

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BICARA SISWA DALAM BAHASA
INGGRIS MELALUI PERMAINAN *SNAKE AND LADDER*
DI KELAS VII-A SMP NEGERI 1 CIMAHI**

Agus Suganda¹, Arif Hidayat², Indri Widyastuti³, Euis Rini⁴

^{1,3,4} Guru Bahasa Inggris SMPN 1 Cimahi

² Konsultan SMPN 1 Cimahi, Dosen Jurusan Pendidikan Fisika UPI Bandung

ABSTRAK

Kemampuan siswa SMPN 1 Cimahi dalam berbicara masih rendah dari tahun ke tahun dengan indikator ketika mengekspresikan bahasa inggris secara lisan sering berhenti di tengah pembicaraan, durasi bicara rata-rata dibawah 5 menit, menggunakan kosa kata sangat terbatas, kurang keberanian untuk memulai bicara dalam bahasa inggris baik kepada guru maupun ke teman sekelas. *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 yang dilakukan pada siswa kelas VII semester 2 SMPN 1 Cimahi, diharapkan permainan ini dapat meningkatkan kemampuan bicara siswa dalam bahasa inggris. Instrumen tes berupa tes performa, formatif dan wawancara yang sebelumnya dijudgement secara konten oleh akademisi ahli. 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 dari hasil wawancara menunjukkan siswa lebih termotivasi untuk bicara dan pembelajaran dirasakan menyenangkan. Disimpulkan bahwa *snake and ladder* mampu meningkatkan kemampuan bicara siswa kelas VII SMPN 1 Cimahi dalam bahasa inggris.

Kata kunci : *snake and ladder*, kemampuan berbicara bahasa inggris

1. PENDAHULUAN

a. Latar Belakang Masalah

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 (Ersoz, Aydan : 2000).

Kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa kelas VII A SMPN 1 Cimahi 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 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. Singkatnya jawaban yang diberikan siswa 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 siswa menguasai materi ajar, tingkat penerimaan model pembelajaran yang tidak murni belajar di kelas menjadikan siswa 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 di kenal 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.

Berlatar belakang paparan di atas, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Bicara Siswa Dalam Bahasa Inggris Melalui Permainan *Snake and Ladder* di Kelas VII-A SMP Negeri 1 Cimahi”.

b. Rumusan Masalah Penelitian

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Faktor-faktor apa yang menyebabkan rendahnya kemampuan bicara bahasa inggris siswa ?
- b. Upaya apa yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan bicara bahasa inggris siswa?
- c. Apakah penggunaan permainan *snake and ladder* dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam bahasa inggris?
- d. Kendala apa saja yang mungkin dihadapi dalam pembelajaran menggunakan media permainan *snake and ladder* ?

c. Definisi Operasional

- a. *Kemampuan berbicara bahasa inggris (speaking)* adalah kemampuan untuk mengungkapkan, menggunakan bahasa inggris secara lisan dengan penggunaan kosakata bahasa inggris serta ide / gagasan yang tersampaikan dengan baik dan benar

- b. Permainan *Snake and Ladder* adalah suatu permainan yang menggunakan papan permainan (*board game*) dan sebuah dadu (*dice*) berisikan 20 kotak perintah yang harus dilakukan oleh pemain (siswa). Kotak perintah sudah dimodifikasi agar siswa mendeskripsikan sesuatu benda, orang, tempat atau kegiatan.



Gambar 1. Gambar Snake and Ladder

- c. *Motivasi* adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu. Dalam hal ini motivasi yang dimaksud adalah motivasi belajar bahasa Inggris yaitu dorongan/daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, dan dorongan ini tidak hanya merupakan suatu energi yang menggerakkan siswa untuk belajar bahasa Inggris tetapi juga sebagai sesuatu yang mengarahkan kegiatan siswa pada tujuan belajar bahasa Inggris.

d. Tujuan Penelitian :

1. Meningkatkan motivasi dan kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Inggris.
2. Meningkatkan kualitas proses pembelajaran berbicara dalam bahasa Inggris.
3. Meningkatkan ketrampilan guru dalam menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa.
4. Meningkatkan hasil belajar berbicara dalam bahasa Inggris.

e. Manfaat Penelitian :

1. Bagi Guru :
 - Dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan kompetensi berbicara siswa.

- Memberi masukan bagi rekan-rekan guru dalam meneliti guna meningkatkan kemampuan siswa dan mutu pembelajaran di kelas.
2. Bagi Siswa:
 - Dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa inggris yaitu kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa inggris secara lisan dalam mengungkapkan ide / gagasan.
 - Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberi pengalaman belajar yang menyenangkan serta bermakna.
 3. Bagi Sekolah:
 - Dapat memberikan masukan bagi sekolah mengenai penggunaan permainan *snake and ladder* dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa inggris siswa.
 4. Bagi Pembaca
 - Dapat memberikan masukan bagi peningkatan mutu pembelajaran di sekolah dalam berbicara bahasa inggris siswa melalui permainan *snake and ladder*.

f. Dasar Teori

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing di Indonesia, karena itu dalam pembelajaran, diperlukan kecerdikan guru dalam memilih strategi, model, dan media pembelajaran. Belakangan ini sedikit guru yang memperhatikan media pembelajaran berupa permainan (*games*), padahal permainan dapat dijadikan model pembelajaran yang sangat menarik. Andrew Wright, David Betteridge (*Games*, 1984) berpendapat bahwa belajar bahasa adalah suatu pekerjaan yang berat. Usaha keras diperlukan setiap saat dan harus dimunculkan pada periode tertentu.

Permainan yang diadaptasikan dalam pembelajaran dapat membantu siswa lebih semangat dan lebih tertarik pada pelajaran bahasa inggris. Permainan juga dapat membantu guru untuk menciptakan konteks dalam bahasa sehingga lebih berguna dan bermakna. Agar siswa dapat berpartisipasi dalam permainan itu mereka harus memahami apa yang orang lain telah tulis atau sedang katakan, dan mereka harus berbicara atau menulis supaya dapat mengekspresikan ide-ide mereka atau sekedar memberikan informasi. Interpretasi yang berguna dari kebermaknaan siswa adalah ketika merespon konten dengan cara terbatas. Jika siswa merasa terhibur, tersingung, penasaran atau terkejut konten permainan akan sangat

bermakna bagi mereka. Dengan demikian makna bahasa yang siswa dengar, baca, bicara dan tulis akan menjadi lebih dirasakan dan diingat pembelajarannya. Jika diterima permainan dapat melengkapi praktek bahasa yang kuat dan berarti. Dengan demikian permainan tersebut tidak digunakan hanya pada hari-hari tertentu pada akhir pembelajaran saja.

Aydan Ersoz (2000 :1) berpendapat bahwa pembelajaran bahasa merupakan suatu tugas yang berat dan kadang-kadang dapat membuat pembelajar jadi frustrasi. Usaha yang konstan diperlukan untuk memahami, menghasilkan dan memanipulasi bahasa target. Permainan pilihan sangat berarti bagi siswa karena permainan itu kesempatan kepada siswa untuk mempraktekkan keterampilan bahasa target. Permainan sangat memotivasi siswa karena mereka menyenangkan dan menantang. Lebih jauh lagi mereka menggunakan bahasa yang berguna dan bermakna dalam konteks yang sebenarnya. Permainan juga mendorong dan meningkatkan kebersamaan serta memotivasi karena ini menyenangkan dan menarik. Mereka dapat digunakan untuk memberikan praktek pada semua keterampilan bahasa dan dapat digunakan banyak jenis komunikasi.

Lee Su Kim (1995: 35) menyatakan bahwa ada persepsi umum bahwa belajar harus lebih sungguh-sungguh dan bersatu dengan alam, dan jika seseorang sedang merasa senang dan ada sedikit tertawa, lalu itu dikatakan bukan benar-benar belajar. Justru ini yang disebut salah konsep. Sangat mungkin untuk belajar suatu bahasa sambil menikmati kesenangan diri, yang paling tepat cara ini adalah melalui ' permainan'. Beberapa keuntungan dari penggunaan permainan di dalam kelas adalah :

1. Merupakan sebuah jeda ucapan selamat datang dari kegiatan rutin kelas bahasa.
2. Memotivasi dan menantang.
3. Belajar bahasa memerlukan usaha, permainan membantu siswa membuat dan menunjang usaha belajar.
4. Melengkapi praktek bahasa dalam berbagai keterampilan seperti *speaking*, *writing*, *listening* dan *reading*.
5. Mendorong siswa untuk berinteraksi dan berkomunikasi serta menciptakan suatu konteks yang penuh arti untuk pemakaian bahasa.

Dalam menggunakan permainan banyak guru yang masih kurang faham, sehingga tidak heran model pembelajaran ini belum digandrungi guru. Seperti yang dikatakan oleh Agnieszka Uberman (1998: 20.) banyak penulis - penulis buku manual dan metodologi yang ternama telah berdebat bahwa permainan hanyalah sekedar permainan pengisi waktu tetapi

mempunyai nilai pendidikan. W.R.Lee (1979:2) berpendapat bahwa kebanyakan permainan membuat siswa menggunakan bahasa sebagai pengganti memikirkan tentang bentuk yang tepat. Permainan seharusnya di diletakkan di pusat program pengajaran bahasa asing bukan diletakkan di luar itu. Pendapat serupa dikatakan oleh Richard Amato, yang meyakini permainan menjadi menyenangkan tetapi memperingatkan tidak melewatkan nilai pedagogis, khususnya dalam pembelajaran bahasa asing. Terdapat banyak keuntungannya dari penggunaan games. Ini dapat menurunkan kebingungan, sehingga membuat input pemerolehan lebih berkurang (Richard-Amato 1988:118).

Permainan sangat memotivasi dan menghibur, dan mereka dapat memberikan siswa pemalu lebih mempunyai kesempatan mengekspresikan pendapat mereka dan perasaan mereka (Hansen 1994:118). Ia juga dapat memberi kemampuan pada siswa mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran bahasa asing yang tidak selalu mungkin terjadi selama mengalami bahasan tertentu. Lebih jauh lagi, menegaskan pendapat Richard-Amato, mereka menambahkan bahwa permainan dapat dijadikan kegiatan "ice breaking" pada kegiatan rutin pembelajaran di kelas, tetapi juga dapat digunakan untuk memperkenalkan gagasan-gagasan baru (1988:147). Mudahnya, suasana yang menyenangkan yang tercipta karena permainan, siswa dapat mengingat sesuatu lebih cepat dan lebih baik (Wierus and Wierus 1994).

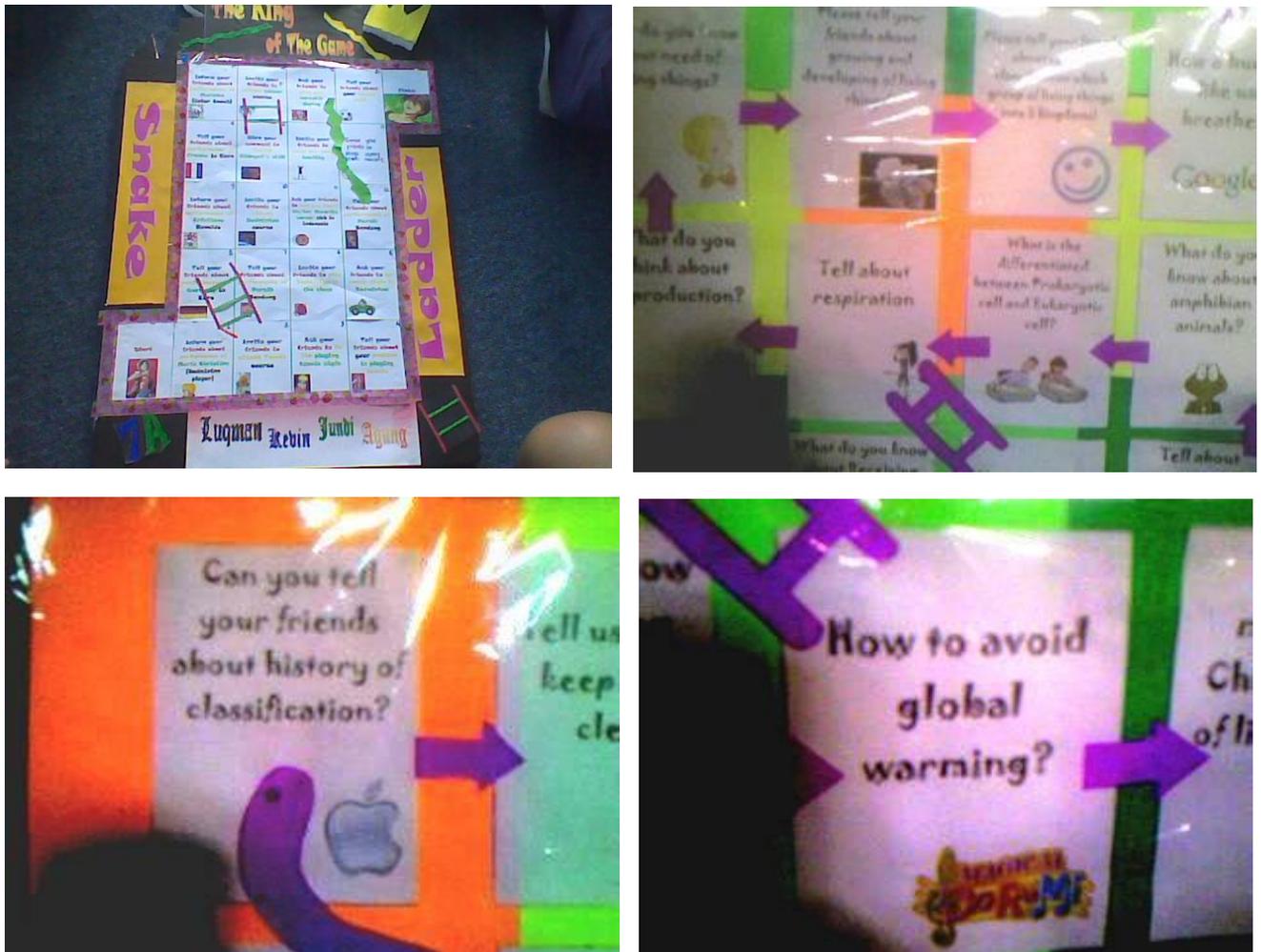
S. M. Silvers berkata bahwa banyak guru sangat antusias terhadap penggunaan permainan sebagai 'alat pengajaran' juga mereka sering memahami bahwa permainan semata-mata sebagai pengisi waktu, sebagai jeda dari latihan yang monoton atau sebagai kegiatan yang tidak penting. Ia juga mengklaim bahwa banyak guru sering tidak memperhatikan kenyataan bahwa dalam suatu atmosfir yang santai, pembelajaran yang sebenarnya, siswa menggunakan bahasa yang telah lama mereka gunakan lebih awal (1982:29). Zdybiewska meyakini bahwa permainan itu merupakan cara yang sangat baik untuk mempraktekan bahasa, karena permainan memberikan model apa yang siswa akan gunakan dalam kehidupan nyata di waktu yang akan datang (1994:6).

Observasi oleh Lee (1979:3) menunjukkan permainan tidak seharusnya dianggap sebagai sebuah kegiatan yang dikesampingkan yang dipakai sebagai pengisi kegiatan ketika guru tidak mempunyai kegiatan yang lebih baik. Permainan seharusnya menjadi hati pembelajaran bahasa asing. Rixon menyarankan bahwa permainan digunakan pada tingkatan pelajaran, karena permainan itu pilihan yang cocok dan tepat.

Permainan Ular Tangga atau dalam Bahasa Inggrisnya disebut *Snake and Ladder* adalah suatu permainan yang menggunakan papan permainan (board game) dan sebuah dadu (dice). Papan permainan tersebut berisikan 20 kotak perintah yang harus dilakukan oleh

pemain. Dalam hal ini kotak perintah sudah dimodifikasi berisikan perintah mendeskripsikan sesuatu benda, orang, tempat atau kegiatan. Gambar media dapat dilihat sebagai berikut.

Gambar 2.
Media Permainan Ular Tangga (lengkap)



g. Metodologi Penelitian

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dalam penelitian ini adalah kelas VII A SMP Negeri 1 Cimahi yang beralamat Jl.Raden Embang A No 12 Cimahi, Jawa Barat dan penelitian penulis lakukan sejak bulan Maret 2008 sampai dengan bulan Mei 2008 semester 2 tahun pelajaran 2007/2008.

2. Metode Penelitian dan Rancangan Siklus Penelitian

Metodologi mencakup tempat dan karakteristik penelitian, subjek penelitian. Metode Penelitian yang dilakukan oleh penyusun adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK)/ Classroom Action Research (CAR). Prosedur penelitian mencakup langkah-langkah yaitu perencanaan (*planning*), implementasi tindakan (*implemnetation of the action*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflection*).

Menurut Kemmis and MC Taggart (1998) dalam Kantili (2003) : *'Action research is trying out ideas in practice as a means of improvment and as a means of increasing knowledge about curriculum, teaching and learning.* Selain itu Kantili (2003) mengutip definisi lain menurut MC Niff (1988) yang menjelaskan bahwa *'action research is seen as a way of characterisizing a loose set of activities that are designed to improve the quality of education'*.

Berdasarkan definisi di atas, maka penelitian ini termasuk kedalam Penelitian Tindakan Kelas karena peneliti berupaya untuk meningkatkan kinerjanya dalam mengajar untuk meningkatkan kemampuan siswa melalui serangkaian tindakan dalam proses belajar mengajar.

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus yang membutuhkan waktu 2 bulan. Daftar kegiatan terlihat pada tabel1 berikut ini:

Tabel .1
Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Siklus	Tanggal	Pertemuan	Kegiatan
1	1		1	Pembelajaran materi grammar ' <i>request</i> ' dan ' <i>asking for opinion</i> '. (review)
			2	Pembelajaran grammar ' <i>descriptive text</i> '
			3	Pembuatan media ' <i>Permainan Ular Tangga</i> ' dan kalimat-kalimat ' <i>Asking for opinion dan Request</i> ' yang ditempelkan di media

No	Siklus	Tanggal	Pertemuan	Kegiatan
			4	Pelaksanaan pembelajaran Speaking dengan media game 'Ular Tangga'
			5	Tes lisan
2	2		1	Pelaksanaan pembelajaran Speaking dengan media game 'Ular Tangga'
			2	Tes Lisan

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Cimahi pada tahun ajaran 2007 / 2008 dengan jumlah siswa dalam kelas penelitian adalah 24 siswa terdiri atas 14 laki-laki dan 10 perempuan.

Penulis memilih kelas ini sebagai subjek penelitian dengan karena :

1. Siswa VII A kurang termotivasi untuk inisiatif dan aktif berbicara bahasa Inggris baik di dalam kelas maupun di luar kelas, baik dengan guru maupun dengan murid lain.
2. Siswa VII A umumnya kurang mampu memberikan deskripsi yang lebih lengkap kalau beri tugas untuk mendeskripsikan sesuatu dengan jelas.
3. Pembelajaran berbicara bahasa Inggris tahun lalu yang dibuktikan oleh nilai rapor menunjukkan kurang memuaskan.
4. Dari hasil tanya jawab secara langsung, mereka mengagap bahwa pelajaran Bahasa Inggris pada keterampilan speaking itu sulit, sehingga ketika tes berbicara sering mendapatkan masalah dan mendapatkan nilai yang kurang memuaskan.
5. Dengan diberi kegiatan pembelajaran menggunakan permainan *snake and ladder* kemungkinan mereka dapat meningkatkan nilai berbicara siswa, dan lebih aktif menggunakan bahasa Inggris secara oral baik di kelas maupun di luar kelas.

Sedangkan subjek lain yang diteliti adalah guru penyaji materi pelajaran itu sendiri, dengan fokus penelitian pada bagaimana teknik pengajaran berbicara bahasa Inggris melalui permainan *snake and ladder*.

4. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian

Penulis merupakan guru bahasa Inggris di kelas VII A SMPN 1 Cimahi dan dalam penelitian ini penulis bertindak sebagai peneliti sekaligus pelaku

5. Teknik Pengumpulan Data

Data yang diambil dalam penelitian ini diperoleh dari:

- a. Nilai rapor siswa keterampilan *speaking* semester 1 dan 2 kelas VII.B (yang penulis ajar) tahun pelajaran 2006/2007.
- b. Nilai rapor siswa keterampilan *speaking* kelas VII.A semester 1 tahun pelajaran 2007/2008.
- c. *Scoring sheet* (lembar nilai berbicara) siswa dalam mendeskripsikan sesuatu melalui permainan *snake and ladder*.
- d. Hasil ulangan ahir berupa tes lisan dalam bentuk wawancara.
- e. Peneliti yang diobservasi oleh observer.
- f. Siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran.

dengan 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.
- d. Data dari kuesioner yang dibuat oleh penulis.

6. Validasi Instrumen Penelitian

Data yang diperoleh peneliti untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam berbicara adalah

- a. Lembar penilaian (*scoring sheet*) siswa tentang penilaian kemampuan berbicara dalam mendeskripsikan sesuatu yang berada dalam media permainan ular tangga.
- b. Lembar observasi yang diisi oleh observer ketika peneliti menyajikan materi.
- c. Lembaran observasi yang diisi oleh observer tentang partisipasi siswa selama proses pembelajaran di dalam kelas.
- d. Hasil tes ahir berbentuk tes lisan.
- e. Catatan yang dibuat oleh peneliti.

7. Teknik Analisa Data

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 II).
- b. Membandingkan tingkat prosentase peningkatan kemampuan berbicara bahas inggris (*speaking*) mulai dari nilai *speaking* semester 1, lembar penilaian teman dan tes akhir berupa tes lisan dari siklus I dan II.

Rekapitulasi prosentase peningkatan Speaking siswa kelas VII.A berbentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Rekap Prosentase Peningkatan Berbicara Siswa

Jumlah Siswa	Lembar Penilaian teman (menit)	Lembar Penilaian teman (Rata2 Nilai)	Test Akhir	Siklus I	Siklus 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 perenceaaan kegiatan penelitian pada siklus berikutnya.

8. Kriteria Keberhasilan

Kriteria keberhasilan pada penelitian ini adalah bila siswa memperoleh nilai akhir = atau > dari 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/10 menit dalam %

- (\geq - 80%) : sangat baik
- (60 – 79%) : baik
- (40 – 59%) : cukup
- (20 – 39%) : kurang
- (\leq - 20%) : sangat kurang

II. PEMBAHASAN

a. 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 3
Skor Penilaian

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).

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 tes lengkap terlampir). Hasil test ke 1 menunjukkan siswa yang mendapat rata-raat nilai lebih dari 76 adalah 15 orang atau 62,5 %, dan yang mendapat nilai kurang dari 76 adalah 9 orang atau 37,5%. Rata-rata peroleh nilai hasil tes adalah 74,83

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, lebih memperjelas objek yang dideskripsikan. Hal ini dimungkinkan karena media permainan *snake and ladder* sudah dikenal siswa, jadi sangat menarik utuk dimainkan. Siswa tidak menyadari bahwa mereka sedang belajar Bahasa Inggris, dan yang lebih menambah motivasi siswa untuk lebih aktif

bicara Bahasa Inggris adalah *scoring sheet* yang telah disepakati bersama seperti yang terlihat pada tabel di atas.

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

- a. Masih banyak siswa yang mempunyai masalah dalam pengucapan kata kata tertentu dalam bahasa inggris.
- b. Kemampuan *grammar* siswa masih kurang. Hal ini nampak sewaktu siswa mendeskripsikan apa yang diminta pasangan bicaranya.
- c. Ketika sedang berbicara menjelaskan pertanyaan pasangan bicaranya kadang tiba-tiba berhenti atau *stuck* karena keterbatasan penguasaan kosa kata dan gagasan.
- d. Terkadang tidak memahami apa yang ditanyakan atau penjelasan lawan bicaranya.
- e. 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 menganalisis dan mendiskusikan bersama observer kekurangan dan kelebihan pada tindakan siklus I, maka disepakati penelitian dilanjutkan ke siklus II.

b. SIKLUS II

1. Pada pertemuan 1 diskusi dan pembahasan tentang kekurangan yang terjadi di siklus I diantaranya tentang *pronunciation, grammar, vocabulary, fluency, dan content*. Ini dilakukan sebagai review untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi di siklus I.
- 2.

Tabel 4

Perkembangan dan Perbandingan Nilai Raport Siswa
Bahasa Inggris Skill Berbicara
Sejak Tahun Pelajaran 2006/2007 – 2007/2008

No.	Tahun 2006/2007		Tahun 2007/2008	

Tabel 4

Deskripsi Hasil Penelitian tentang Kesesuaian mengekspresikan respon dengan instruksi
(Rata-rata hasil Belajar Siswa)

No.	Jenis Penilaian	Bentuk dan Item	Tahap 1	Tahap 2	Tahap 3
1.	Paper and Pen Test	Essay Merespond instruksi sederhana menulis kata, angka dan menggambar (No.1-10)	68	75	86
2.	Paper and Pen Test	Essay: Merespond instruksi tertulis membuat Shopping List			
3.	Paper and Pen Test	Essay: Merespond instruksi tertulis membuat 'Announcement' dan menggambar peta			

Tabel 5

Deskripsi Hasil Penelitian tentang Peran Aktif Siswa

No.	Komponen yang diamati	Tahap 1	Tahap 2	Tahap 3
1.	Disiplin	4	5	5
2.	Motivasi	4	5	5
3.	Kesiapan Belajar	4	5	5
4.	Pemusatan Perhatian	4	5	5
5.	Antusiasme	4	5	5
6.	Tanya-jawab	5	5	5
7.	Kerja individual	3	4	5
8.	Kerja kelompok	3	4	5
9.	Mengerjakan Tugas	3	4	5
10.	Konstruktivisme	4	4	5
11.	Penampilan	4	5	5
12.	Sosialisasi	4	5	5

13.	Pengendalian Diri	3	5	5
14.	Percaya Diri	3	5	5
15.	Tanggung jawab	4	4	5
Jumlah		75 %	93 %	100 %

Tabel 6

Deskripsi Hasil Angket tentang Tanggapan Siswa Terhadap 'Media Penguatan'

No.	Penyataan	Tahap 1	Tahap 2	Tahap 3
1.			131	136
2.			127	136
3.			129	136
4.			128	136
5.			130	136
6.			132	136
7.			129	136
8.			132	136
9.			133	136
10.			129	136
11.			133	136
12.			134	136
13.			135	136
14.			134	136
15.		118	135	136
Jumlah		1828	1971	2040
Rata-Rata %		90 %	97 %	100

c. Analisis Hasil Pembelajaran

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

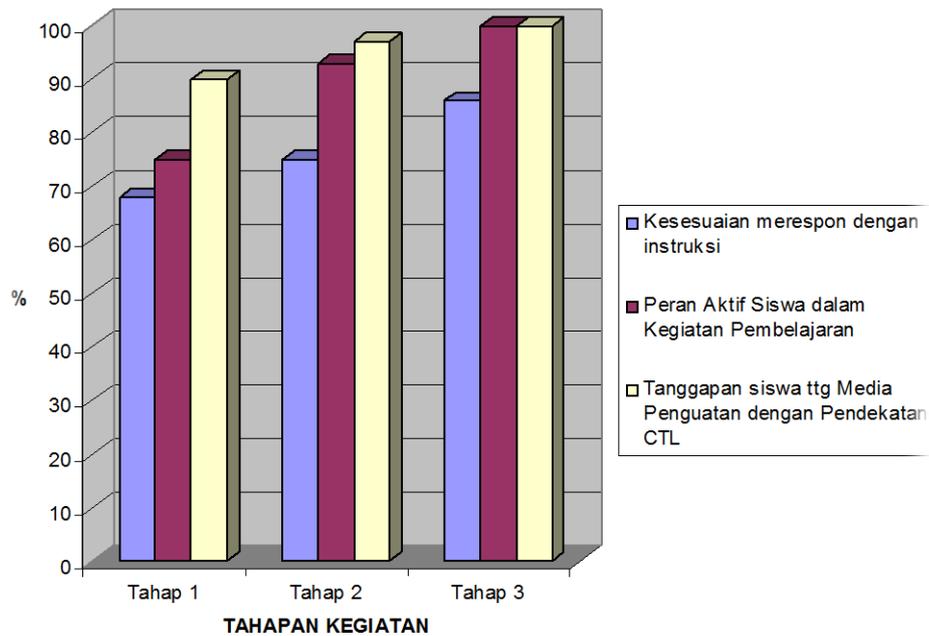
Tabel 7
Analisis Pengamatan

No	Indikator Penilaian	Tahap 1	Ket	Tahap 2	Ket	Tahap 3	Ket
1.	Kesuaian Merespon dengan Instruksi (Rata-rata hasil belajar)	68 %	< KKM	75 %	> KKM	86 %	>KKM
2.	Peran Aktif Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran	75 %	>KKM	93 %	>KKM	100 %	>KKM
5.	Tanggapan Siswa Terhadap 'Media Penguatan'	90 %	>KKM	97 %	>KKM	100 %	>KKM

Berikut adalah grafik hasil kegiatan kegiatan pembelajaran

Grafik1
Hasil Pembelajaran

GRAFIK HASIL KEGIATAN



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 siswa. Dalam hal ini dapat dilihat dari:

1. Kesesuaian siswa 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 siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terbukti dari pengamatan penulis pada tahap 3 adalah 100 %.
3. Penerapan Media pembelajaran juga mendapat respon yang baik dari siswa. Hal ini terbukti dari kuesioner yang diberikan pada siswa terhadap media adalah pada tahap 3 adalah 100 %. Sehingga terbentuknya suasana kelas yang menyenangkan dan menciptakan '*enjoyful learning*'.

Kesimpulan

Dari hasil penilaian proses, refleksi, dan diskusi serta pembahasan penelitian, disimpulkan bahwa *snake and ladder* mampu meningkatkan kemampuan bicara dalam bahasa inggris siswa kelas VII SMPN 1 Cimahi .

Saran

Daftar Pustaka

