

Volume 10 No. 1 April 2014

ISSN : 1858-0084

DIDAKTIKA

JURNAL ILMU PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN

Penyimpangan Ajaran Islam dalam Film “My Name is Khan” sebagai Media Pembelajaran Siswa

Fitri Amilia dan Yerry Mijiati

Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Facebook dan Hot Potatoes (Facetoes) di SMP Negeri 7 Jember

Rofiatul Himma

Why is Cognitive Academic Language Learning Approach More Appropriate in Communicative Language Teaching in Secondary School?

Wiwik Eko Bidarti

Penerapan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pokok Bahasan Rangkaian Listrik SDN Kaliwining 1 Kecamatan Rambipuji

Jajuk Tri Rahayu

Peran Sekolah dalam Menciptakan Budaya-budaya Religius (Studi Kasus di SMA Negeri 1 Ambulu)

Sofyan Rofi

Penggunaan Games sebagai Media Pembelajaran pada English Class Program di SD Muhammadiyah 1 Jember sebagai upaya untuk Meningkatkan Kemampuan Speaking Siswa

Fitrotul Mufaridah

Peer Response as an Authentic Assessment in a Process Approach Writing Classroom (Theoretical Perspective)

Henri Fatkurochman

Penerbit
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER**

DIDAKTIKA
JURNAL ILMU PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN

REDAKSI

Penanggung Jawab

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Jember

Pimpinan Redaksi

Dr. Hanafi, M.Pd

Sekretaris Redaksi

Bahar Agus Setiawan, MM.Pd

Dewan Redaksi

Drs. Tanzil Huda, M.Pd

Dra. Tri Endang Jatmikowati, M.Si

Christine Wuandari, M.Pd

Drs. Kukuh Munandar, M.Kes

Yerry Mijiati, SS. M.Pd

Henri Fatkurochman, SS. M.Hum

Dewan Penyunting

Prof. Dr. H. Suparmin, M.A (UM Jember)

Prof. Dr. Samudji, M.A (UJ)

Dr. Mochamad Hatip, M.Pd (UM Jember)

Dr. Susilo, M.Pd (Univ. Mulawarman)

Sirkulasi:

Sukardi, Suci Eko Cahyono, Andriya Nitahana, SE.

Diterbitkan Oleh:

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Jember

DAFTAR ISI

Penyimpangan Ajaran Islam dalam Film “My Name is Khan” sebagai Media Pembelajaran Siswa	1 - 10
<i>Fitri Amilia dan Yerry Mijiati</i> ✓	
Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Facebook dan Hot Potatoes (Facetoes) di SMP Negeri 7 Jember	11 - 18
<i>Rofiatul Himma</i> ✓	
Why is Cognitive Academic Language Learning Approach More Appropriate in Communicative Language Teaching in Secondary School?	19 - 26
<i>Wiwik Eko Bidarti</i>	
Penerapan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pokok Bahasan Rangkaian Listrik SDN Kaliwining 1 Kecamatan Rambipuji	27 - 38
<i>Jajuk Tri Rahayu</i>	
Peran Sekolah dalam Menciptakan Budaya-budaya Religius (Studi Kasus di SMA Negeri 1 Ambulu)	39 - 54
<i>Sofyan Rofi</i> ✓	
Penggunaan Games sebagai Media Pembelajaran pada English Class Program di SD Muhammadiyah 1 Jember sebagai upaya untuk Meningkatkan Kemampuan Speaking Siswa	55 - 66
<i>Fitrotul Mufaridah</i> ✓	
Peer Response as an Authentic Assessment in a Process Approach Writing Classroom (Theoretical Perspective)	67 - 76
<i>Henri Fatkurrochman</i> ✓	

PENGGUNAAN GAMES SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA ENGLISH CLASS PROGRAM DI SD MUHAMMADIYAH I JEMBER SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SPEAKING SISWA

Oleh:

Fitrotul Mufaridah*

FKIP Universitas Muhammadiyah Jember
Email: Fitrotul_mufaridah@yahoo.co.id
Jalan Sriwijaya No 10, Sumsersari, Jember

Abstract

Speaking is the most difficult skill for students of SD Muhammadiyah 1 Jember in learning English as a foreign language. Game as an alternative solution to improve students' speaking ability was done in this research. This research was conducted in some classes of ECP at SD Muhammadiyah 1 Jember. This research is Classroom Action Research. It used qualitative and quantitative approach to observe the activity of the research and to analyze the data obtained. It was hopefully to find out the appropriate way to implement games as learning media in order to improve students' speaking ability. By grouping the students and facilitating them to practice in pair inside and outside the class, the result of this research showed that the use of games as learning media could improve the students' speaking ability of ECP Classes at SD Muhammadiyah 1 Jember in the 2012/2013 academic year.

Keywords: learning media, speaking

PENDAHULUAN

Kemajuan dunia pendidikan di Indonesia menuntut kesiapan dan kompetensi guru beserta siswa sekolah. Lajunya perkembangan pendidikan tersebut mengharuskan guru untuk lebih kreatif dan berani menampilkan model pembelajaran yang lebih kompetitif terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris yang diajarkan pada sekolah dasar dan menengah.

Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Jember telah melaksanakan pembelajaran bahasa Inggris, tidak hanya sebagai mata pelajaran muatan lokal tetapi juga sebagai ekstra kurikuler wajib yang dibentuk dalam

kegiatan English Class program (ECP). Bahasa Inggris sudah mulai dipakai sebagai bahasa pengantar dan juga bahasa instruksi dalam kelas-kelas ECP, tidak hanya pada pelajaran bahasa Inggris saja. Dalam pelaksanaannya, penyampaian materi yang kemudian dikenal dengan istilah kelas bi-lingual memunculkan masalah yang perlu diatasi, yaitu monotonnya cara pembelajaran guru dalam mengelola kelas. Hal ini dikarenakan guru belum memahami betul konsep pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak, dalam istilah lain yaitu *English Language Teaching for Young Learners* (ELT for YL).

Keterbatasan Pemahaman itu mengena pada banyak hal, diantaranya

adalah tentang tingkat kesulitan materi, metode yang dipakai, dan juga media pembelajaran yang mendukung keberhasilan ELT YL. Pemahaman itu tentunya mempengaruhi kemampuan dan kreativitas guru dalam mengajarkan bahasa Inggris. Keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki oleh para guru bahasa Inggris pada program ini (ECP) kemudian memunculkan ide untuk menggunakan game sebagai media pembelajaran supaya pembelajaran bahasa Inggris kemudian bisa menyenangkan, mampu memotivasi siswa untuk berbicara bahasa Inggris.

Diharapkan jika siswa diajak belajar dengan menggunakan game atau permainan sebagai media, maka akan lebih mudah muncul kreativitasnya dalam belajar bahasa Inggris. Selain dari itu mereka dapat belajar dengan perasaan gembira, sehingga rasa takut, rasa bosan dan jenuh dalam belajar bahasa Inggris yang selama ini sering dimiliki para murid akan hilang dengan sendirinya. Dengan demikian mereka (para murid) akan senang belajar bahasa Inggris dan materi yang disajikan oleh guru akan lebih mudah terserap, sehingga hasilnya mereka dapat menggunakan bahasa Inggris sebagai media komunikasi atau *speaking with English*. Hal ini juga selaras dengan delapan (8) poin penting yang dijelaskan oleh Scott and Ytreberg (1990) dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak, yaitu sebagaimana berikut :

1. *Words are not enough*

Tidak cukup hanya disampaikan secara lisan. Kebanyakan aktivitas untuk anak-anak sebaiknya mencakup gerakan dan juga melibatkan rasa. Dibutuhkan juga banyak objek dan gambar dalam penyampaian materi ajar.

2. *Play with the language*

Perlu kita beri ruang bagi anak-anak untuk berbicara dengan dirinya. Kita beri rima, bernyanyi lagu, dan

juga bercerita kisah-kisah menarik. Kita perlu beri mereka kesempatan untuk bermain kata, suara, seperti: *Let's go-Pets go, Blue eyes Blue pies.*

3. *Language as language*

Bahasa seperti apapun sulitnya, fungsinya tetap kita gunakan sebagai bahasa, yaitu sebagai alat komunikasi. Bahasa tidak bisa dipisahkan dari kejadian apapun disekitar kita. Begitu juga dengan proses belajar bahasa bagi anak-anak tidak bisa dipisahkan dari kejadian-kejadian disekitar kehidupan mereka.

4. *Variety in the classroom*

Karena kemampuan konsentrasi dan perhatian anak-anak singkat, maka variasi sangat diperlukan, baik variasi kegiatan, pengelompokan, dan juga suara.

Merespon gambaran kondisi tersebut diatas, maka perlu untuk diadakan penelitian tentang "Penggunaan Games sebagai Media Pembelajaran pada *English Class Program* (ECP) di Sekolah Dasar Muhammadiyah Jember sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kemampuan Speaking Siswa.

Berdasarkan pada uraian diatas, dimungkinkan bahwa penggunaan games atau permainan-permainan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar dapat membantu guru dan memudahkan siswa untuk meningkatkan kemampuan Speaking dalam bahasa Inggris. Dalam pelaksanaannya perlu dikembangkan cara penggunaan games atau permainan-permainan yang tepat untuk diterapkan sesuai dengan kondisi dan situasi yang ada sehingga hasilnya bisa dipertanggungjawabkan. Karena itulah perlu dirumuskan masalah yaitu: bagaimanakah penggunaan games sebagai media pembelajaran pada *English Class*

Program (ECP) sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan speaking siswa di SD Muhammadiyah 1 Jember tahun ajaran 2012/2013?

Media Pembelajaran

Keberhasilan proses pendidikan di sekolah, selain dipengaruhi oleh kondisi kelas juga didukung atau dipengaruhi oleh tersedianya media pembelajaran yang ada di institusi pendidikan tersebut, dimana proses pendidikan berlangsung. Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam proses belajar-mengajar serta dapat digunakan oleh guru untuk menyalurkan pesan, perasaan, perbuatan dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

Namun demikian, penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan kriteria tertentu yaitu: tujuan pengajaran, bahan pelajaran, metode belajar-mengajar, terjadinya alat yang dibutuhkan, jalannya pelajaran, penilaian hasil belajar, pribadi guru, minat dan kemampuan siswa serta situasi proses belajar-mengajar yang sedang berlangsung.

Games (permainan-permainan)

Permainan yang dilakukan dalam proses belajar-mengajar adalah sebagai media yang dapat menarik perhatian siswa terhadap pelajaran yang disajikan oleh guru dan siswa dapat terlibat langsung dalam proses belajar mengajar, sehingga muncul keaktifan siswa dalam kegiatan atau proses pembelajaran. Permainan juga dapat menghilangkan ketegangan yang dapat ditimbulkan oleh banyak sebab seperti rasa takut kepada guru dan rasa tidak senang kepada pelajaran itu sendiri (Saditono: 1984).

Jadi dengan penggunaan permainan dalam proses belajar mengajar rasa takut

pada guru, rasa tidak senang kepada pelajaran dan rasa bosan dalam menerima pelajaran yang pada umumnya terjadi pada siswa khususnya murid SD akan teratasi. Media permainan juga dapat memenuhi kebutuhan murid Sekolah Dasar sebagai anak-anak yang membutuhkan suasana bermain.

Wright et. al (1983:3) juga menggambarkan bahwa *game* yang efisien adalah yang memenuhi kebutuhan siswa dalam pembelajaran kelas bahasa. Gambaran tersebut adalah sebagaimana berikut:

1. harus sesuai anatar panjangnya waktu menyiapkan game dengan manfaat penggunaan game itu;
2. mudah bagi guru untuk mengorganisasikan game tersebut di dalam kelas;
3. game mampu menarik siswa;
4. skil bahasa yang ingin disampaikan oleh guru bias tercakup dalam game tersebut;
5. jumlah atau tipe penggunaan bahasa cukup memadai untuk penggunaan game, atau guru memiliki alat lain untuk mengenalkan gme tersebut.

Macam-macam Game pada English Class program (ECP)

English Class Program (ECP) adalah sebuah program yang diselenggarakan oleh SD Muhammadiyah 1 Jember bekerjasama dengan FKIP Universitas Muhammadiyah Jember dalam bentuk kelas bahasa yang dilaksanakan pada setiap hari Selasa dan Kamis. Program ini bertujuan untuk mendekatkan dan membiasakan anak-anak dan para guru berbahasa Inggris pada kegiatan pembelajaran dan harian selama mereka ada di sekolah.

Untuk pelaksanaan program ini, berbagai macam *game* kita sajikan untuk membuat para siswa dan juga para guru

betah dan asik dalam belajar bahasa Inggris. Berbagai macam game tersebut adalah sebagai berikut.

- a. *Kim's Game*. Game ini dipakai untuk penguasaan materi grammar. Game ini membutuhkan dan sekaligus menggugah kemampuan siswa untuk menghafal, ketika games ini bertujuan untuk menghafal (Wright et. al, 1983:139).
- b. *Snow Ball Game*. Game ini dipakai untuk memperkaya kosakata dan sekaligus kecepatan siswa dalam menyebutkan kosakata.
- c. *Number Game*. Game ini dipakai untuk menguasai materi-materi yang berkaitan dengan angka.
- d. *Hangman Game*. Game ini membantu siswa untuk memperkaya kosa kata dan sekaligus terampil membuat kalimat secara lisan.
- e. *Picasso Game*. Game ini melatih siswa berkomunikasi tidak hanya dengan kata atau kalimat, tetapi juga dengan gambar dengan cara tebak-tebakan.

Kemampuan Speaking

Sesuai dengan tujuan program kelas bahasa Inggris ini, maka kemampuan berbahasa Inggris secara lisan menjadi penekanan yang selalu menjadi fokus kegiatan. Hal ini didasari juga oleh kesadaran bahwa menguatkan kemampuan *speaking* siswa bukanlah pekerjaan yang mudah. Banyak usaha yang harus dilakukan untuk mampu mengantarkan siswa berani dan terampil berbahasa Inggris. Menurut Underhill (1987:96) bahwa *speaking* adalah skill yang kompleks yang membutuhkan pemahaman dan penguasaan komponen-komponen bahasa seperti, *pronunciation*, *grammar (structure)*, dan *vocabulary*.

Kebanyakan siswa mengalami

kesulitan yang serius ketika memulai berbicara bahasa Inggris. Karena itulah guru perlu memberikan perhatian yang tinggi terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa. Keberlangsungan pembelajaran *speaking* di dalam kelas membantu siswa untuk mengekspresikan kemampuan mereka dalam bahasa target (Inggris). Situasi kegiatan *speaking* berlangsung dengan bermacam-macam. Brown and Yule (1983:8) menjelaskan bahwa berbagai macam interaksi manusia seperti di dalam bis atau kereta, pertemuan atau pesta, kuliah, atau lainnya, secara terus menerus membutuhkan keberlangsungan pembicaraan (*speaking*). Tujuan utama melakukan *speaking* adalah untuk menciptakan komunikasi yang bisa difahami sehingga pesan pembicara bisa tersampaikan kepada pendengar.

Dari uraian teori diatas dapat diajukan hipotesis bahwa "Penggunaan game sebagai media pembelajaran pada program ECP dapat meningkatkan kemampuan *speaking* siswa di SD Muhammadiyah I Jember tahun pelajaran 2012/2013".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas (Arikunto, 2006:2). Desain Penelitian yang telah dilaksanakan pada penelitian ini meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi (evaluasi).

Penelitian ini telah dilaksanakan selama enam bulan yaitu mulai Januari sampai dengan Juni 2013. Sebagai subyek penelitian ini adalah siswa kelas ECP mulai kelas 2 sampai kelas 5 di SD Muhammadiyah I Jember.

Prosedur penelitian tersebut terlihat lebih detail pada langkah-langkah berikut:

- a. Studi Pendahuluan

Pada tahap ini peneliti mencari informasi tentang kondisi kelas-kelas ECP yang menjadi sampel pada penelitian yaitu satu kelas telah diambil dari masing-masing level pada kelas ECP di SD Muhammadiyah I Jember. Informasi meliputi jumlah siswa, guru, sarana dan prasarana, proses belajar-mengajar, dan juga kemampuan *speaking* bahasa Inggris siswanya. Pada tahap ini peran guru yang sangatlah menentukan mengingat guru adalah orang yang sudah mengetahui kondisi siswa secara baik.

b. Perencanaan

Pembuatan rencana pengajaran dilakukan berdasarkan tujuan utama penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan *speaking* siswa pada kelas-kelas ECP dengan menggunakan games sebagai media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti telah merancang aktivitas belajar mengajar dengan menggunakan *games* pada berbagai materi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara (*speaking*) siswa Kelas ECP SD Muhammadiyah I Jember. Dalam pelaksanaannya para guru lebih banyak menggunakan bahasa Inggris dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan games.

c. Pelaksanaan Tindakan

Penelitian ini telah dilaksanakan dalam 2 siklus. Dalam implementasi penggunaan *games* pada kelas ECP, peneliti menyiapkan macam-macam games dan menggunakannya sesuai dengan materi pembelajaran. Hasil yang bisa dicapai pada siklus pertama, kemudian dijadikan pertimbangan untuk melanjutkan implementasi penggunaan games pada siklus kedua.

Peneliti telah mengembangkan

penggunaan games dengan teknis yang diperbaiki berdasarkan hasil observasi pada siklus pertama. Pada implementasinya, peneliti menfokuskan peningkatan *speaking* siswa dalam penggunaan game pada setiap siklusnya, sehingga tujuan penelitian bisa terukur dengan implementasi gamesnya.

d. Observasi

Dalam tahap ini peneliti mengumpulkan data dan memonitor pelaksanaan kegiatan sebagaimana yang direncanakan. Data yang akan diperoleh berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh selama masa observasi pelaksanaan sehingga peneliti harus menginterpretasikannya agar mengetahui kesulitan yang dihadapi selama proses pelaksanaan tindakan.

e. Refleksi (evaluasi)

Refleksi merupakan kegiatan menganalisis, menginterpretasikan dan menyajikan informasi yang didapat dari proses pelaksanaan. Pada tahap ini kegiatan pokok peneliti yaitu mengukur data yang diperoleh dengan kriteria pencapaian yang ditentukan dalam penelitian ini. Dan untuk menguji hasil penelitian, peneliti menggunakan formula penghitungan sebagai berikut :

$$E = \frac{n}{N} \times 100$$

Dimana:

E = prosentase ketuntasan kelas

n = Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan/target

N = Jumlah siswa keseluruhan

Hasil yang diperoleh pada tahap ini dipakai untuk membuat ketentuan apakah tindakan akan dilanjutkan atau dihentikan pada siklus berikutnya. Apakah penggunaan game sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan speaking siswa pada kategori "good (≥ 70)" hingga 75% atau belum. Hasil refleksi ini digunakan sebagai informasi untuk menentukan bahwa peneliti perlu atau tidak untuk melanjutkan tindakan pada siklus berikutnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini tertuang pada dua sub bab, yaitu deskripsi setting penelitian dan hasil penelitian. Deskripsi penelitian menuangkan tentang tempat dan waktu pelaksanaan penelitian yang berlangsung selama dua siklus. Hasil penelitian menuangkan tentang pencapaian target skor speaking siswa pada tiap-tiap siklusnya.

Diskripsi Siklus I

Implementasi siklus satu dilaksanakan pada setiap hari Selasa dan Kamis bulan Februari sampai Maret 2013. Pelaksanaan siklus satu dilakukan secara merata pada semua kelas ECP mulai kelas dua sampai kelas lima.

1. Perencanaan

Perencanaan penelitian pada siklus satu ini dilakukan melalui kegiatan berdiskusi dengan para guru kelas ECP mulai kelas dua sampai kelas lima tentang pemilihan penggunaan game yang sesuai dengan materi pembelajaran kelas ECP pada siklus satu. Perencanaan juga meliputi persiapan tentang perangkat atau bahan yang akan dipakai dalam penggunaan game pada siklus satu.

2. Implementasi

Dalam siklus satu ini, para guru pada masing-masing kelas ECP di semua level menggunakan games sebagai media penyampai materi pembelajaran. Game yang dipakai adalah *Kim's Game*, *Snow Ball Game*, *Number Game*, *Hangman Game*, dan *Picasso Game*.

Semua game tersebut digunakan dalam beberapa kali pertemuan disesuaikan dengan tujuan materi pembelajaran yang ingin dicapai. Pelaksanaan game-game tersebut dilakukan di dalam kelas, dan diikuti oleh setiap siswa secara keseluruhan tanpa pengecualian.

3. Pengamatan

Untuk mengetahui hasil pelaksanaan *game* sebagai media pembelajaran pada siklus satu, kegiatan pengambilan data kemudian dilakukan melalui tes speaking. Pelaksanaan tes speaking untuk masing-masing kelas berbeda bentuknya. Untuk kelas dua berupa *conversation (guided)*,

Tabel 1
Analisis Hasil Siklus I secara keseluruhan

Kelas	Hasil prosentase	Kriteria
2	66.6%	Belum Tuntas
3	68.75%	Belum Tuntas
4	33.3%	Belum Tuntas
5	11.76%	Belum Tuntas
Keseluruhan	$32 : 66 \times 100 = 48.48\%$	Belum Tuntas

kelas tiga berupa *conversation* (open), kelas empat berupa *speech about daily activity*, dan kelas lima berupa *free conversation*. Dari hasil pelaksanaan tes speaking, didapatkan data hasil secara lengkap yang tertuang pada tabel berikut:

Refleksi

Dari hasil yang diperoleh pada tahap pengamatan bisa diketahui bahwa masing-masing kelas belum mencapai target ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu 75% dari jumlah siswa yang mendapatkan nilai "good". Ketuntasan secara keseluruhan juga belum tercapai.

Dengan demikian bisa diketahui bahwa secara keseluruhan pelaksanaan penggunaan *game* sebagai media pembelajaran pada siklus satu belum berhasil. Hal ini dikarenakan beberapa hal, yaitu: pelaksanaan penggunaan *game* sifatnya masih klasikal; siswa melakukannya secara individu; ruang kelas yang membatasi. Dari ketiga masalah pada siklus satu ini, kemudian dilakukan perbaikan pada siklus dua, yaitu: pelaksanaan *game* dibagi dalam beberapa berkelompok; siswa menjalankan *game* secara komunikatif dengan berpartnernya; pelaksanaan tidak hanya di dalam kelas tetapi juga di luar kelas.

Diskripsi Siklus II

Implementasi siklus dua dilaksanakan pada setiap hari selasa dan kamis bulan April sampai Juni 2013. Pelaksanaan siklus dua juga dilakukan secara merata pada semua kelas ECP mulai kelas dua sampai kelas lima.

1. Perencanaan

Perencanaan penelitian pada siklus dua ini dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus satu. Melalui diskusi dengan para guru kelas ECP mulai kelas

dua sampai kelas lima tentang perbaikan cara penggunaan *game* yang sesuai dengan materi pembelajaran kelas ECP pada siklus dua secara lebih baik sebagai solusi atau tindakan revisi dari siklus satu. Perencanaan juga meliputi persiapan tentang perangkat atau bahan yang akan dipakai dalam penggunaan *game*.

2. Implementasi

Dalam siklus dua ini, para guru pada masing-masing level kelas ECP mengkondisikan pelaksanaan *game* melalui tindakan revisi berikut:

- a. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk melakukan *game*.
- b. Dalam setiap kelompok siswa masing-masing berpartner untuk menjalankan kegiatan *game*nya.
- c. Pelaksanaan *game* tidak selalu didalam kelas, tetapi juga di luar kelas.

3. Pengamatan

Untuk mengetahui hasil pelaksanaan *game* sebagai media pembelajaran pada siklus dua ini, kegiatan pengambilan data kemudian dilakukan melalui tes speaking untuk mengetahui peningkatan kemampuan speaking siswa pada kelas-kelas ECP di semua level. Pelaksanaan tes speaking untuk semua kelas dalam bentuk *role play*. Untuk kelas dua bertema *Pinocchio*, kelas tiga bertema *Cinderella*, kelas empat bertema *Snow White*, dan kelas lima bertema *The Wizard of Oz*. Dari hasil pelaksanaan tes speaking pada siklus dua, didapatkan data ketuntasan 95.8 % pada kelas dua, 93.75% pada kelas tiga, 66.6% pada kelas empat, dan 82.35% pada kelas 5. Berikut hasil seperti yang tertera pada tabel berikut:

4. Refleksi

Dari hasil yang diperoleh pada tahap pengamatan bisa diketahui bahwa

Tabel 2
Analisis Hasil Siklus II secara keseluruhan

Kelas	Hasil prosentase	Kriteria
2	95,8%	Tuntas
3	93,75%	Tuntas
4	66,66%	Belum Tuntas
5	82,35%	Tuntas
Keseluruhan	58 : 66 x 100 = 87,87%	Tuntas

kelas dua, kelas tiga, dan kelas lima sudah mencapai target ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu 75% dari jumlah siswa yang mendapatkan nilai "good". Hanya kelas empat yang masih belum mencapai ketuntasan. Tetapi secara keseluruhan, pelaksanaan siklus dua sudah mencapai ketuntasan. Dengan demikian, maka pelaksanaan penggunaan game pada siklus dua sudah bisa membuktikan dapat meningkatkan kemampuan speaking siswa pada kelas ECP di SD Muhammadiyah Jember, sehingga tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Implementasi penggunaan game sebagai media pembelajaran pada siklus satu cukup memberikan kemajuan bagi siswa dalam meningkatkan kemampuan speaking mereka. Dari kondisi awal siswa hampir semua (80%) tidak berani dan tidak mampu berkomunikasi dalam bahasa Inggris, setelah selama dua bulan (16 pertemuan) dilakukan pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan game dimana bahasa yang dipakai dalam bermain game adalah bahasa Inggris, maka kemampuan berbicara para siswa mengalami peningkatan. Hasil siklus satu menunjukkan pencapaian 48.48%. Hasil ini memang belum mencapai kriteria yang ditentukan yaitu 75%. Hal ini dikarenakan beberapa hal, yaitu:

1. Pelaksanaan penggunaan game sifatnya masih klasikal. Jumlah siswa yang

cukup besar tidak bisa memberikan kesempatan yang merata pada semua siswa untuk berpartisipasi aktif dalam penggunaan game secara maksimal. Ini artinya kesempatan berlatih bicara bahasa Inggris masing-masing siswa sangat terbatas. Keterbatasan kesempatan atau waktu inilah yang menyebabkan kemampuan speaking mereka belum meningkat secara bagus.

2. Siswa melakukannya secara individu. Kegiatan bermain game diikuti oleh siswa secara individu, sehingga bagi mereka yang masih memiliki rasa takut atau malu tidak mampu menunjukkan dirinya dalam berpartisipasi aktif dalam kegiatan game. Ini artinya siswa yang belum berani melakukan kegiatan berbicara bahasa Inggris secara individu, tidak mengambil kesempatan yang cukup dalam melatih kemampuan speaking mereka. Tentunya hal ini menjadi faktor yang cukup penting dalam menghambat kemampuan speaking mereka.
3. Ruang kelas yang membatasi. Kegiatan penggunaan game pada siklus satu hanya di dalam ruang kelas, sehingga siswa merasa kurang bebas, bahkan terkadang menghambat pelaksanaan game itu sendiri. Hal ini tentunya membuat

siswa terkadang merasa tidak nyaman dan kurang leluasa dalam mengikuti kegiatan *game*, baik secara fisik maupun kebebasan berfikir atau berinspirasi. Kondisi-kondisi diatas yang menjadi masalah utama dan cukup menghambat siswa dalam meningkatkan kemampuan *speaking* pada siklus satu. Terlepas dari faktor itu semua, bahwa meningkatkan kemampuan *speaking* siswa bukanlah hal mudah. Kelas *speaking* membutuhkan banyak hal yang berkaitan dengan kebutuhan bahasa dan mental. Hal ini sesuai yang diungkapkan oleh Brown & Yule (1983: 17) bahwa belajar berbicara bahasa asing (bahasa Inggris) adalah menjadi hal yang disadari sebagai hal yang sulit bagi guru untuk mengajari siswanya. Hal ini menunjukkan bahwa mengajari berbicara bahasa Inggris bukanlah sesuatu yang mudah untuk dilakukan oleh guru terhadap muridnya. Tercapainya peningkatan *speaking* membutuhkan banyak cara dan latihan yang harus dilakukan oleh guru dan siswa untuk meningkatkan kemampuan *speaking*nya.

Untuk implementasi yang lebih baik dalam penggunaan *game* sebagai media pembelajaran, beberapa kegiatan perbaikan dilakukan pada siklus dua. Kegiatan perbaikan tersebut tentukan dilakukan didasarkan alasan-alasan tertentu, baik secara praktis maupun teoritis, kaitannya dengan pembelajaran bahasa Inggris untuk pembelajar muda (*young learners*). Kegiatan perbaikan itu adalah sebagai berikut:

1. Siswa dikelompokkan dalam beberapa group. Hal ini diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk memiliki waktu yang cukup untuk praktek berbicara

bahasa Inggris dengan lebih banyak atau lebih sering dan lebih maksimal. Hal ini sebagaimana yang diungkap oleh Brown & Yule (1983: 25) dalam penjelasannya bahwa untuk kemampuan *speaking*, siswa perlu banyak pengalaman belajar berbicara bahasa Inggris supaya mengetahui aturan pengucapan (*pronunciation*), menguasai banyak kosakata (*vocabulary*) & struktur kalimat bahasa Inggris (*structure*), dan mengerti bagaimana melatih kefasihan (*fluency*) dalam berbahasa Inggris.

2. Melakukan kegiatan *game* secara berpasangan (*in a pair*). Siswa memiliki partner masing-masing untuk berlatih berbicara dalam kegiatan *game*. Mereka bisa saling belajar satu sama lain dan saling melengkapi serta mengoreksi, hal ini diharapkan mendorong siswa untuk sama-sama saling belajar dan memiliki kepercayaan diri yang baik, sehingga terhindar dari perasaan takut ketika berbahasa Inggris. Hal ini sebagaimana yang dijelaskan oleh Scott and Ytreberg (1990: 2) bahwa anak-anak suka bermain dengan senang dan bekerja dalam banyak aktivitas dengan ditemani oleh yang lain. Hal ini menunjukkan bahwa belajar dengan teman membuat siswa terutama pembelajar muda dapat menikmati kegiatan pembelajaran daripada melakukannya sendirian. Dengan demikian, kondisi tersebut diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan *speaking*nya dengan lebih baik.
3. Melakukan kegiatan pembelajaran di dalam dan juga di luar kelas. Lingkungan belajar memberikan pengaruh yang cukup besar bagi

siswa muda dalam menjalani kegiatan pembelajaran. Lingkungan yang bagus bisa memberikan ruang dan inspirasi kepada siswa dalam memperoleh pengalaman belajar yang lebih baik. Dengan melakukan kegiatan game di dalam dan di luar kelas sesuai kebutuhan, diharapkan mampu memberikan atmosfer pembelajaran yang bagus dan mendukung bagi siswa untuk berlatih berbicara bahasa Inggris. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Scott and Ytreberg (1990: 6) bahwa anak-anak mampu merespon lingkungan belajar yang menyenangkan dan familier ketika proses belajar berlangsung. Ketika memungkinkan, maka sebaiknya lingkungan belajar didesain atau ditata sebaik mungkin untuk mendukung proses belajar anak.

Dengan implementasi perbaikan pada siklus dua, maka hasil menunjukkan bahwa kemampuan speaking siswa membaik hingga 58 dari 66 siswa atau 87.87% siswa memperoleh target nilai yang ditetapkan.

Hasil implementasi siklus II membuktikan bahwa penggunaan game sebagai media pembelajaran mampu membantu siswa meningkatkan kemampuan speakingnya. Hasil ini tentunya sejalan dengan beberapa teori yang menyatakan bahwa game adalah dapat menghilangkan ketegangan yang dapat ditimbulkan oleh banyak sebab seperti rasa takut kepada guru dan rasa tidak senang kepada pelajaran itu sendiri (Saditono: 1984).

Praktek berbicara yang dilakukan melalui permainan atau pelaksanaan game mampu memberikan pengalaman belajar bagi siswa sehingga mereka bisa meningkatkan kemampuan speakingnya. Mereka kemudian mampu menggunakan kemampuan berbahasa Inggrisnya dalam kehidupan riil mereka ketika di sekolah

sebagai alat komunikasi antar siswa dan juga dengan gurunya. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Brown and Yule (1983: 5) bahwa "*speaker knows every single word which passes his lips will be heard by his listener; and if they are not in what he intends, he will take active revision in the communication*". Hal ini artinya bahwa latihan-latihan berbicara dalam kegiatan bergame memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada siswa tentang bagaimana berbicara dan berkomunikasi dalam bahasa Inggris, bagaimana mereka harus merevisi ucapannya ketika ada ketidakjelasan atau kesalahan fahaman antar pembicara dan pendengar.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan diskusi hasil penelitian, maka bisa diambil kesimpulan bahwa penggunaan game sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan speaking siswa kelas dua sampai kelas lima pada program ECP di SD Muhammadiyah 1 Jember tahun Pelajaran 2012/2013. Penggunaan game tersebut dilakukan dengan cara mengelompokkan siswa dalam beberapa group, melatih siswa berbicara dengan partnernya masing-masing, dan memberikan ruang pembelajaran yang bervariasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Brewster, Jean. (1994). *Teaching English to Children*. London: Thomson Publishing Company.
- Brown, Gillian & Yule, George. (1999). *Teaching The Spoken Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Haryono, Akhmad. (2002). *Interaksi Sosial dalam Pembelajaran Bahasa Asing*:

- Journal Ilmu Bahasa dan sastra,
Sastra Inggris, F. sastra. Jember:
Universitas jember.
- Kemmis, S. & R. Mc. Taggart. (1992). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University.
- Phillips Sarah. (1995). *Young Learners*. London: Oxford University Press.
- Saditono. (1987). *Antologi Pengajaran Bahasa Asing Khususnya Bahasa Inggris*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Scott, Wendy A. and Ytreberg, Lisbeth H. (1990). *Teaching English to Children*. London: Longman Group.
- Strauss, Dieter. (1989). *Teori dan Praktik Mengajar Bahasa Asing: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Katalis.
- Suyanto, Kasihani K. E. (2002). *Penelitian Tindakan Kelas sebagai Refleksi pengajaran*. Malang: Program Pendidikan Bahasa, Program Pasca sarjana, Universitas Negeri Malang.
- Tarigan, Henry Guntur. (1989). *Metodologi Pengajaran Bahasa Inggris*. Bandung: Angkasa.
- Wright, Andrew. (1998). *Story Telling with Children*. Oxford: Oxford University Perss.
- Yatvin, J. (1992). *Developing a Whole Language program for a Whole school*. Newark: International Reading Association.