

Pemanfaatan Permainan *Snake And Ladder* Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Bicara Siswa Dalam Bahasa Inggris Melalui Di Kelas VII-A Smp Negeri 5 Kota Sorong

Marry Lepong

SMP Negeri 5 Kota Sorong

Email: marry.lepong@gmail.com

Abstract: *Snake and Ladder* is one of popular game for students from long time ago and it is one of fun activities and on the first of this game is needed to ask students to speak as long as the game run. By some modifications, this game is expected can improve the students' ability in speaking English. This research is a classroom research action which contains of two cycles. Every cycle consists of 4 phases, those are 1) Planning, 2) action, 3) observation, and 4) reflection. The subject of this research is the students of VII A of SMP Negeri 5 Kota Sorong which consist of 40 students. The techniques of data collection are observation, interview and documentation. From the result of the formative test, the process in two cycles showed the duration of students speaking has increased up to 8 minutes for average. The students' competency in vocabulary is getting more than before. By using good and correct dictions, ideas and thought can be delivered well. Meanwhile from the interview result showed that students are more motivated in speaking and the learning process was very exciting. The conclusion of this research is *snake and ladder* game could increase students ability in speaking English for VII A students of SMP Negeri 5 Kota Sorong .

Keywords : *snake and ladder*, game, speaking ability, SMP Negeri 5 Kota Sorong

Abstrak: *Snake and Ladder* merupakan suatu permainan yang dikenal siswa sejak lama dan kegiatan yang menyenangkan, serta pada permainan awalnya banyak melibatkan siswa untuk berbicara selama permainan. Dengan modifikasi permainan *Snake and Ladder* dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, diharapkan permainan ini dapat meningkatkan kemampuan bicara siswa dalam bahasa Inggris. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang meliputi dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII A SMP Negeri 5 Kota Sorong yang berjumlah 40 siswa. Sumber data berasal dari guru dan siswa. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dari pengolahan hasil tes performa formatif dalam 2 siklus menunjukkan durasi bicara siswa meningkat rata-rata 8 menit, penguasaan kosakata lebih banyak dengan penggunaan diksi yang lebih baik dan benar, ide dan gagasan dapat lebih tersampaikan dengan baik. Sementara itu, dari hasil wawancara menunjukkan siswa lebih termotivasi untuk bicara dan pembelajaran dirasakan menyenangkan. Dapat disimpulkan bahwa *snake and ladder* mampu meningkatkan kemampuan bicara siswa kelas VII A SMP Negeri 5 Kota Sorong dalam bahasa Inggris.

Kata kunci: *snake and ladder*, permainan, kemampuan berbicara bahasa inggris, SMP Negeri 5 Kota Sorong

1. Pendahuluan

Dalam kehidupan sehari-hari, biasanya orang menilai kemampuan bahasa inggris seseorang dari kemampuan bicara. Seseorang yang secara lancar dapat menyampaikan ide / gagasan dalam bahasa inggris maka dikatakan mahir dalam berbahasa inggris.

Kemampuan berbicara bahasa inggris siswa kelas VII A SMP Negeri 5 Kota Sorong dari tahun ke tahun masih rendah. Hal ini diindikasikan dengan mengekspresikan ide dalam bahasa inggris secara lisan sering terhenti di tengah pembicaraan, durasi bicara rata-rata di bawah 5 menit, menggunakan kosa kata sangat terbatas, kurang keberanian untuk memulai bicara dalam bahasa inggris baik kepada guru maupun ke teman sekelas. Temuan peneliti sebagai guru bahasa inggris pada

semester sebelumnya di kelas VII A yang berfokus pada *transactional interpersonal* dan *functional* menunjukkan bahwa siswa hanya menjawab pada pokok gagasan saja, kurang dapat mengembangkan jawaban bahkan bertanya dalam bahasa Inggris.

Menggunakan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris sangat disarankan untuk membangun kemampuan yang dirasa cukup kompleks (Wright, Andrew et al : 1984). *Snake and Ladder* adalah permainan yang sudah dikenal siswa sebelumnya. Dalam domain/alamiah *snake and ladder* lebih menekankan siswa untuk menggunakan komunikasi verbal dari pada komunikasi visual dan motorik. Oleh karenanya menggunakan permainan *snake and ladder* yang dimodifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris perlu untuk dilakukan. Peneliti melihat perlu untuk berupaya meningkatkan kemampuan bicara siswa dengan menggunakan permainan *snake and ladder* ini. Diharapkan dapat meningkatkan komunikasi verbal dalam bahasa Inggris sehingga kemampuan bicara siswa dalam bahasa Inggris dapat ditingkatkan.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas VII A SMP Negeri 5 Kota Sorong yang beralamat Jalan Basuki Rahmat KM. 12 Klasaman Kota Sorong dan dilakukan pada bulan Maret 2015 sampai dengan bulan Mei 2015 semester 2 tahun pelajaran 2014/2015. Prosedur penelitian mencakup langkah-langkah yaitu perencanaan (*planning*), implementasi tindakan (*action*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflection*).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII A SMP Negeri 5 Kota Sorong pada tahun pelajaran 2014/2015 dengan jumlah siswa dalam kelas penelitian adalah 40 siswa terdiri atas 16 laki-laki dan 24 perempuan.

Data yang diambil dalam penelitian ini diperoleh dari (a) Nilai rapor siswa keterampilan *speaking* semester 1 kelas VII A (yang penulis ajar) tahun pelajaran 2014/2015, (b) *Scoring sheet* (lembar nilai berbicara) siswa dalam mendeskripsikan sesuatu melalui permainan *snake and ladder*, (c) Hasil ulangan akhir berupa tes lisan dalam bentuk wawancara, (d) Hasil observasi oleh observer, dan (e) siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran.

Jenis data (a) data kuantitatif berupa tes lisan dalam bentuk wawancara, (b) data kualitatif yang berasal dari interaksi antar siswa, atau dengan guru dalam proses pembelajaran. Sedangkan kinerja siswa dibantu dengan lembar observasi terstruktur, (c) data dari lembar pengamatan yang dibuat oleh observer dan catatan pengamat selama pelaksanaan pelaksanaan tindakan pembelajaran di dalam kelas, dan (d) data dari kuesioner

yang dibuat oleh penulis.

Data yang diperoleh melalui lembar observasi pengamatan oleh observer, kemudian dianalisis bersama untuk mendapatkan prosentase yang menggambarkan peningkatan pada kemampuan berbicara siswa setelah diberi tindakan. Langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini adalah:

- a. Menghitung prosentase siswa yang telah mencapai 75% ketuntasan dan atau memperoleh nilai akhir sama atau lebih dari 76 setelah diberikan tindakan. Kegiatan ini dilakukan pada setiap akhir siklus I dan siklus II.
- b. Membandingkan tingkat prosentase peningkatan kemampuan berbicara bahasa inggris (*speaking*) mulai dari nilai *speaking* semester 1, lembar penilaian teman dan tes akhir berupa tes lisan dari siklus I dan II.

Data tersebut dianalisis dan dibahas bersama-sama dalam tahap refleksi. Pertemuan ini dimaksudkan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan yang terjadi pada proses pelaksanaan tindakan pembelajaran yang sudah disepakati sebelumnya. Bila terdapat adanya kekurangan, maka dicari solusinya, dan apabila terdapat hal yang sudah baik, maka dipertahankan. Kegiatan refleksi ini bukan saja dilaksanakan pada setiap akhir siklus, tapi setiap akhir pertemuan untuk mengetahui perkembangan. Hasil refleksi ini menjadi bahan perencaaan kegiatan penelitian pada siklus berikutnya.

Kriteria keberhasilan pada penelitian ini adalah bila siswa memperoleh nilai akhir minimal 76 pada test akhir yang dilakukan pada akhir kegiatan di setiap siklus. Kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa yang kami lakukan dikelompokkan ke dalam 5 kategori, yakni:

- a) Tingkat keberhasilan belajar siswa dalam %
 - (\geq - 80%) : sangat tinggi
 - (60 – 79%) : tinggi
 - (40 – 59%) : sedang
 - (20 – 39%) : rendah
 - (\leq - 20%) : sangat rendah
- b) Tingkat keaktifan siswa dalam PBM rata-rata per 10 menit dalam %
 - (\geq - 80%) : sangat baik
 - (60 – 79%) : baik
 - (40 – 59%) : cukup
 - (20 – 39%) : kurang
 - (\leq - 20%) : sangat kurang

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

3.1 Siklus I

- 1) Dalam pertemuan I peneliti memberikan tindakan pembelajaran grammar “*asking for opinion*” dan “*request*” sebagai materi pengulangan semester 1. Penekanan pada penggunaannya secara oral dalam latihan secara berpasangan.
- 2) Dalam pertemuan ke dua peneliti memberikan tindakan pembelajaran *Descriptive Text*. Dipelajari *Adjective, Adverbs, Simple Present Tense*. Penekanan pada latihan mendeskripsikan sesuatu secara oral.
- 3) Dalam pertemuan ke tiga siswa dalam kelompok 4 membuat media permainan “*Snake and Ladder*” dan membuat kalimat-kalimat “*Asking for opinion, Asking to describe/explain something, and request*” dan menempelkannya di atas media permainan.
- 4) Dalam pertemuan ke empat dalam kelompok yang beranggotakan empat, siswa melakukan permainan *snake and ladder*. Secara berpasangan siswa melakukan tanya jawab berdasarkan perintah yang terdapat dalam media permainan. Siswa yang bertanya mengukur durasi bicara temannya berapa menit partnernya dapat bertahan bicara dalam bahasa Inggris dengan skor penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. Skor Penilaian I

Durasi	Nilai
2 menit – 2 menit 59 detik	70
3 menit – 3 menit 59 detik	75
4 menit – 4 menit 59 detik	80
5 menit – 5 menit 59 detik	85
6 menit – 6 menit 59 detik	90
7 menit – 7 menit 59 detik	95
> 8 menit	100

- 5) Untuk mengetahui perkembangan kompetensi bicara siswa setelah diberi tindakan pada siklus I, maka dalam pertemuan kelima siswa diberikan tes lisan. Siswa melakukan tanya jawab langsung secara berpasangan berdasarkan tema yang telah ditentukan (berhubungan dengan biologi) tanpa media permainan. Peneliti memberikan penilaian langsung berdasarkan rubrik yang telah disepakati. Aspek yang dinilai ialah *grammar, pronunciation, intonation, fluency* dan *diction* (rubrik terlampir).

a) Hasil Tes akhir setelah diberi tindakan pada Siklus I

Setelah dilakukan tes ahir siklus I, lalu peneliti melakukan analisis terhadap skor yang diperoleh siswa. Hasil test ke 1 menunjukkan siswa yang mendapat rata-rata nilai lebih dari 76 adalah 25 orang atau 62,5 %, dan yang mendapat nilai kurang dari 76 adalah 15 orang atau 37,5%. Rata-rata peroleh nilai hasil tes adalah 74,83.

b) Refleksi pada Siklus I

Tindakan yang dilakukan pada siklus I dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat pada tahap perencanaan. Dari awal pelaksanaan tindakan sudah nampak peningkatan motivasi siswa untuk berbicara bahasa inggris lebih aktif dan mereka berusaha untuk memperpanjang durasi bicara dan lebih memperjelas objek yang dideskripsikan. Hal ini dimungkinkan karena media permainan *snake and ladder* sudah dikenal siswa, jadi sangat menarik untuk dimainkan dan yang menambah motivasi siswa untuk lebih aktif bicara bahasa inggris adalah *scoring sheet* yang telah disepakati bersama.

Ada beberapa hal yang menjadi catatan peneliti untuk perbaikan pada siklus II, yaitu

- 1) Masih banyak siswa yang mempunyai masalah dalam pengucapan kata kata tetentu dalam bahasa Inggris.
- 2) Kemampuan *grammar* siswa masih kurang. Hal ini nampak sewaktu siswa mendeskripsikan apa yang diminta pasangan bicaranya.
- 3) Ketika sedang berbicara menjelaskan pertanyaan pasangan bicaranya kadang tiba-tiba berhenti atau *stuck* karena keterbatasan penguasaan kosa kata dan gagasan.
- 4) Terkadang tidak memahami apa yang ditanyakan atau penjelasan lawan bicaranya.
- 5) Kadang-kadang pembicaraan kurang lancar.

Kekurangan-kekurangan tadi dianalisis dan menjadi catatan peneliti untuk pelaksanaan tindakan pada siklus II. Sebagai tindakan perbaikan untuk meminimalisir kekurangan tadi maka peneliti mendiskusikan dan mendiskusikan rekan guru bahasa inggris dengan siswa. Tindakan ini dilaksanakan setelah pelaksanaan ulangan di akhir siklus I Setelah menganilis dan mendiskusikan bersama observer kekurangan dan kelebihan pada tindakan siklus I, maka disepakati penelitian dilanjutkan ke siklus II.

3.2 Siklus II

- 1) Pada pertemuan 1 diskusi dan pembahasan tentang kekurangan yang terjadi di siklus I diantaranya tentang *pronunciation, grammar, vocabulary, fluency*, dan *content*. Ditayangkan beberapa gambar melau LCD, siswa menebak dan mendeskripsikan gambar tersebut. Ini dilakukan sebagai review untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi di siklus I.
- 2) Dalam pertemuan ke dua peneliti memberikan tindakan berupa guesing card. Siswa duduk berpasangan. Masing-masing pasangan memegang gambar yang berhubungan dengan pelajaran biologi (binang dan tanaman). Tiap pasanga saling meminta pasangan lain untuk menjelaskan gambar apa yang ada di tangan temannya. Temannya menjalelaskan lalu teman yang lain menebaknya.
- 3) Dalam pertemuan ke tiga siswa dalam kelompok 4 membuat media permaian "Ular Tangga" dan membuat kalimat-kalimat "Asking for opinion, Asking to describe/explain something, and request". Materi berhubungan dengan biologi, fisika atau math. dan menempelkannya di atas media permainan.
- 4) Dalam pertemuan ke empat dalam kelompok yang beranggotakan empat, siswa melakukan permainan ular tangga. Secara berpasangan siswa melakukan tanya jawab berdasarkan perintah yang terdapat dalam media permainan. Siswa yang bertanya mengukur durasi bicara temannya berapa menit partnernya dapat bertahan bicara dalam bahasa Inggris dengan skor penilaian sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Penilaian II

Durasi	Nilai
2 menit – 2 menit 59 detik	70
3 menit – 3 menit 59 detik	75
4 menit – 4 menit 59 detik	80
5 menit – 5 menit 59 detik	85
6 menit – 6 menit 59 detik	90
7 menit – 7 menit 59 detik	95
> 8 menit	100

- 5) Untuk mengetahui perkembangan kompetensi bicara siswa setelah diberi tindakan pada siklus II, maka dalam pertemuan ke lima siswa diberikan tes oral. Siswa melakukan tanya jawab langsung secara berpasangan berasarkan tema

yang telah ditentukan (berhubungan dengan IPA and matematika) tanpa media permainan. Peneliti memberikan penilaian langsung berdasarkan rubrik yang telah disepakati. Aspek yang dinilai ialah *grammar*, *pronunciation*, *intonation*, *fluency* dan *diction*.

a) Hasil Tes akhir setelah diberi tindakan pada Siklus II

Setelah dilakukan tes ahir siklus II, peneliti melakukan analisis terhadap skor yang diperoleh siswa. Hasil test ke 2 menunjukkan siswa yang mendapat rata-rata nilai lebih dari 76 adalah 40 orang atau 100 %.Rata-rata peroleh nilai hasil tes adalah 81,88.

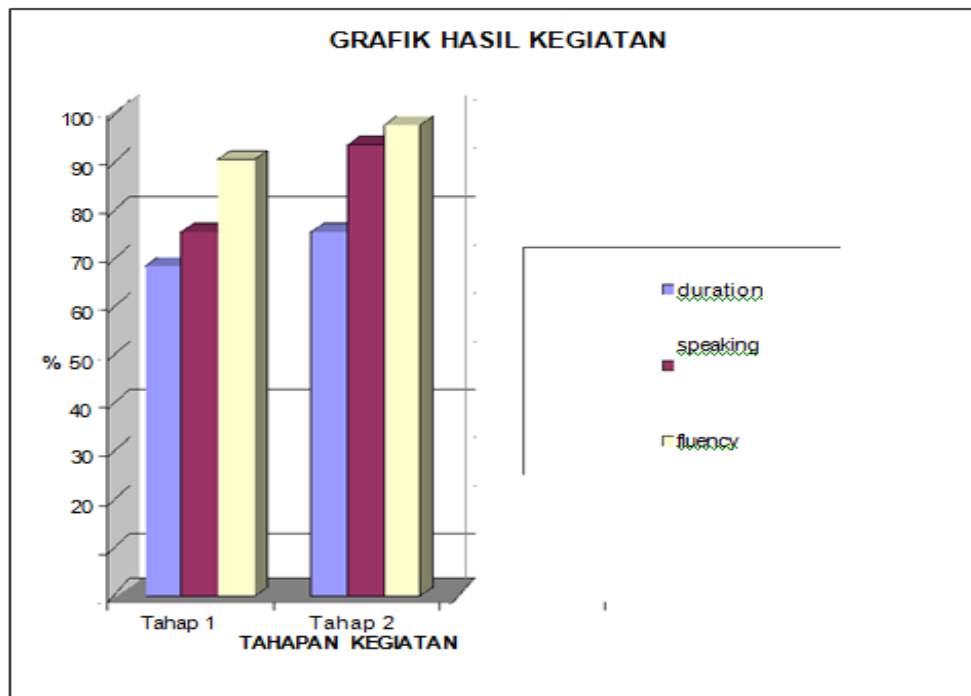
b) Refleksi pada Siklus II

Tindakan yang dilakukan pada siklus 2 dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP-2) yang dibuat pada tahap perencanaan di awal siklus 2. Pada pelaksanaan tindakan sudah nampak peningkatan motivasi siswa untuk berbicara Bahasa Inggris lebih aktif dan mereka berusaha untuk memperpanjang lebih memperjelas objek yang dideskripsikan. Hal ini dimungkinkan karena media permainan snake and ladder yang dimodifikasi sudah semakin dikenal para siswa, jadi sangat menarik utuk dimainkan. Hampir seluruh siswa lebih aktif bicara Bahasa Inggris

Ada beberapa hal yang menjadi catatan peneliti pada siklus II ini yaitu

- 1) Sudah tidak banyak siswa yang mempunyai masalah dalam pengucapan kata kata ter tentu dalam Bahasa Inggris.
- 2) Kemampuan *grammar* siswa sudah hampir tidak ada salah yang berarti. Hal ni nampak sewaktu mereka mendeskripsikan apa yang diminta pasangan bicaranya.
- 3) Ketika sedang berbicara menjelaskan pertanyaan pasangan bicaranya hampir tidak ditemui tiba-tiba berhenti atau stuck karena keterbatasan penguasaan kosa kata dan gagasan.
- 4) Hampir selalu memahami apa yang ditanyakan atau penjelasan lawan bicaranya.
- 5) Pembicaraan lancar.

Setelah menganilis dan mendiskusikan bersama observer kekurangan dan kelebihan pada tindakan siklus2, maka disepakati penelitian dianggap selesai. Berikut adalah grafik hasil kegiatan Siklus I dan Siklus II:



Grafik 1. Grafik Hasil Kegiatan

4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

Dari hasil penilaian proses, refleksi, diskusi serta pembahasan penelitian pada Siklus I dan II, dan setelah dilakukan tes ahir siklus II, peneliti melakukan analisis terhadap skor yang diperoleh siswa. Hasil test ke 2 menunjukkan siswa yang mendapat rata-rata nilai lebih dari 76 adalah 40 orang atau 100 %.Rata-rata peroleh nilai hasil tes adalah 81,88. Sehingga peneliti dapat disimpulkan bahwa *snake and ladder* mampu meningkatkan kemampuan bicara dalam bahasa Inggris siswa kelas VII A SMP Negeri 5 Kota Sorong.

4.2 Saran

Dari hasil penelitian ini penulis juga menyarankan hal-hal sebagai berikut:

- Siswa sebaiknya dikondisikan untuk mengenal perintah dalam modifikasi snake ladder yang diberikan terlebih dahulu.
- Tema dalam setiap kotak snake and ladder yang diberikan sebaiknya disesuaikan dengan tema yang berkaitan dengan mata pelajaran lain semisal global warming dalam IPA serta tema lain yang lebih kontekstual.
- Snake and Ladder disarankan untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan bicara siswa untuk kelas yang memiliki permasalahan yang serupa dengan siswa kelas VII A SMP Negeri 5 Kota Sorong

yang kami hadapi saat penelitian.

5. Daftar Pustaka

Dirjen Dikdasmen, 2002, *Contextual Teaching and Learning*, Jakarta

Dirjen Dikdasmen, 2004 *Materi Pelatihan Terintegrasi Mata Pelajaran Bahasa Inggris*, Jakarta

Lie, Anita, 2002, *Cooperative Learning*, Surabaya

Susilo, 2007, *Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta

Suherman, Erman, 2004, *Penelitian Tindakan Kelas*, Tasikmalaya

Suyanto, Kasihani, 2003, *Contextual teaching and Learning dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa*, Malang