akan menulis beberapa kata dalam sembilan kotak di papan tulis. Kata-kata tersebut dapat berupa kata kerja, kata sifat, menjadi dan kata benda. Guru menjelaskan salah satu ciri dari kata-kata dalam kisi-kisi tic tac toe tersebut dan siswa akan menebak kata apa yang dimaksud guru, kelompok yang dapat menjawab dengan benar maka mereka dapat memberi tanda X dan O pada kisi-kisi sesuai kelompoknya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan penerapan metode Tic Tac Toe game yang digunakan sebagai model pembelajaran di dalam kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian atau eksperimen yang dilakukan secara berulang-ulang pada suatu kelas untuk mengetahui pengaruh suatu tindakan yang diterapkan pada subjek penelitian di kelas tersebut (Arikunto, 2015: 41). Siklus penelitian tindakan kelas ini meliputi beberapa tahap yaitu (perencanaan), pengumpulan data (acting), analisis dan interpretasi data (observasi), dan pengembangan rencana tindakan (refleksi). Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas selama 2 bulan, dimulai pada tanggal 21 Februari-21 April 2022 di SMA Negeri 1 Adonara. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Adonara. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian agar data tersebut lebih mudah diolah dan menghasilkan penelitian yang berkualitas. Data yang telah dikumpulkan dengan menggunakan instrumen akan dideskripsikan, dilampirkan atau digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam suatu penelitian. Ada 3 instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, tes yang dilaksanakan dalam bentuk oral test dengan mempertimbangkan kemampuan siswa dalam lima aspek Speaking yakni pronunciation, grammar, vocabulary, fluency dan comprehension dan instrument terakhir adalah lembar observasi. Dalam melengkapi data numerik, untuk mendapatkan rata-rata skor berbicara siswa sebelum pelaksanaan dan setiap siklus untuk mengetahui seberapa baik media Tic Tac Toe di kelas digunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Untuk mendapatkan persentase kelas, gunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Classical Achievement} = \frac{\text{Total Students Pass}}{\text{Total Students In The Class}} \times 100$$

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) dapat dikatakan berhasil jika 75% siswa aktif dalam pembelajaran. Kriteria ketuntasan belajar siswa dilihat berdasarkan hasil tes yang diperoleh siswa. Kriteria tingkat ketuntasan minimal (KKM) di SMA Negeri 1 Adonara adalah 75%. Siswa dikatakan berhasil jika setiap siswa mencapai skor 75% - 100% atau skor 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas 10 SMA Negeri 1 Adonara, dapat ketahu dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa

Skill	Pre-test	Post-test		Class Percentage	
		C1	C2	C1	C2
Pronunciation, Vocabulary, Grammar, Fluency, Comprehension	61,76	71,05	82,11	58,82%	88,23%

Berdasarkan hasil pada tabel menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berbicara siswa setelah penerapan metode permainan Tic tac toe. Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata skor keterampilan berbicara siswa masih dalam standar rendah atau belum mencapai kriteria ketuntasan minimal KKM dengan skor (61,76), namun setelah permainan tic tac toe dilaksanakan. Pada siklus I skor rata-rata kemampuan berbicara siswa meningkat dengan nilai rata-rata (71,05) meskipun belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan semakin meningkat lebih signifikan lagi setelah permainan Tic tac toe diterapkan pada siklus II dengan skor rata-rata kemampuan berbicara siswa adalah 82,11 yang menunjukkan keberhasilan penerapan metode permainan tic tac toe, pemahaman siswa menjadi lebih baik, juga mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Setelah menerapkan permainan tic tac toe untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam 2 siklus pengembangan keterampilan berbicara siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya, siswa mampu berinteraksi dengan guru dan teman sekelas di kelas dan ini selaras dengan penelitian Wella Agustia dan Zul Amri (2013;232) permainan tic tac toe memberikan konteks yang bermakna bagi siswa untuk terlibat aktif dalam percakapan. Karena permainan tic tac toe merupakan permainan tandingan antar kelompok, maka permainan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif berkomunikasi dengan teman sekelasnya. Berdasarkan uraian persentase di atas, kita dapat melihat bahwa adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berbicara siswa setelah menerapkan permainan tic tac tie dalam 2 siklus penelitian tindakan kelas, yaitu siklus 1 dan siklus 2.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti tentang permainan tic tac toe untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa kelas 10 di SMA Negeri 1 Adonara, dapat disimpulkan bahwa metode ini berhasil meningkatkan kemampuan Speaking siswa. Kemampuan maupun antusias siswa dalam belajar meningkat. Permainan tic tac toe membuat siswa antusias bermain sambil belajar karena membantu anak berpikir, bergerak dan berinteraksi dengan teman sekelas dan guru sehingga dapat menghilangkan ketegangan pada siswa. Tic tac toe game menjadi lebih menarik karena ada berbagai variasi dalam permainannya sehingga terdapat variasi dalam permainannya. Karena dalam permainan Tic tac toe terdapat unsur visual dan gerakan fisik, unsur tersebut dapat menciptakan suasana hati yang positif dan dapat merangsang siswa untuk meningkatkan semangat belajar dan memotivasi mereka dalam belajar bahasa Inggris khususnya dalam Speaking.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustia, W., & Amri, Z. 2013. Improving The Students' Speaking Ability By Using Tic-Tac-Toe Game To Be Media At Junior High School. *Journal of English Language Teaching*, 1(2), 224-234.
- Angela, M.Sihotang, dkk. 2021. The Effective Way To Develop Speaking Skill. *Journal of Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*. 9(1), 2-3.
- Arikunto, dkk. 2015: *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Brown. 2001. *Teaching by Principles: An Interactive Approach To Language Pedagogy*. New York: Pearson Education
- Harris, David P. 1969. *Testing Language As A Second Language*. New York: McGraw-Hill
- Hidayati, H. 2015. The Use Of Tic Tac Toe Game In Teaching Speaking Skill. *Linguistics and ELT Journal*, 3(1), 11-18.
- Kurniati, A. K., Eliwarti, E., & Novitri, N. 2015. A study on the speaking ability of the second year students of SMK Telkom Pekanbaru. Doctoral dissertation. Riau University.
- Lalitha Saroja, Manal E., dkk. 2014. Implementation Of Tic Tac Toe Game In LabVIEW. *International Journal of Computer Trends and Technology*. 12(2), 71.
- Muntasiroh. 2017. The Use of Tic Tac Toe Game and Cooperative Learning To Improve Students' Speaking Skill. Skripsi . Intitute Agama Islam Negeri Salatiga.
- Nurzalim, Rizky Claudia Wardani, dkk. 2018. The Effectiveness Of Using Tic Tac Toe Games In Students Understanding On Simple Present Tense At The First Grade Of SMPN 1 Kabupaten Sorong. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 5(2), 84-85.
- Sudarwati, Th., M., and Eudia Grace. 2016. *Pathway To ENGLISH For SMA/MA Grade X*. Jakarta: Penerebit Erlangga.
- Widiati, Utami, Zukiati Rohma, dan Furaidah. 2014. *Bahasa Inggris SMA/MA/MAK Kelas X*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembukuan, Balitbang, Kemendikbud.