

Penggunaan Games untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa

Use of the Games to Improve Communication Skills Students

Annisa Damayanti*, Dadang Sudana, dan Yanty Wirza
Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Jawa Barat, Indonesia
annisagriya@yahoo.com*, dsudana@upi.edu, yantywirza@upi.edu

Naskah diterima tanggal 11/10/2019, direvisi akhir tanggal 21/02/2020, disetujui tanggal 24/04/2020

Abstrak

Games berpotensi sebagai salah satu metode yang bermanfaat dalam mengajar kemampuan berbicara, tetapi pengamatan awal yang dilakukan tentang penggunaan games di kelas menunjukkan bahwa permainan yang diterapkan tidak cocok untuk kelas tersebut. Salah satu masalah yang teramati adalah bahwa games yang digunakan membutuhkan banyak waktu untuk dipersiapkan dan hanya memungkinkan sejumlah kecil siswa untuk berbicara. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses penggunaan games untuk mengajar berbicara dengan melakukan penelitian tindakan kelas partisipatif di salah satu sekolah di Bandung. Proses penelitian mengikuti langkah-langkah: Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan Refleksi. Ada dua set instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini, daftar pengamatan peneliti dan kuesioner guru. Para siswa diberikan pre-tes dan post-tes untuk mengetahui peningkatan keterampilan para siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan 'Who am I' cocok dengan kebutuhan kelas dan memenuhi kriteria teori-teori permainan berbicara yang baik setelah diberikan beberapa modifikasi. Hasil uji t-tes pada skor siswa menunjukkan bahwa peningkatan yang dilakukan adalah signifikan dalam setiap siklus. Setiap aspek dari keterampilan berbicara siswa juga membuat peningkatan signifikan dengan $t_{ob} > t_{crit}$.

Kata kunci: Games, Kemanpuan Berbicara, Permainan 'Who am I'.

Abstract

Games have the potential to be one of the most useful methods of teaching speaking skills, but early observations made about the use of games in class indicate that the game being applied is not suitable for the class. One of the problems observed is that the games used require a lot of time to prepare and only allow a small number of students to talk. This study aims to improve the process of using games to teach speaking by conducting participatory classroom action research in one of the schools in Bandung. The research process follows the steps: Planning, Implementation, Observation, and Reflection. There are two sets of instruments to be used in this study, a list of observations researcher and teacher questionnaires. The students are given a pre-test and post-test to determine the increase in the skills of the students. The results showed that the game 'Who am I' fits the needs of the class and meets the criteria of ethical speaking game theories after being given several modifications. T-test results on student scores indicate that the improvement made is significant in each cycle. Every aspect of students' speaking skills also makes a significant improvement with $t_{ob} > t_{crit}$.

Keywords: Games, Speaking skill, 'Who am I' game.

I. PENDAHULUAN

Kemampuan berbicara adalah salah satu keterampilan utama yang harus dipelajari dalam upaya menguasai suatu bahasa. Berbicara menjadi alat untuk bertukar informasi dan ide untuk mengekspresikan diri atau untuk mempengaruhi lingkungan. Kemampuan berbicara adalah dasar dari pengembangan kemampuan berbahasa dan pembelajaran karena berbicara membantu dalam membentuk, memodifikasi, memperluas dan mengatur pemikiran (Savitri., 2013). Kurikulum 2013 untuk pelajaran bahasa Inggris juga menekankan pentingnya keterampilan berbicara untuk memenuhi fungsi transaksional atau interpersonal, meski demikian keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa Indonesia masih di bawah hasil yang diinginkan (Savitri., 2013; Rahmawati., 2017; Defrioka., 2017). Fenomena ini juga diamati pada pengamatan kelas yang dilakukan oleh peneliti. Para siswa tidak mau berbicara dalam bahasa Inggris jika mereka tidak menuliskan apa yang akan mereka ucapkan terlebih dahulu. Ini menunjukkan bahwa siswa tidak percaya diri dalam kemampuan mereka untuk berbicara. Meski begitu siswa menyatakan bahwa mereka benar-benar ingin dapat belajar dan berbicara bahasa Inggris. Situasi dimana siswa telah belajar untuk waktu yang lama tetapi masih belum bisa berbicara adalah salah satu frustrasi yang sering disuarakan oleh peserta didik dalam belajar bahasa Inggris (Balasree *et al.*, 2017).

Ada banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan siswa dalam berbicara. Beberapa alasan menurut berbagai penelitian terdahulu adalah bahwa siswa takut melakukan kesalahan (Azizah., 2016), siswa tidak percaya diri dan merasa malu dalam berbicara, siswa tidak punya alasan untuk berbicara di kelas (Defrioka., 2017), siswa tidak diberikan kesempatan untuk berbicara (Rahmawati., 2017), dan motivasi siswa rendah (Amanah., 2017). Masalah-masalah tersebut juga mungkin disebabkan oleh kurangnya dorongan dan keramahan guru atau penggunaan metode

pengajaran yang tidak memotivasi atau tidak memberikan kesempatan yang cukup bagi siswa untuk berbicara (Leong & Ahmadi., 2017). Agar pengajaran berbicara berhasil, masalah-masalah yang disebutkan di atas harus diatasi dengan metode dan sikap mengajar yang benar. Salah satu metode yang dapat digunakan guru adalah menggunakan *games*, karena *games* telah dibuktikan oleh penelitian-penelitian sebelumnya sebagai metode yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan mengurangi kecemasan (Wang *et al.*, 2011), mengurangi perasaan negatif yang dirasakan oleh siswa selama proses pembelajaran (Silsüpür., 2017) dan cara yang baik meningkatkan keterampilan siswa serta komunikatif (Wright *et al.*, 2005; Zhu., 2012).

Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan di salah satu sekolah di Bandung tentang apa yang guru dan siswa pikirkan tentang penggunaan *games* di kelas dan bagaimana *games* digunakan di kelas. Pengamatan tersebut menunjukkan bahwa guru dan siswa memiliki respon yang positif terhadap penggunaan *games* di kelas, namun ada beberapa masalah dengan *games* yang digunakan, yaitu membutuhkan banyak waktu untuk dipersiapkan, dan tidak memungkinkan semua siswa untuk berbicara. Untuk membantu meningkatkan penggunaan permainan dalam mengajar berbicara di sekolah ini, peneliti ingin melakukan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) tentang *games* berbicara apa yang dapat meningkatkan kondisi pembelajaran dan menganalisis peningkatan yang terjadi. Penelitian ini juga menganalisis pengaruh *games* pada peningkatan keterampilan berbicara siswa.

Dalam penelitian ini, *games* berbicara yang dipilih harus sesuai dengan kriteria permainan bahasa yang baik dan juga sesuai dengan prinsip-prinsip pengajaran berbicara. Menurut Wright *et al.* (2005) *games* yang digunakan harus mudah disiapkan, mudah dilakukan di kelas, menarik, mengajarkan keterampilan khusus, dan dilakukan dalam rentang waktu yang sesuai. Constantinescu. (2012) juga

memberikan kriteria yang sama dengan menambahkan bahwa games harus sesuai dengan subjek dan kurikulum, dan juga sesuai dengan tingkat dan usia siswa. Games juga harus memenuhi kriteria mengajar berbicara yang baik yaitu: memungkinkan latihan, memberikan kesempatan yang sama bagi siswa untuk berbicara, dan membatasi ceramah guru (Nunan., 2003).

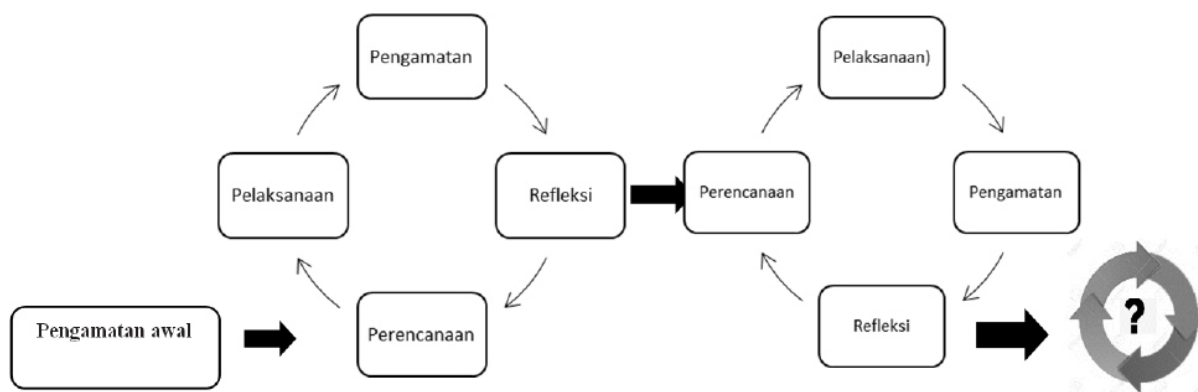
II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penggunaan games untuk mengajar kemampuan berbicara di kelas dengan melakukan penelitian tindakan kelas. Peserta penelitian ini adalah siswa dan guru kelas X di salah satu SMA di Bandung. Penelitian ini menggunakan dua set instrumen, yaitu daftar pengamatan peneliti dan kuesioner guru yang dibuat berdasarkan teori kriteria permainan bahasa yang baik (Wright *et al.*, 2005) dan prinsip-prinsip pengajaran berbicara (Nunan., 2003). Para siswa diberikan *pre-tes* dan *post-tes* untuk mengetahui peningkatan keterampilan para siswa. Topik tes berkaitan dengan topik pembelajaran *Talking about Self*. Tes dinilai dengan kategori penilaian kemahiran berbicara oleh Brown. (2004). Kategori ini mengandung aspek-aspek kemahiran berbicara, yaitu kosakata, tata bahasa, pengucapan, kefasihan, pemahaman dan tugas. Signifikansi peningkatan keterampilan siswa akan dihitung menggunakan uji t-tes berpasangan dengan $\alpha = 0,05$.

Proses penelitian mengikuti langkah-langkah yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian

dilakukan dalam beberapa siklus pada gambar 1 siklus penelitian tindakan kelas hingga hasil yang diinginkan tercapai. Proses penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut

- Perencanaan:** Pada langkah ini peneliti mencari ide tentang games apa yang akan dipilih dan bagaimana mengintegrasikannya ke dalam kegiatan belajar-mengajar. Game yang digunakan dalam penelitian ini adalah game '*Who am I*' yang telah dibuktikan oleh Rohman. (2016) dapat berguna dalam mengajarkan siswa untuk berbicara.
- Pelaksanaan:** Pada langkah ini peneliti mengimplementasikan rencana yang telah dibuat. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas partisipatif oleh karena itu peneliti adalah orang yang bertindak sebagai pengajar dengan bantuan guru.
- Pengamatan:** Pengamatan dilakukan untuk mengumpulkan data untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran mencapai tujuan. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan daftar pengamatan peneliti dan kuesioner guru.
- Refleksi;** Refleksi adalah usaha mengevaluasi tentang perubahan pada siswa, guru, dan proses belajar mengajar secara kritis. Pada langkah ini, peneliti menganalisis apakah aktivitas yang dilakukan menghasilkan perubahan atau kemajuan. Peneliti meninjau kembali apa yang telah terjadi sehubungan dengan masalah yang terjadi dan meninjau langkah yang harus dilakukan untuk selanjutnya.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

a. Obsevasi dan Kuesioner

Setiap siklus dimulai dengan langkah persiapan. Persiapan yang dilakukan adalah (1) Membuat rencana pelajaran dan merancang permainan yang digunakan di kelas; (2) Mempersiapkan daftar penilaian; (3) Menyiapkan daftar pengamatan peneliti dan kuesioner guru; (4) Mempersiapkan salinan game yang cukup untuk digunakan di kelas; (5) Mempersiapkan alat dokumentasi untuk perekaman video; dan (6) mendiskusikan rencana kegiatan yang akan dilakukan di kelas dengan guru.

Game yang disiapkan dalam penelitian ini adalah permainan ‘*Who am I*’ di mana para siswa harus menebak identitas dan informasi baru teman mereka dengan mengajukan pertanyaan yang bisa dijawab dengan ya/tidak. Setelah proses penggunaan game di kelas telah direncanakan dan disiapkan, langkah selanjutnya adalah pelaksanaan di kelas. Pelajaran dimulai dengan memberikan penjelasan tentang kalimat-kalimat yang berkenaan dengan ‘*Talking about Self*’ dan contoh-contohnya. Setelah penjelasan awal selesai, proses dilanjutkan dengan aktivitas bermain game. Aktivitas permainan dimulai dengan memberikan penjelasan tentang bagaimana game tersebut dilakukan dan pemberian contoh yang dilakukan oleh peneliti dan salah satu siswa.

Penelitian ini dilakukan sebanyak tiga siklus sampai hasil yang diinginkan tercapai. Hasil pengamatan dan kusioner menunjukkan bahwa ada beberapa masalah pada siklus I

dan II tentang penggunaan game di kelas. Masalah-masalah yang dihadapi adalah: (1) Terlalu luasnya kisaran menebak; (2) Permainan terasa seperti tes karena kebutuhan untuk menuliskan hasil yang mereka peroleh; (3) Kurangnya rasa kompetitif siswa sehingga menyebabkan siswa mengabaikan peraturan untuk berbicara secara giliran; dan (4) Jumlah lembar informasi terlalu sedikit. Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut beberapa perubahan dibuat pada game ‘*Who am I*’ dengan mengkombinasikannya dengan elemen yang terdapat dalam game ‘*Guess Who*’. Pada game ‘*Who am I*’ yang digunakan di awal setiap siswa diberikan satu identitas dan mereka menebak nama dan informasi teman mereka dan siswa yang dapat menuliskan semua informasi tentang identitas teman merekalah yang memenangkan game tersebut. Perubahan dibuat tentang jumlah identitas yang tersedia dan kondisi memenangkan game. Seperti permainan ‘*Guess Who*’ beberapa kotak yang berisi informasi (30 kotak disediakan pada penelitian ini) tentang identitas yang bisa dipilih oleh siswa. Siswa diminta memilih satu kotak dan berusaha menebak kotak yang dipilih teman mereka. Perubahan ini menambah jumlah identitas yang bisa dipilih oleh siswa dan membatasi kisaran menebak, serta menghilangkan perlunya mencatat hasil yang mereka dapat sehingga membuat game lebih menarik dan kompetitif. *Sample game ‘Who am I’* yang telah dimodifikasi dapat dilihat pada gambar 2 sampel game ‘*Who am I*’ yang telah dimodifikasi dibawah ini.

Name : Jokowi	Name : Citra	Name : Raffi	Name : Agnes
Gender : Male	Gender : Female	Gender : Male	Gender : Female
Ethnic : Sunda	Ethnic : Batak	Ethnic : Java	Ethnic : Sunda
Job : Politician	Job : Comedian	Job : Actor	Job : Musician
Hobby : Draw	Hobby : Sing	Hobby : Play Game	Hobby : Watch Movie
Food : Noodle	Food : Fried Rice	Food : Chicken	Food : Noodle
Drink : Coffe	Drink : Tea	Drink : Juice	Drink : Soda
Sister : 1	Sister : none	Sister : 2	Sister : 3
Brother : 2	Brother : none	Brother : none	Brother : 1

Gambar 2. Sampel game ‘*Who am I*’ yang telah dimodifikasi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game ‘*Who am I*’ yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan kelas,

naik dari segi pengamatan maupun kusioner guru. Hasil dari daftar pengamatan peneliti menunjukkan bahwa semua aspek dari teori

penggunaan game dan pengajaran berbicara yang baik telah terpenuhi. Guru juga telah memberikan score 100% pada kusioner

yang menunjukkan kecocokan penggunaan game 'Who am I' dalam mengajar berbicara di kelas.

Tabel 1. Kuesioner Guru tentang Kecocokan Penggunaan Game di Kelas

No.	Aspek	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	Berhubungan dengan kurikulum					X
2.	Berhubungan dengan topik pembelajaran					X
3.	Berhubungan dengan tujuan pembelajaran					X
4.	Mudah dipersiapkan					X
5.	Mudah digunakan di kelas					X
6.	Memungkinkan siswa untuk latihan berbicara					X
7.	Penggunaan waktu yang efektif					X
8.	Sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					X
9.	Memotivasi siswa untuk berpartisipasi					X

Game yang digunakan pada tabel 1 berhubungan dengan kurikulum dan kompetensi standar tentang topik 'Talking about Self' sehingga sesuai dengan yang perlu diajarkan di sekolah. Game ini memungkinkan siswa untuk saling bertanya tentang identitas teman mereka sehingga melatih kemampuan bicara mereka. Game ini juga mudah digunakan di kelas yang perlu dilakukan hanyalah membagikan lembar kepada setiap pasang siswa. Game ini dapat diselesaikan dengan waktu yang ditentukan yaitu 15 menit dan 5 menit persiapan, seperti

yang direncanakan dalam rencana pelajaran. Game ini juga meningkatkan motivasi siswa yang dibuktikan oleh kesediaan siswa untuk berbicara.

Adapun aspek-aspek yang diamati terdapat pada tabel 2 dengan hasil para siswa berbicara dengan aktif dan antusias secara bergiliran sehingga memastikan semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berbicara. Game ini juga membatasi ceramah guru karena guru hanya berbicara ketika ditanya atau ketika menjelaskan apa yang harus dilakukan oleh siswa.

Tabel 2. Daftar Pengamatan Peneliti

No.	Aspek-aspek yang Diamati	Y	N
1.	Game mudah dipersiapkan untuk digunakan di kelas	X	
2.	Penggunaan game untuk belajar lancer	X	
3.	Siswa tertarik untuk belajar menggunakan game	X	
4.	Waktu untuk bermain game sesuai RPP	X	
5.	Semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berbicara	X	
6.	Berfokus pada latihan daripada ceramah guru	X	

b. Nilai Kemampuan Berbicara Siswa
 Perbandingan hasil nilai keterampilan

berbicara siswa serta hasil uji t-tes untuk tiap siklus dapat dilihat pada tabel 3 analisa nilai siswa.

Tabel 3. Analisa Nilai Siswa

	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Mean (X)	Standar Deviasi	Standar Kesalahan	t obs
Pre-Test	43,3	83,3	68,59		-	
Siklus I	60	83,3	75,26	6,325	1,241	5,375
Siklus II	73,3	93,9	79,36	6,276	1,231	8,75
Siklus III	76,67	100	85,77	7,927	1,555	11,051
Tingkat Kebebasan (Df)	25					
T Kritis $\alpha = 0.5$ (dua ekor)	2.060					

Hasil skor pada tabel 3 menunjukkan bahwa kemampuan siswa meningkat pada tiap siklus penggunaan game di kelas. Skor maksimum yang dicapai oleh siswa menunjukkan peningkatan dalam setiap siklus, dari siklus I ke siklus III, dimana nilai maksimum meningkat dari 83,33 pada siklus I menjadi 93,33 pada siklus II dan terakhir menjadi 100 pada siklus III. Skor minimum juga terus menunjukkan peningkatan dari pra-tes, siklus I, siklus II, ke siklus III dari 43,3 menjadi 60, 73,33, dan terakhir 76,67 pada siklus III. Nilai rata-rata siswa juga menunjukkan peningkatan dari 68,59 pada pra-tes, 75,26 pada tes siklus I, 79,36 pada tes siklus II, menjadi 85,77 pada siklus III. Untuk membuktikan bahwa peningkatan yang terjadi adalah signifikan, skor t observasi dihitung menggunakan uji t-tes berpasangan. Tingkat kebebasan dalam penelitian ini adalah 25 karena jumlah siswa sebagai subjek adalah 26 dan tingkat kebebasan dalam t-test berpasangan adalah $Df = n-1$. Skor kritis t untuk $Df = 25$ dan $\alpha = 0,5$ (dua ekor) adalah 2,060. Hasil dari t observasi untuk tiap siklus lebih besar dari t kritis ($t_{ob} > t_{crit}$) sehingga peningkatan yang dilakukan siswa pada tiap siklus terbukti signifikan. Hasil t observasi tiap siklus juga menunjukkan peningkatan tiap siklusnya, mulai dari 5,375 pada siklus I, 8,75 pada siklus II, dan 11,051 pada siklus III ($11,051 > 8,75 > 5,374838 > 2,060$).

Kesalahan-kesalahan umum yang dilakukan siswa pada siklus-siklus awal adalah terlalu seringnya penggunaan “and you?” dan

kesalahan tata bahasa saat bertanya tentang suku, hobby, pekerjaan, dan sanak saudara seseorang, serta kesalahan dalam penggunaan kata ganti ‘your’. Penggunaan pertanyaan “and you?” bukanlah merupakan suatu kesalahan, tetapi jika penggunaannya terlalu mendominasi sebagian besar bagian dari percakapan yang dilakukan maka percakapan tersebut menjadi tidak menarik dan tidak wajar. Situasi bermasalah lain yang teramati pada siklus awal adalah banyaknya siswa tidak mengajukan pertanyaan dan hanya menjawab secara pasif. Kesalahan selanjutnya adalah cara yang salah saat menanyakan suku seseorang. Siswa menanyakan suku dengan: “Are you from Sundanese?”, “Are your ethic Sunda?”, atau “How about your ethic?”. Pada awalnya siswa bahkan tidak tau arti dari ‘ethnic’ dan tampak kebingungan menyusun bahasa inggris yang berhubungan dengan itu. Disamping kesalahan itu, banyak siswa yang tidak mengetahui arti ‘sibling’ dan tidak juga mengetahui cara menanyakan jumlah saudara yang dimiliki seseorang. Siswa bertanya dengan, “How about your family?”, “What’s your sister/brother?”, atau “Have you any sibling?” dimana kalimat-kalimat ini adalah tidak benar. Kesalahan selanjutnya adalah tentang penggunaan kata ganti ‘your’. Beberapa contoh kesalahan yang dibuat siswa adalah, “What is you hobby?”, “Are you ethic Sunda?”, atau “What are you favourite food/drink?”. Untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan ini peneliti menjelaskan cara yang benar pada setiap akhir pembelajaran. Pada siklus terakhir para siswa telah dapat menanyakan suku seseorang dengan benar.

Tabel 4. Analisa Aspek-aspek Kemampuan Perbicara Siswa

	Tata Bahasa	Kosakata	Pemahaman	Kefasihan	Pengucapan	Tugas
Mean Siklus I	3,69	3,77	3,88	3,81	3,73	3,69
Mean Siklus II	3,885	4,038	4,154	3,885	3,962	3,884
Mean Siklus III	4,077	4,115	4,538	4,231	4,038	4,731
Mean Pre-tes	3,346	3,423	3,269	3,461	3,346	3,731
Stand. Dev.	0,533	0,549	1,041	0,652	0,549	0,693
Stand. Err.	0,105	0,108	0,204	0,128	0,108	0,136
T Obs.	6,985	6,429	6,214	6,019	6,429	7,359
T Crit.	2,060					

Aspek yang paling terpengaruh dalam setiap siklus berbeda-beda. Pada tabel 4 siklus I yang paling terpengaruhi adalah

aspek pengucapan diikuti oleh pemahaman. Peningkatan ini terjadi karena dengan bermain game para siswa tidak lagi gugup

ketika berbicara sehingga mereka dapat mengucapkan kata-kata dengan lebih jelas. *Game* ini juga memaksa siswa untuk berbicara secara bergiliran sehingga memberikan lebih banyak peluang bagi siswa untuk menunjukkan pemahaman mereka. Pada siklus II aspek yang paling terpengaruhi adalah kosa kata dan pengucapan. Kosakata dan pelafalan siswa meningkat karena para siswa saling membantu ketika yang teman mereka tidak mengetahui suatu pengucapan atau penerjemahan suatu kata, di samping itu guru dan peneliti juga membantu siswa dalam hal ini. Aspek yang paling terpengaruhi pada siklus III adalah tugas yang kemudian diikuti oleh tata bahasa. Aspek tugas tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam siklus sebelumnya tetapi menjadi aspek yang paling meningkat pada siklus terakhir karena siswa telah sepenuhnya memahami aturan permainan dan tidak lagi membutuhkan instruksi dan bantuan lebih lanjut dari guru dan peneliti. Aspek tata bahasa meningkat karena dilakukannya kegiatan tanya jawab dan penjelasan kesalahan siswa setelah setiap aktivitas pelajaran. Kegiatan tersebut membantu siswa belajar dari kesalahan yang mereka buat. Analisa dari semua siklus menunjukkan bahwa aspek yang terus-menerus paling meningkat adalah tata bahasa dan pengucapan. Kedua aspek ini dapat berkembang karena umpan balik terus diberikan baik oleh teman, peneliti, atau guru dalam kegiatan kelas dan setelah kegiatan kelas.

3.2. Pembahasan

Hasil pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa siswa tidak memiliki masalah saat berbicara dalam bahasa Inggris karena siswa memiliki motivasi rendah dan ketidakpercayaan diri dalam berbicara menggunakan bahasa Inggris. Guru yang bertanggung jawab juga prihatin tentang hal ini dan mencoba mendorong siswa untuk berbicara dengan menggunakan game tetapi masih gagal dalam menyediakan permainan yang sesuai dengan kebutuhan kelas. Permainan yang guru gunakan berasal dari studi terdahulu yang telah terbukti bermanfaat dalam penelitian tersebut. Situasi ini menunjukkan bahwa kita harus menyesuaikan metode pengajaran

yang kita gunakan agar lebih sesuai dengan keadaan dan kebutuhan yang kita perlukan. Permainan '*Who am I*' yang digunakan dalam penelitian ini telah dibuktikan oleh penelitian sebelumnya seperti Rohman. (2016) sebagai cara yang ampuh untuk mengajar kemampuan berbicara di kelas bahkan tanpa melakukan perubahan, tetapi seperti yang terlihat dalam penelitian ini bahwa beberapa perubahan masih harus dilakukan. Ada banyak metode pengajaran dan bahan pengajaran yang dapat dengan mudah digunakan oleh siapa saja, dan sebagai pendidik yang baik kita tidak boleh mengambil apa yang diberikan pada nilai nominal dan harus dapat menyesuaikannya untuk keuntungan kita.

Masalah yang dihadapi oleh siswa dalam studi siswa ini adalah sikap negatif siswa yang berupa ketidakpercayaan diri untuk berbicara dan keengganan untuk berbicara. Masalah-masalah ini juga dinyatakan oleh penelitian sebelumnya (Azizah., 2016; Defrioka., 2017; Amanah., 2017). *Game* yang disajikan dalam penelitian ini telah terbukti memungkinkan kesempatan yang sama bagi semua siswa untuk berbicara dengan presentasi. *Game* ini juga mengurangi perasaan negatif yang telah disebutkan dan membuat siswa lebih rileks, percaya diri, dan mau berbicara dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil ini didapat dengan menyediakan aktivitas menyenangkan dan menumbuhkan semangat kompetitif siswa. Hasil ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan berkurangnya perasaan negatif ketika belajar menggunakan *game* (Wang *et al.*, 2011; Silupur., 2017).

Analisis setiap aspek keterampilan berbicara dalam penelitian ini menunjukkan bahwa aspek yang paling berkembang pada tiap siklus berbeda-beda, pada siklus pertama adalah pelafalan, pada siklus kedua kosa kata dan pelafalan, dan pada siklus ketiga adalah aspek tugas. Hasil ini menunjukkan bahwa melakukan modifikasi pada suatu materi dapat mengubah fokus aspek apa yang akan diajarkan. Poin ini membuktikan bahwa dengan membuat perubahan yang berbeda, hasil yang berbeda mungkin muncul, dan guru atau peneliti harus dapat memanfaatkan hal ini untuk memenuhi kebutuhan.

Game yang digunakan dalam penelitian ini telah terbukti mempengaruhi proses belajar mengajar secara positif baik dari hasil pengamatan, kuesioner, ataupun nilai siswa. *Game* dalam penelitian ini hanya digunakan untuk topik ‘*Talking about Self*’, namun *game* ini memiliki potensi untuk digunakan pada topik-topik lain. Sebagai contoh, *game* ini dapat digunakan untuk mengajar berbicara tentang teks deskriptif di mana siswa mencoba menebak hal yang dijelaskan pada teks deskriptif. Guru dapat

menyediakan informasi seperti judul, topik, sifat, dan lain-lain untuk membantu siswa. Topik lain yang mungkin mengadopsikan *game* ini adalah *narrative teks* dengan menyediakan informasi seperti judul, tokoh utama, tokoh antagonis, tokoh pembantu, konflik-konflik yang terjadi, dan resolusinya. Selain kedua topik yang disarankan ini masih banyak topik lain yang bisa menggunakan *game* ini. Contoh penggunaan *game* ini untuk mengajar teks deskriptif dapat dilihat pada gambar 3 dibawah ini.

Title : My cat	Title : <u>Prambanan</u>	Title : Joan of Arc
Topic : Animal	Topic : Place	Topic : People
Trait 1 : Black fur	Trait 1 : Beautiful	Trait 1 : Female
Trait 2 : Green Eyes	Trait 2 : Historical	Trait 2 : Brave
Trait 3 : Playful	Trait 3 : Build in 19 th	Trait 3 : Blonde
Trait 4 : Loyal	Trait 4 : Hindu architecture	Trait 4 : Brown eyes

Gambar 3. *Sample game* untuk pengajaran deskriptif

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan diskusi yang telah diuraikan sebelumnya, ada beberapa poin yang dapat disimpulkan. Pertama, penggunaan *games* dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa secara umum. Peningkatan yang signifikan terhadap nilai siswa terjadi pada setiap siklus (11.051 untuk siklus III > $8,75$ untuk siklus II > 5.3745 untuk siklus I > 2.060 untuk t_{crit}). Kedua, setiap siklus menunjukkan peningkatan pada aspek-aspek kemampuan berbicara siswa. Dalam penelitian ini aspek yang terus membuat peningkatan paling signifikan dalam setiap siklus adalah tata bahasa, kosa kata, dan pengucapan. Aspek yang paling berkembang pada setiap siklus berbeda-beda, hal ini menunjukkan bahwa kita dapat mengubah keterampilan yang menjadi fokus pembelajaran yang akan kita lakukan. Ketiga, hasil pengamatan peneliti dan kuesioner guru menunjukkan bahwa *game* yang digunakan masih memiliki kelemahan saat digunakan. Masalah yang ditemukan dalam setiap siklus menjadi dasar

perubahan yang dibuat untuk meningkatkan penggunaan *game* di dalam kelas. Hasil ini menunjukkan bahwa meski suatu metode atau materi telah digunakan pada penelitian-penelitian terdahulu, para pendidik harus bisa menyesuaikan metode atau materi yang mereka adopsi sesuai dengan situasi yang mereka hadapi.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang hanya berfokus pada satu tingkat (kelas X) di satu sekolah saja, untuk penelitian lebih lanjut disarankan untuk membandingkan penggunaan *games* yang telah dimodifikasi untuk suatu sekolah dengan sekolah lain atau tingkat kelas siswa lainnya untuk membuktikan realibilitas perubahan yang dibuat. Penelitian ini juga hanya berkonsentrasi pada satu permainan (*Who am I*) untuk satu subjek tertentu (*Talking about Self*). *Game* yang digunakan dalam penelitian ini memiliki potensi untuk digunakan pada mata pelajaran lainnya, sehingga studi lebih lanjut dianjurkan untuk meneliti penggunaan *game* ini dengan topik studi lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

Amanah, R. N. (2017). The use of communication games in speaking class (A Classroom Action Research at eighth grade of SMP Negeri 4 Mojosongo, Boyolali in the academic year 2015/2016). *Karya Ilmiah*

- Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP, 3(1).*
- Azizah, A. (2016). *Using zip zap game to improve students' speaking skill of the seventh grade at SMP Islam Al Azhaar Tulungagung* (Unpublished Master's thesis). Institut Agama Islam Negeri, Tulungagung.
- Balasree, W. M. M., Malarvezhi, K., & Jothi, Y. (2017). The importance of teaching listening and speaking skills, paper presented at International Conference on Recent Trends in Engineering Science, Humanities and Management (RTESHM), India, 2017.
- Brown, H. D. (2004). *Language Assessment: Principles and Classroom Practices*. New York: Longman.
- Constantinescu, R. S. (2012). Learning by playing: Using computer games in teaching English grammar to high school students. Paper presented at The 8th International Scientific Conference eLearning and software for Education, Bucharest, April, 2012.
- Defrioka, A. (2017). The use of information gap activities in teaching speaking (Classroom Action Research at SMK). *Lingua Didaktika: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa, 10 (2)*.
- Leong, L. M., & Ahmadi, S. M. (2017). An analysis of factors influencing learners' English speaking skill. *International Journal of Research in English Education, 2 (1)*.
- Nunan, D. (2003). *Practical English Language Teaching*. New York: McGraw-Hill Company inc.
- Rahmawati, R. (2017). Improving English speaking ability using the Team-Games-Tournament technique. *English Education Journal, 8 (1)*.
- Rohman, M. F. (2016). *The use of who am I game to improve students' speaking skills: a classroom action research of second grade of SMPN 3 Suruh in the academic year 2015/2016* (Unpublished undergraduate thesis). State Institute for Islamic Studies (IAIN), Salatiga.
- Savitri, A. S. (2013). *The use of language games to improve the students' speaking ability of class VII a of SMP Ma'arif terpadu Muntilan in the academic year of 2012/2013* (Doctoral dissertation), Yogyakarta: Yogyakarta State University.
- Silsüpür, B. (2017). Does using language games affect vocabulary learning in EFL classes? *Journal of Foreign Language Education and Technology, 2 (1)*.
- Wang, Y., Shang, H., & Briody, P. (2011). Investigating the impact of using games in teaching children English. *International Journal of Learning & Development, 1 (1)*.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2005). *Games for language learning* (3rd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Zhu, D. (2012). Using Games to Improve Students' Communicative Ability. *Journal of Language Teaching and Research, Vol. 3, No. 4, pp. 801-805*.