

## Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa menggunakan *Media Board Game*

**Mentari Stefani\*, Yuesi Setyorini, Susilawati**  
STKIP Kusuma Negara

\*mentaristefani@stkipkusumanegara.ac.id

### Abstrak

Pengajaran keterampilan produktif dalam bahasa Inggris memang memiliki beberapa masalah untuk dibahas. Keterampilan produktif berbicara dan menulis. Masalah yang muncul dalam mengajarkan keterampilan produktif dalam bahasa Inggris adalah sebagian besar siswa tidak dapat meningkatkan produksi bahasa mereka, terutama dalam kemampuan berbicara. Dengan menggunakan permainan komunikatif dalam pembelajaran berbicara yang mendorong siswa untuk berbicara sebanyak mungkin. Peneliti menyimpulkan bahwa proses pengajaran dan pembelajaran berbicara harus lebih komunikatif dan interaktif untuk membuat siswa berani mengeksplorasi ide-ide mereka melalui berbicara. Untuk mendapatkan kompetensi komunikatif, peneliti menggunakan media board game yang dikombinasikan dengan tehnik PPP. Dengan penelitian kuantitatif, tes berbicara diberikan sebagai instrumen penelitian ini, yang dibagi menjadi pretest dan post-test. Subjek penelitian adalah 24 siswa di kelas delapan SMP Islam Al-Farisi pada semester kedua tahun akademik 2017/2018. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan dalam bahasa target dan akurasi mereka dalam berbicara setelah penerapan permainan papan. Peneliti menyarankan bahwa berbicara menggunakan permainan papan memfasilitasi siswa untuk meningkatkan keterampilan berbicara mereka.

Kata kunci: *board game*, keterampilan berbicara.

### Pendahuluan

Keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk menghasilkan artikulasi suara, untuk menghasilkan kata-kata, untuk mengekspresikan, untuk menyatakan, dan untuk menyampaikan pemikiran, ide, dan perasaan dengan menggunakan ucapan dalam bentuk komunikasi. Peneliti memfokuskan penelitian pada siswa kelas delapan Sekolah Menengah Pertama. Dengan mengamati kelas, ada beberapa masalah yang dihadapi siswa. Yang pertama, para siswa masih tidak dapat menggunakan bahasa Inggris dalam berinteraksi dengan guru mereka di kelas. Yang kedua, banyak siswa kekurangan kosa kata yang membuat siswa tidak memahami kata-kata yang ingin mereka katakan dalam bahasa Inggris, guru tidak memberikan kesempatan yang cukup bagi siswa untuk memahami pelajaran dan monoton dalam proses pembelajaran. Yang ketiga, kegiatan mengajar di kelas. Pilihan kegiatan kelas menggunakan metode tradisional dalam mengajar berbicara tidak menciptakan situasi kelas yang menarik. Selain itu, siswa tidak termotivasi dalam belajar berbicara, karena tidak ada banyak waktu dalam berlatih bahasa Inggris di kelas sehingga siswa tidak memiliki kesempatan yang sama dalam berbicara. Salah satu strategi untuk meningkatkan berbicara dalam percakapan yaitu dengan permainan komunikatif.

Permainan komunikatif adalah serangkaian kegiatan desain menyenangkan yang dapat merangsang interaksi siswa di kelas. Permainan ini harus berperan aktif di kelas dengan berbicara untuk mengekspresikan sudut pandang mereka sendiri atau memberikan informasi. Lebih dari itu kepercayaan diri siswa akan terbentuk secara otomatis karena konsepnya dalam membangun kebiasaan interaksi.

Oleh karena itu, Board Game dapat menjadi media yang akan memberikan banyak keuntungan bagi guru dan siswa. permainan papan dapat didefinisikan sebagai sesuatu atau instrumen yang digunakan untuk menarik motivasi siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar karena permainan papan dapat membuat siswa lebih fokus pada pembelajaran karena mereka tidak merasa dipaksa untuk belajar. Mereka juga memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengalaman baru dalam bahasa asing yang tidak selalu ada selama pelajaran biasa. Game adalah cara alami pembelajaran dan bagian penting dari perkembangan. Tujuan bermain game di kelas adalah untuk melatih keterampilan bahasa tertentu dan bersenang-senang. Berkaitan dengan penelitian ini, (Rahmawati, 2012) menyimpulkan bahwa media board games efektif untuk mengajar bahasa Inggris dengan menggunakan permainan papan dan keterampilan berbicara siswa meningkat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan papan dalam kombinasi dengan menerapkan berbagai media dalam presentasi, menggunakan lagu, menggunakan kelas bahasa Inggris, dan melakukan kegiatan mendengarkan mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

### **Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Studi penelitian tindakan kelas menunjukkan suatu proses di mana peneliti menyelidiki pengajaran dan pembelajaran untuk meningkatkan masalah belajar siswa. Metode penelitian tindakan kelas (CAR) menggunakan tiga siklus; setiap siklus terdiri dari empat langkah yaitu merencanakan, bertindak, mengamati dan merefleksikan. Sumber pengumpulan data dilakukan dengan mengambil data dari siswa SMP Islam Al-Farisi. Peneliti memilih siswa kelas VIII SMP Islam Al - Farisi, Cikarang Barat - Bekasi sebagai informan. Total anggota siswa adalah 24 siswa.

Pengumpulan data yang baik adalah data yang valid dan dapat diandalkan. Seperti data yang diperoleh dari instrumen sebagai alat pengumpulan data. Dalam hal ini, peneliti menggunakan hasil meningkatkan keterampilan berbicara siswa menggunakan permainan papan. Ada tiga prosedur yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data, yaitu observasi, wawancara, dan tes. Pengamatan dilakukan untuk mengumpulkan data termasuk bahan ajar, metode pengajaran melalui teknik, jenis media yang digunakan di kelas dan proses evaluasi. Dalam hal ini, peneliti bertindak sebagai pengamat yang mengamati kegiatan belajar mengajar di kelas dengan menuliskannya di kertas pengamatan. Makalah pengamatan adalah perangkat pengamatan yang terdiri dari nama subjek dan faktor-faktor yang diamati. Dalam penelitian ini, digunakan untuk mendapatkan data dari proses pembelajaran. Dan Peneliti melakukan beberapa wawancara dengan guru sebagai informan kunci dan siswa sebagai informan terkait dengan aktivitas berbicara menggunakan permainan papan. Sebelum wawancara dilakukan, peneliti membuat daftar pertanyaan yang akan ditanyakan, sehingga proses wawancara dapat berjalan dengan lancar. Dan juga tes berbicara digunakan untuk mengukur kemampuan berbicara siswa dalam bentuk lisan dan dari umpan balik yang didapat dari hasil tes siswa (pre-test dan post-test), peneliti dapat melihat peningkatan prestasi siswa dalam keterampilan berbicara. Tes ini juga akan dicapai untuk mengevaluasi prestasi siswa dan untuk mengetahui kemajuan

siswa setelah penerapan media permainan papan dalam proses belajar mengajar selama penelitian tindakan kelas.

Ada 3 langkah untuk kriteria analisis data, Pengurangan Data, Deskripsi Data, dan Verifikasi Data Data. Proses untuk memvalidasi data melalui triangulasi dengan membandingkan data yang dikumpulkan dari berbagai sumber, yaitu hasil observasi, wawancara dan tes.

## **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Deskripsi Pra-Tindakan**

Data penelitian diperoleh sebagai data pengamatan dari proses pembelajaran untuk setiap siklus mulai dari siklus 1 hingga siklus 3. Data pengamatan diambil dari pengamatan terhadap tindakan siswa dalam proses pengajaran dan pembelajaran digunakan untuk mengetahui proses implementasi Speaking using Board Game dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

### **2. Deskripsi Tindakan**

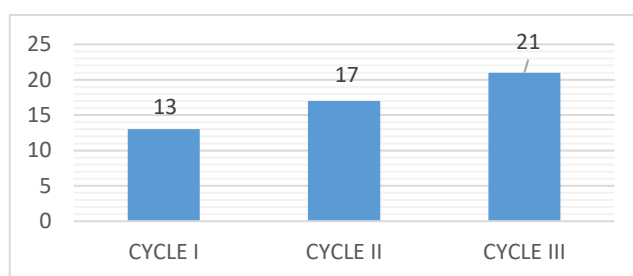
Tindakan Data diambil dari observasi terhadap tindakan siswa dalam proses belajar mengajar penerapan permainan papan dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Mengajar di kelas, peneliti membuat rencana pelajaran dan silabus terkait dengan kompetensi standar. Peneliti berencana untuk memberikan mereka beberapa kegiatan untuk dipraktikkan sebelum para siswa pergi ke tahap produksi. Pada tahap ini, para siswa akan berlatih pengucapan, tata bahasa dan ekspresi yang harus mereka peroleh. Peneliti juga menyiapkan post-test setelah mengajarkan keterampilan berbicara menggunakan permainan papan.

Dalam pertemuan pertama, peneliti memperkenalkan dan menjelaskan aturan permainan papan dan topik permainan papan. Setelah peneliti memperkenalkan topik materi dan sebelum memainkan permainan papan, ia mempresentasikan ekspresi percakapan singkat dalam bentuk lisan dengan menghadirkan PowerPoint. Dalam pertemuan kedua, peneliti memutar rekaman dan meminta siswa untuk mendengarkan percakapan dengan hati-hati. Video itu menunjukkan percakapan antara dua orang untuk mendengarkan pelafalan dan mengulanginya. Hal ini bertujuan agar siswa memiliki pengucapan yang akurat. Kemudian para siswa diberikan beberapa pertanyaan yang harus mereka jawab berdasarkan video dan diminta untuk membuat percakapan singkat berdasarkan situasi yang diberikan menggunakan ekspresi yang telah mereka pelajari. Kemudian dalam kegiatan kelas terakhir, peneliti mengizinkan siswa untuk mulai bermain permainan. Kegiatan tersebut membuat kelas ramai karena para siswa sangat antusias untuk memainkan permainan. Mereka secara aktif berpartisipasi dalam permainan. Para siswa sangat menikmati permainan. Terkadang, mereka tertawa karena teman mereka mendapat hukuman seperti itu dalam bermain game. Peneliti juga mendorong siswa ketika mereka berbicara. Untuk memberi siswa petunjuk atau untuk mengingatkan mereka terutama ketika mereka memiliki kesulitan untuk mengatakan sesuatu, seperti ketika peneliti mengundang siswa untuk membuat kesimpulan di akhir pelajaran. Kelemahan yang dihadapi peneliti pada siklus 1 adalah siswa bergantung pada materi yang diberikan oleh guru dan tidak memulai untuk mencukupi kebutuhan materi mereka dan beberapa siswa cenderung berbicara dengan teman mereka dalam proses belajar mengajar.

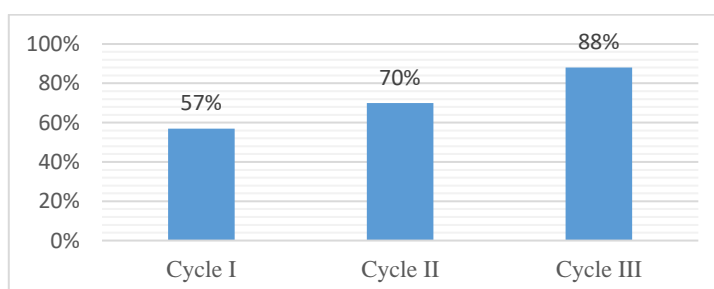
Oleh karena itu, peneliti dapat memberikan pemahaman yang jelas kepada siswa tentang apa yang harus mereka lakukan dalam berbicara menggunakan permainan papan dan membuat siswa dapat memahami konsep keterampilan berbicara menggunakan permainan papan. Selama proses belajar, para peneliti mengamati proses belajar mengajar kegiatan siswa dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Aspek yang diamati adalah kegiatan kemampuan siswa untuk menunjukkan pelafalan, tata bahasa, kosa kata, kelancaran, dan pemahaman mereka. Selain itu, peneliti mendapatkan nilai siswa dari tes yang dilakukan pada siklus 1.

Pada siklus 2, ada peningkatan. Para siswa menjadi lebih percaya diri dan lebih aktif untuk berbicara bahasa Inggris. Para siswa berbicara lebih lancar dan akurat, tetapi kadang-kadang siswa memiliki beberapa kesalahan tata bahasa. Para siswa meningkatkan pengucapan dan kosa kata mereka. Para siswa dapat menggunakan ekspresi dengan benar. Para siswa lebih banyak berpartisipasi dalam kegiatan berbicara dan mendapat lebih banyak kesempatan untuk berbicara. Persentasenya 70% berhasil dan 30% tidak berhasil. Itu berarti 7 siswa yang masih belum selesai dan 17 dari 24 siswa yang dapat memenuhi standar kompetensi mereka terlibat dengan kegiatan dengan antusias dan tidak malu untuk mengemukakan pendapat mereka dalam permainan papan permainan. Jadi, hasilnya jauh lebih baik daripada di siklus pertama.

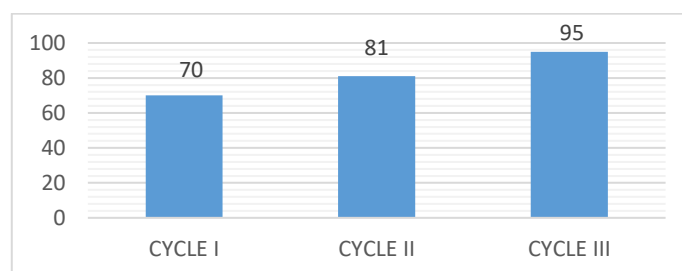
Dan dalam Siklus 3, siswa menjadi lebih aktif untuk berbicara bahasa Inggris ketika mereka melakukan latihan, siswa berbicara lebih lancar, siswa berbicara lebih akurat dan menjadi sadar akan kesalahan tata bahasa mereka, siswa meningkatkan pengucapan mereka, siswa memiliki lebih banyak kosakata, siswa dapat menggunakan ungkapan dengan benar, siswa lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan berbicara dan mendapat lebih banyak kesempatan untuk berbicara dalam proses pembelajaran dengan antusias dan baik. Selain itu mereka independen di dalamnya hasil tes dan observasi memuaskan dan rata-rata 87,00. Artinya 22 siswa dapat memenuhi standar kompetensi.



**Gambar 1. Peningkatan Prestasi Siswa dalam Jumlah Siswa**



**Gambar 2. Peningkatan Prestasi Siswa dalam Persentase**



**Gambar 3. Peningkatan Prestasi Siswa dalam Skor**

Dari grafik ini, ada peningkatan skor rata-rata dari siklus 1, siklus 2 dan siklus 3. Ditemukan bahwa keterampilan berbicara siswa secara bertahap mengalami kemajuan. Siswa yang dapat memenuhi standar kompetensi membentuk siklus 1 hingga siklus 3 seperti yang diikuti pada siklus 1 hanya 13 dari 24 siswa dan hanya 57% yang berhasil. Pada siklus 2 ada 17 dari 24 siswa yang berhasil pada 70%. Hasilnya lebih baik daripada yang pertama. Dalam siklus 3 adalah 22 dari 24 siswa dan berhasil 88%. Jadi, hasilnya sangat memuaskan.

Peneliti mengambil skor mereka dari 5 aspek seperti kelancaran, pengucapan, kosa kata, tata bahasa dan pemahaman berlatih percakapan yang mengacu pada keterampilan berbicara menggunakan media permainan papan, siswa mencapai lebih baik dalam berbicara. Tingkatkan motivasi, antusiasme, partisipasi di kelas, dan juga kepercayaan diri mereka.

### **Kesimpulan**

Penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan keterampilan berbicara menggunakan permainan papan. Mereka adalah siklus yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Dengan melakukan penelitian ini, ditemukan bahwa penggunaan permainan papan untuk mengajar berbicara yang dikombinasikan dengan 3P (presentasi, latihan, produksi) meningkatkan kepercayaan diri siswa, kelancaran, kosa kata dan membuat siswa lebih aktif untuk berbicara, karena permainan memberikan suasana ramah di mana siswa dapat belajar menggunakan ekspresi bahasa secara efektif dan komunikasi dengan cara yang menyenangkan. Sebelum bermain permainan papan, para siswa diberikan beberapa kegiatan untuk meningkatkan fasih mereka. Implementasi permainan papan bicara melibatkan siswa untuk belajar ekspresi bahasa pada berbagai topik. Dengan demikian, mereka dapat belajar dan mengumpulkan kosakata baru. Permainan papan membantu siswa memahami materi tentang penggunaan ekspresi bahasa yang mereka pelajari dengan mudah. Mereka juga dapat belajar bagaimana menggunakan ekspresi bahasa secara lisan, riang dan komunikatif. Itu bisa dilihat dari poin-poin berikut. Dari tabel distribusi skor penelitian, ada peningkatan skor rata-rata dari siklus 1, siklus 2 dan siklus 3. Ditemukan bahwa keterampilan berbicara siswa secara bertahap mengalami kemajuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan papan efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Aspek berbicara dari pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir. Ini menyiratkan bahwa guru dapat menerapkan permainan papan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. terutama dalam percakapan sehari-hari mereka untuk mengekspresikan perasaan

mereka, mereka dapat lebih dapat meningkatkan tata bahasa siswa, kosa kata siswa, pengucapan siswa, dan kelancaran siswa ketika mereka berbicara.

Respon siswa terhadap penggunaan media permainan papan dalam belajar keterampilan berbicara sangat menarik untuk membuat siswa mudah memahami tentang topik tersebut dan juga siswa merasa lebih percaya diri dalam percakapan menggunakan bahasa Inggris di kelas belajar dan mengajar.

### Daftar Rujukan

- Brothers, Parker. *The Benefits of Board Games*, Accessed on December 15, 2016
- Brown, H. Douglas. (2000). *Principle of Language Learning and Teaching*. New York: Addison Wesley Longman.
- Brown, H. Douglas. (2004). *Principle and Classroom Practice*. New York: Pearson Education Longman.
- Brown, H. Douglas. (2001). *Teaching by Principles an Interactive Approach to Language Pedagogy*. New York: Addison Wesley Longman.
- Bygate, Martin. (1987). *Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Carter, Ronald, and David Nunan. (2001). *The Cambridge Guide to Teaching English to Speakers of Other Languages*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Chang, Shelley, and Jenny Cogswell. (2008). *Using Board Games in the Language Classroom*, TESOL.
- Gordon Lewis and Bedson Gunther. (2001). *Games For Children*, Oxford: Oxford University Press.
- Hadfield, Jill. (2001). *Vocabulary Games*. London: Pearson Education Longman.
- Hadfield, Jill. (1990). *Intermediate Communication Games*. Hongkong: Thomas Nelson Ltd.
- Hadfield, Jill and Charles Hadfield. (1999). *Simple Speaking Activities*. Oxford: Oxford University Press
- Harmer, Jeremy. (2001). *The Practice of English Language Teaching 3<sup>rd</sup>*. London: Pearson Education Longman
- Harmer, Jeremy. (1998). *How to Teach English*. Edinburg Gate: Longman.
- Jones, Tamara. (2005). *Ten Ways to Turn Lessons into Games*. The Internet TESL Journal retrieved from <http://iteslj.org/Techniques/Jones-LessonsIntoGames.html>
- Kayi, Hayriye. *Teaching Speaking: Activities to Promote Speaking in a Second Language*. [iteslj.org/Techniques/Kayi-TeachingSpeaking.html](http://iteslj.org/Techniques/Kayi-TeachingSpeaking.html), Accessed on December 04, 2016
- Mayer, Brian and Christopher Harris. (2010). *Libraries Got Games*. Chicago: American Library Association.
- Nicholson, Scott. (2010). *Everyone plays at the library*. New Jersey: Scott Nicholson.
- Louma, Sari. (2009). *Speaking*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Mahwah. (2005). *Handbook of Research in Second Language Teaching and Learning*. London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Provenzo, A. Baker and Eugene F.P., Jr. (1981). *Favorite Board Games You Can Make and Play*. New York: Dover Publication Inc.

- Rahmawati, Ika Nur. (2012). *Improving the Fourth Grade Students' Speaking Skills through Board Games*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, p.14.
- Richards, Jack C. (2008). *Teaching Listening and Speaking From Theory to Practice*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Thornbury, Scott. (1996). *How to Teach Speaking*. England: Harlow Longman.
- Ur, Penny. (1996). *A Course in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wright, Andrew, Et.al. (2006). *Games for Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Willies, J. (1996). *A Framework for Task-Based Learning*. Longman.
- Yingjie, Yang. (2014). *The Development of Speaking Fluency: Technique for the EFL learners in China*, International Journal of Research Studies in Language Learning.