
Pemanfaatan Metode Pembelajaran Permainan Snake and Ladder Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Bicara Peserta Didik dalam Bahasa Inggris di Kelas VIII-A MTS Negeri 9 Ciamis

INFO PENULIS INFO ARTIKEL

Elis Sumartini ISSN: 2807-9558
MTs Negeri 9 Ciamis Vol. 1, No. 3, Desember 2021
elsum111266@gmail.com <http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup>

© 2021 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Sumartini, E. (2021). Pemanfaatan Metode Pembelajaran Permainan Snake and Ladder dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Bicara Peserta Didik dalam Bahasa Inggris di Kelas VIII-A MTS Negeri 9 Ciamis. *Arus Jurnal Pendidikan*, 1 (3), 122-126s.

Abstrak

Pembelajaran yang dilakukan guru selama siklus I dan siklus II menunjukkan performance yang baik. Guru mulai menerapkan metode dan teknik pengajaran yang bervariasi, guru berusaha menstimulus keaktifan dan kekreatifan Peserta didik, guru menyajikan pembelajaran bahasa Inggris secara integral, guru tidak hanya berkomunikasi pada tuntasnya suatu materi pelajaran saja tetapi lebih memperhatikan kemampuan penguasaan yang diperoleh Peserta didik. Hal ini dapat dilihat pada aspek kesesuaian merespon dengan instruksi terjadi kenaikan pada tahap I dengan nilai 70 ke 75 pada tahap II dan 85 pada tahap ke III, juga terjadi perubahan yang signifikan pada aspek peran aktif Peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang mengalami peningkatan dari 75 pada tahap I ke 90 pada tahap II dan 100 pada tahap III. Hal ini juga berpengaruh juga pada aspek tanggapan Peserta didik tentang media *snake and ladder* penguatan dengan pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning) dengan nilai berturut-turut 90, 95 dan 100 pada tahap III. Kata kunci: Hasil Belajar Matematika, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

Kata Kunci: hasil belajar, *snake and ladder*, CTL

Abstract

The learning carried out by the teacher during cycle I and cycle II showed good performance. The teacher begins to apply various teaching methods and techniques, the teacher tries to stimulate the activeness and creativity of the students, the teacher presents English language learning in an integral way, the teacher does not only communicate on the completion of a subject matter but pays more attention to the mastery abilities obtained by the students. This can be seen in the aspect of conformity to responding to instructions, an increase in the first stage with a value of 70 to 75 in stage II and 85 in stage III, there is also a significant change in the aspect of the active role of students in learning activities which has increased from 75 in stage I to 90 in stage II and 100 in stage III. This also affects aspects of student responses about snake and ladder media strengthening with the CTL (Contextual Teaching and Learning) approach with successive values of 90, 95 and 100 in stage III. Keywords: Mathematics Learning Outcomes, Scramble Type Cooperative Learning Model with Contextual Teaching and Learning (CTL) approach.

Key Words: learning outcomes, scramble-type cooperative, CTL

A. Introduction

Bahasa Inggris mempunyai karakteristik yang berbeda dengan eksakta atau ilmu sosial, yang terletak pada fungsi bahasa sebagai alat komunikasi. Hal ini mengidentifikasi bahwa belajar bahasa Inggris bukan hanya belajar kosa kata dan tata bahasa dalam arti pengetahuan, tetapi harus berupaya mengaplikasikan dan menggunakan dalam kegiatan sehari-hari sebagai alat komunikasi (Hansen: 1984). 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 (Aydan, 2000).

Kemampuan berbicara bahasa Inggris Peserta didik kelas VIII-A MTS Negeri 9 Ciamis 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 (Suganda, et al, 2007). Temuan peneliti sebagai guru bahasa Inggris pada semester sebelumnya di kelas VIII-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. Singkatnya jawaban yang diberikan Peserta didik bukan menunjukkan keterbatasan ide, akan tetapi lebih pada kemampuan berbicara bahasa Inggris yang masih rendah (Suganda, et al, 2007).

Model pembelajaran bahasa Inggris dengan menekankan pola permainan terbukti dapat lebih meningkatkan kemampuan Peserta didik menguasai materi ajar, tingkat penerimaan model pembelajaran yang tidak murni belajar di kelas menjadikan Peserta didik menyenangi pembelajarannya. 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 Peserta didik sebelumnya. Dalam domain/alamiah *snake and ladder* lebih menekankan Peserta didik untuk menggunakan komunikasi verbal dari pada komunikasi visual dan motorik. Oleh karenanya menggunakan permainan *snake and ladder* yang di modifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris perlu untuk dilakukan. Peneliti melihat perlu untuk berupaya meningkatkan kemampuan bicara Peserta didik dengan menggunakan permainan *snake and ladder* ini. Diharapkan dapat meningkatkan komunikasi verbal dalam bahasa Inggris sehingga kemampuan bicara Peserta didik dalam bahasa Inggris dapat ditingkatkan.

B. Methodology

1. Subjek penelitian adalah Peserta didik kelas VIII-A MTS NEGERI 9 CIAMIS pada tahun ajaran 2017-2018 dengan jumlah Peserta didik dalam kelas penelitian adalah 36 Peserta didik terdiri atas 18 laki-laki dan 18 perempuan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh penyusun adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK)/ Classroom Action Research (CAR). Prosedur penelitian mencakup langkah-langkah yaitu perencanaan (*planning*), implementasi tindakan (*implementation of the action*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflection*).
3. Data yang diambil dalam penelitian ini diperoleh dari:
 - a. Nilai rapor Peserta didik keterampilan *speaking* kelas VIII-A (yang penulis ajar) tahun pelajaran 2011/2012.
 - b. Nilai rapor Peserta didik keterampilan *speaking* kelas VIII-A tahun pelajaran 2011/2012.
 - c. *Scoring sheet* (lembar nilai berbicara) Peserta didik dalam mendeskripsikan sesuatu melalui permainan *snake and ladder*.
 - d. Hasil ulangan akhir berupa tes lisan dalam bentuk wawancara.
 - e. Peneliti yang diobservasi oleh observer.
 - f. Peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran.
4. Instrumen yang digunakan adalah Lembar penilaian (*scoring sheet*) peserta didik tentang penilaian kemampuan berbicara dalam mendeskripsikan sesuatu yang berada dalam media permainan ular tangga. Lembar observasi yang diisi oleh observer ketika peneliti menyajikan materi. Lembaran observasi yang diisi oleh observer tentang partisipasi Peserta didik selama proses pembelajaran di dalam kelas berupa hasil tes akhir berbentuk tes lisan dan catatan yang dibuat oleh peneliti.
5. Teknik Analisis Data yang digunakan adalah:
 - a. Menghitung prosentase Peserta didik 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 II).
 - b. Membandingkan tingkat prosentase peningkatan kemampuan berbicara bahas Inggris (*speaking*) mulai dari nilai *speaking*, lembar penilaian teman dan tes akhir berupa tes lisan dari siklus I dan II.

C. Finding and Discussion

1. Findings

a. Siklus I

Pada Siklus I dilakukan pertemuan sebanyak 5(lima) kali, dengan tahapan pembelajaran I, tindakan pembelajaran grammar *asking for opinion*, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran *Descriptive Text*, pertemuan berikutnya membuat media "*snake and ladder*" dan membuat kalimat-kalimat *Asking for Opinion, Asking to describe/explain something, and request*. Pada pertemuan berikutnya peserta didik melakukan permainan *snake and ladder*, secara berpasangan peserta didik melakukan tanya jawab berdasarkan perintah yang terdapat dalam media permainan. Pada pertemuan kelima peserta didik diberikan tes lisan.

Untuk mengetahui perkembangan kompetensi bicara Peserta didik setelah diberi tindakan pada siklus I, maka dalam pertemuan kelima Peserta didik diberikan tes lisan. Peserta didik 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*. Hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 Skor Penilaian

Durasi	Nilai
2 menit – 2 menit 59 detik	75
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

Hasil test ke 1 menunjukkan Peserta didik yang mendapat rata-rata nilai lebih dari 76 adalah 22 orang atau 62,5%, dan yang mendapat nilai kurang dari 76 adalah 14 orang atau 37,5%. Rata-rata perolehan nilai hasil tes adalah 74,83.

b. Siklus II

Pada pertemuan 1 diskusi dan pembahasan tentang kekurangan yang terjadi di siklus I di

antaranya tentang *pronunciation, grammar, vocabulary, fluency, dan content*. Ini dilakukan sebagai review untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi di siklus I.

Tabel 2. Deskripsi Hasil Penelitian tentang Kesesuaian mengekspresikan respon dengan instruksi (Rata-rata hasil Belajar Peserta didik)

No.	Jenis Penilaian	Bentuk dan Item	Tahap	Tahap	Tahap
			1	2	3
1.	Paper and Pen Test	Essay: Merespon instruksi sederhana menulis kata, angka dan menggambar (No.1-10)			
2.	Paper and Pen Test	Essay: Merespond instruksi tertulis membuat Shopping List	66	78	85
3.	Paper and Pen Test	Essay: Merespon instrumen tertulis membuat Announcement dan menggambar peta			

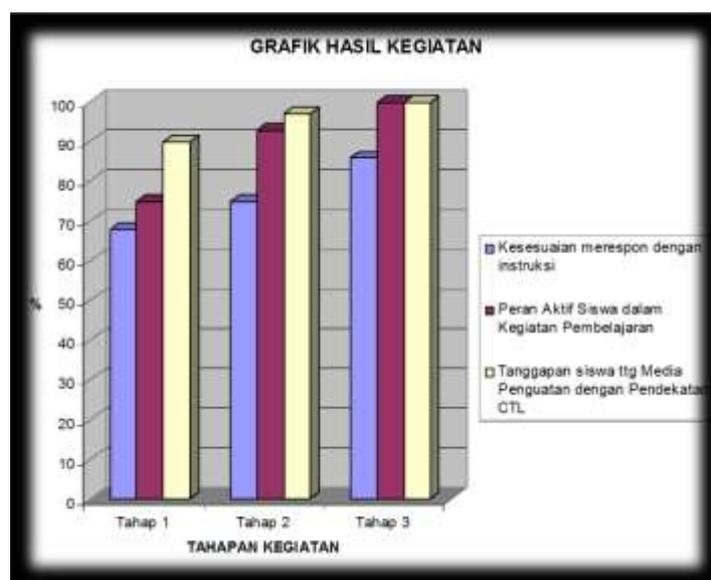
2. Discussion

Berdasarkan data pada hasil pembelajaran, maka dapat dianalisis hasil kegiatan pembelajaran tersebut dan dapat digambarkan dalam tabel dan grafik berikut ini :

Tabel 3 Analisis Pengamatan

No	Indikator Penilaian	Tahap 1	Ket	Tahap 2	Ket	Tahap 3	Ket
1.	Kesuaian Merespon Dengan Instruksi (Rata-rata hasil belajar)	67%	< KKM	73 %	> KKM	85 %	>KKM
2.	Peran Aktif Peserta didik dalam Kegiatan Pembelajaran	74 %	>KKM	94 %	>KKM	100 %	>KKM
5.	Tanggapan Peserta didik Terhadap Media Penguatan	94 %	>KKM	98 %	>KKM	100 %	>KKM

Berikut adalah grafik hasil kegiatan kegiatan pembelajaran



Grafik 1 Hasil Pembelajaran

Sebagaimana yang terlihat dalam pada tabel hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran dan diperjelas dengan grafik, yang menunjukkan bahwa indikator keberhasilan telah tercapai. Strategi pembelajaran bahasa Inggris dengan menerapkan media pembelajaran *snake and ladder* terbukti dapat meningkatkan kinerja belajar Peserta didik. Dalam hal ini dapat dilihat dari:

1. Kesesuaian Peserta didik dalam merespon instruksi ditunjukkan dengan nilai hasil evaluasi tahap 3 adalah 81. Ini telah melebihi KKM yang sudah ditentukan yaitu 70.
2. Media Penguatan meningkatkan peran aktif Peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terbukti dari pengamatan penulis pada tahap 3 adalah 100 %.
3. Penerapan Media pembelajaran juga mendapat respon yang baik dari Peserta didik. Hal ini terbukti dari kuesioner yang di berikan pada siswa terhadap media adalah pada tahap 3 adalah 100%. Sehingga terbentuknya suasana kelas yang menyenangkan dan menciptakan *enjoyful learning*.

D. Conclusion

Dari hasil penilaian proses, refleksi, dan diskusi serta pembahasan penelitian, disimpulkan bahwa *snake and ladder* mampu meningkatkan kemampuan bicara dalam bahasa Inggris Peserta didik kelas VIII-A MTS NEGERI 9 CIAMIS Tahun Pelajaran 2017-2018

Aktivitas Peserta didik selama pembelajaran siklus I dan siklus II meningkat secara bertahap yang meliputi keaktifan, keberanian, kemandirian, dan keberhasilan. Respon Peserta didik terhadap proses pembelajaran sangat baik. Hampir seluruh Peserta didik menyatakan senang dengan media permainan *snake and ladder*, dan ada peningkatan terhadap penguasaan berbicara dibandingkan dengan sebelumnya.

Pembelajaran yang dilakukan guru selama siklus I dan siklus II menunjukkan performance yang baik. Guru mulai menerapkan metode dan teknik pengajaran yang bervariasi, guru berusaha menstimulus keaktifan dan kreatifitas Peserta didik, guru menyajikan pembelajaran bahasa Inggris secara integral, guru tidak hanya berkomunikasi pada tuntasnya suatu materi pelajaran saja tetapi lebih memperhatikan kemampuan penguasaan yang diperoleh Peserta didik.

Hal ini dapat dilihat pada aspek kesesuaian merespon dengan instruksi terjadi kenaikan pada tahap I dengan nilai 70 ke 75 pada tahap II dan 85 pada tahap ke III, juga terjadi perubahan yang signifikan pada aspek peran aktif Peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang mengalami peningkatan dari 75 pada tahap I ke 90 pada tahap II dan 100 pada tahap III. Hal ini juga berpengaruh juga pada aspek tanggapan Peserta didik tentang media *snake and ladder* penguatan dengan pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning) dengan nilai berturut-turut 90, 95 dan 100 pada tahap III.

E. References

- Ali, M. (1992). *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Arikunto, S. (1997). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Reneka Cipta
- Arikunto, S. (2002). *Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Betteridge. (1994). *Games For Language Learning*. New York: Universiti Press Crombridge
- Brendan. (2003). *English For Communication For SLTP*. Jakarta: Erlangga
- Depdikbud. (1955). *KBBI*. Jakarta: Depdikbud
- Depdikbud. (2003). *GBPP Bahasa Inggris*. Jakarta: Depdikbud
- Depdikbud. (2003). *Kurikulum Bahasa Inggris*. Jakarta: Depdikbud
- Hamalik, O. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bhakti.
- Kasbolah, K. (1999). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdikbud.
- Margono. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Max, D. (2000). *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang, IKIP Semarang.
- Piaget. (1970). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Pudyamoka, T. (2003). *English For Junior High School*. Jakarta: Balai Pustaka
- Purwo. (1993). *Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Sadiman, A. (1989). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Sadiman, A. (1996). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Karya Grafindo Persada.
- Soeparno. (1996). *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.