

Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas VII SMP Negeri I Kota Blitar Melalui Games (Kalender)

Yuda Rahayu Erma Astutie⁽¹⁾

¹SMP Negeri 1 Kota Blitar

Email: yudhasmpn1blt@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i1.31

ABSTRAK

Berbicara sebagai keterampilan berbahasa menjadi alat ukur untuk mengetahui kemampuan Bahasa Inggris siswa. Kemampuan bahasa Inggris yang baik merupakan bekal siswa untuk tahapan atau jenjang berikutnya. Permasalahan peneliti di rumuskan dalam peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris melalui game (kalender) pada siswa kelas 7 SMP Negeri 1 Kota Blitar tahun pelajaran 2017/2018. Langkah dalam penelitian ini berupa observasi, tes kemampuan, dan kuesioner. Semua data dianalisa dan dibandingkan dengan kriteria minimum siswa. Penelitian ini menggunakan 2 siklus untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui game dengan tahapan: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian diharapkan media game (kalender) bisa menjadi salah satu alternatif dalam pengajaran kemampuan berbicara siswa.

Kata Kunci: Peningkatan, Kemampuan Berbicara, Game (Kalender).

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran umum yang sudah dikurikulumkan pada tingkatan SD, SMP, SMA sebagai mata pelajaran bertaraf Internasional. Dalam pelaksanaannya siswa diajarkan untuk memahami arti kata, membaca, dan mendengar. Akan tetapi pada proses pembelajaran siswa masih mengalami kesulitan dalam menguasai Bahasa Inggris dikarenakan keanekaragaman dalam tenses, grammar, vocabulary dan jenis kata. Maniruzzaman mengungkapkan bahwa, siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran kosa kata kalimat dan pengucapannya (Maniruzzaman, 2010). Oleh karena itu kemampuan siswa dalam berbahasa Inggris pun masih perlu ditingkatkan, dengan cara memberikan target kepada siswa untuk mampu menguasai empat komponen yaitu, *listening, speaking, reading, dan writing*.

Di antara keempat kemampuan di atas, berbicara merupakan persoalan tersendiri yang harus dikuasai oleh siswa, yang menjadi perpaduan kemampuan antara otak, olah kata atau kalimat dan kemampuan mendengarkan. Persoalan yang sering ditemui siswa memiliki kemampuan dalam bahasa Inggris tetapi tidak bisa mengucapkan dengan benar. Dengan kata lain, kemampuan siswa bertata bahasa masih pada tahap kompetensi (*competence*) belum sampai pada tahap performansi (*performance*). Hal ini dapat dilihat dari nilai mereka yang masih di bawah KKM dari hasil pre test. KKM bahasa Inggris di SMP Negeri 1 Blitar adalah 80, baik pada pencapaian pengetahuan maupun keterampilan. Kendala yang paling sering muncul adalah rendahnya kemampuan mereka dalam hal keterampilan berbicara. Pendapat serupa juga diungkapkan oleh L Woodrow dalam jurnal RELC tahun 2006, tentang "*second language anxiety has a debilitating effect on the oral performance of speakers of English as a second language*".

Penyebab rendahnya nilai siswa dipengaruhi empat faktor. Pertama, adanya sekolah dasar yang belum mendapatkan pelajaran Bahasa Inggris, sehingga sulit bagi siswa untuk mampu berbicara bahasa Inggris dengan baik. Kedua, kurangnya praktik yang dilakukan baik di sekolah ataupun di rumah yang menyebabkan pengucapan yang kurang tepat. Ketiga, penggunaan metode yang kurang tepat dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Keempat, adanya anggapan bahwa berbicara dalam bahasa Inggris merupakan

sesuatu yang 'baru' karena tidak ditemui dalam lingkungannya. Diantara beberapa faktor tersebut, penggunaan metode yang kurang tepat menjadi poin utama, oleh karena itu upaya yang perlu dilakukan untuk meningkatkan proses pembelajaran Bahasa Inggris adalah dengan menggunakan metode *games* (kalender).

Games merupakan salah satu cara pembelajaran yang cukup menarik bagi siswa karena dalam prosesnya siswa tidak dituntut untuk menerima pelajaran dalam kondisi penuh tekanan, melainkan siswa seolah-olah bermain sambil belajar. Media *games* (kalender) dilakukan dengan cara menuliskan nama, hari, tanggal, bulan dan tahun. Setelah itu siswa bergiliran membacakan tulisannya dalam bahasa Inggris, selanjutnya siswa diminta untuk menceritakan kegiatannya sehari-hari. Metode ini sudah diterapkan pada sekolah SMP Negeri 1 Blitar dan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terjadi peningkatan terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa. Berdasarkan uraian tersebut, maka permasalahan ini menitikberatkan pada Bagaimana proses pembelajaran menggunakan *game* pada siswa kelas VII SMPN 1 Blitar Tahun Pelajaran 2017/2018 dan bagaimana hasil peningkatan berbicara Bahasa Inggris pada siswa tersebut.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut: 1) mendeskripsikan proses pembelajaran menggunakan *games* kalender pada siswa kelas VII SMPN 1 Blitar Tahun Pelajaran 2017/2018; 2) mendeskripsikan hasil peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris pada siswa kelas VII SMPN I Blitar Tahun Pelajaran 2017/2018. Adapun penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru yaitu, sebagai bahan informasi tentang metode pembelajaran yang sesuai untuk mengajarkan materi berbicara (*speaking*). Bagi siswa adalah meningkatkan prestasi dan nilai siswa dalam mempelajari materi berbicara (*speaking*); meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi *speaking*.

Penelitian yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas VII SMP Negeri I Kota Blitar Melalui *games* (Kalender)" merupakan penelitian tindakan kelas, oleh karena itu perlu dipahami terkait penggunaan istilah di antaranya adalah pembelajaran berbicara Bahasa Inggris di SMP berfokus pada peningkatan kompetensi siswa untuk mampu menggunakan bahasa tersebut dalam mencapai tujuan komunikasi di berbagai konteks, baik lisan maupun tulis adapun kondisi di lapangan ada 4 macam skill yang harus mereka kuasai, yaitu: (a) *speaking* (berbicara), (b) *reading* (membaca), (c) *writing* (menulis) dan (d) *listening* (mendengar). Berbicara adalah suatu aktivitas yang memadukan semua unsur kemampuan yang dimiliki siswa baik dalam penguasaan kosa kata, susunan kata atau kalimat dan kemampuan memadukan ide yang ada dalam pikirannya dengan kemauan atau kemampuan dalam mengungkapkannya (H. G. Tarigan, 2006: 18), sementara menurut Tri Susilowati berbicara adalah kegiatan berkomunikasi yang secara umum dilakukan dalam bentuk interaksi tatap muka sebagai bagian dari dialog atau bentuk pertukaran informasi (1991:03). Media Pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk memudahkan siswa dalam menerima pengajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini diungkapkan oleh Gerlach dan Ely, kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Media Pembelajaran *Games* (Kalender) merupakan permainan yang dapat diterapkan dalam pengajaran bahasa Inggris. Hal ini didukung oleh pendapat Wright Betteridge dan Buckby yang menyatakan bahwa permainan dapat diterapkan dalam mempelajari bahasa di semua keahlian tingkatan pembelajaran. Keahlian yang dimaksud adalah berbicara, mendengarkan, menulis dan membaca. Bentuk *games* atau permainan yang dapat digunakan dalam proses belajar-mengajar seperti: *hangman*, *puzzle*, *simon says*, *word match*, *observe and remember*, *blindfold game*, *snake and ladder*, kalender dan masih banyak lagi.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat reflektif, partisipatif, kolaboratif, dan spiral, serta bertujuan untuk melakukan perbaikan terhadap sistem, cara kerja, proses, isi, dan kompetensi atau situasi pembelajaran. Dalam penelitian ini, siklus digunakan untuk mengetahui tingkat perubahan kemampuan siswa sebelum dan setelah menggunakan teknik *games* (kalender) dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara pada kelas VII SMPN 1 Kota Blitar. Menurut Arikunto ada empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan evaluasi, dan (4) analisa dan refleksi (Arikunto, 2012:16).

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Kota Blitar dengan subjek siswa kelas VII Tahun Pelajaran 2017/2018 yang memiliki 27 rombel, dengan rincian kelas 7 ada 9 rombel, kelas 8 terdiri 9 rombel dan kelas 9 berjumlah 9 rombel. Namun dalam penelitian ini menggunakan kelas VII C semester 1 Tahun Pelajaran 2017/2018 dikarenakan di kelas ini siswa memiliki kemampuan berbicara yang lebih rendah dibanding kelas lain. Siswa kelas VII C berjumlah 32 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Oleh karena itu dalam penelitian ini diputuskan untuk memilih kelas tersebut dan penggunaan *games* (kalender) yang diberikan membuktikan bahwa nilai rata-rata kelas VII C meningkat dalam penguasaan berbicara.

Penelitian ini menggunakan tiga macam instrumen yaitu: (1) kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang respon siswa kepada kemampuan berbicara. Kuesioner ini terdiri atas 10 pertanyaan untuk mengetahui pandangan siswa terhadap belajar Bahasa Inggris khususnya peningkatan penguasaan bahasa Inggris. Kuesioner diberikan untuk memberi penguatan kepada kemampuan siswa yang rendah dalam berbicara bahasa Inggris. (2) Tes. Tes dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu pada awal sebelum menerapkan siklus. Hal ini untuk mengatur kemampuan dasar siswa dalam berbicara bahasa Inggris. Tes kedua dilaksanakan setelah siklus awal, hal ini dimaksudkan untuk mengetahui perkembangan siswa setelah mendapatkan metode *games* (kalender) untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara mereka. (3) Catatan lapangan. Catatan lapangan adalah catatan tambahan saat penerapan metode permainan, sekaligus mendapatkan data-data yang ada di lapangan.

Sesuai dengan instrumen di atas, maka teknik pengumpulan datanya adalah teknik tes dan non tes. Teknik tes dipergunakan untuk memperoleh nilai tes akhir siswa, sedangkan teknik non tes dipergunakan untuk memperoleh data tentang penerapan metode pembelajaran *games* (kalender). Analisis data dilakukan dengan cara observasi terhadap aktivitas guru dan siswa. Hasil observasi guru dapat dihitung dari jumlah perkiraan berikut.

Persentase Nilai Rata-rata (PNR) = $\text{jml score} / 12 \times 100\%$

Kriteria taraf keberhasilan tindakan ditentukan sbb:

$85\% < \text{PNR} \leq 100\%$ = Sangat Baik

$70\% < \text{PNR} \leq 84\%$ = Baik

$55\% < \text{PNR} \leq 69\%$ = Cukup

$40\% < \text{PNR} \leq 54\%$ = Kurang

$0\% < \text{PNR} \leq 39\%$ = Sangat Kurang

Berdasarkan penentuan persentase di atas, maka guru dapat dikatakan berhasil menerapkan metode *games* (kalender) pada siswa, keberhasilan itu dapat dicapai setelah melihat kriteria ketuntasan belajar-mengajar dengan poin $85\% < \text{PNR} \leq 100\%$.

HASIL Siklus 1 Pertemuan 1

Pertemuan 1 dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat dalam perencanaan yang dibagi menjadi 3 kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Semua kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dalam siklus 1 ini adalah wujud dari perencanaan tindakan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar berbicara peserta didik Pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 28 September 2017 jam ke 6 – 7 yakni jam 10.15 – 11.35 WIB.

Data hasil pengamatan guru yang dilakukan oleh kolaborator 1 dan 2 pada siklus 1 pertemuan 1 kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru sudah baik. Dalam kegiatan awal guru sudah melaksanakan kegiatan dengan baik. Pada kegiatan guru memberi salam dan meminta peserta didik berdoa, guru meminta peserta didik mengurutkan huruf meminta huruf acak, guru meminta peserta didik memilih kelompok dan pada kegiatan guru meminta peserta didik melingkari media, kedua kolaborator memberikan penuh 4. Sedangkan untuk kegiatan yang lain mendapatkan nilai 3. Karena ada kelompok yang belum mengerti apa yang harus dilakukan dan guru harus menjelaskan ulang langkah-langkah *pembelajaran dengan Game (kalender)* membuat guru tidak menyampaikan manfaat pembelajaran. Pada nilai akhir kolaborator 1 memberi skor 43 dengan persentase 82.7% dan kolaborator 2 memberi skor 45 dengan prosentase 86.5%. sehingga rata ratanya adalah 84.6%. Ada beberapa kegiatan yang belum mencapai hasil maksimal sehingga menjadikan peneliti untuk meningkatkan kemampuannya pada penelitian berikutnya.

Selanjutnya hasil pengamatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada siklus I pertemuan I. Pengamatan siswa dengan menggunakan media game (kalender) yang diberikan guru, tidak semua peserta didik menjawab salam dan ikut berdoa di awal pembelajaran yang artinya masih adanya peserta didik yang belum melakukan hal itu. Mereka masih belum fokus ke kegiatan ini. Pada kegiatan ini peserta didik masih mendapatkan skor 98 dari total 128. Berarti masih sekitar 76.6%. Peserta didik menjawab benda yang ada di kelas memperoleh nilai 95.5 yang berarti sekitar 74.6%. Peserta didik memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan nilai 98, berarti sekitar 76.6%. Peserta didik berperan aktif mengurutkan kata kata acak nilainya 99 dengan prosentase 77.3%. Peserta didik membaca hasilnya dengan ucapan dan intonasi yang benar dengan nilai 88.5 atau sekitar 69.4%.

Pada kegiatan inti, peserta didik tanggap dalam memilih kelompok dan aktif mendapat nilai 97 dengan prosentase 75.8%, sedangkan untuk kegiatan peserta didik dengan sigap duduk melingkari media nilainya 94, atau sekitar 73.4%. Peserta didik menganalisa dan berdiskusi dengan kelompoknya untuk membahas tentang kegiatan sehari hari yang dilakukan di dalam kelas mendapat skor 94 berkisar 73,4%. Peserta didik mengungkapkan hasil diskusinya dengan nilai 89.5 dan prosentasenya 70.2%. Peserta didik menyampaikan hasil observasi mendapat nilai 91 dengan prosentase 71.1%. Peserta didik berani untuk menanyakan materi yang sedang di bahas menjadi nilai terendah peserta didik yaitu 86.5 dengan prosentase 67.8%.

Pada kegiatan penutup ada 2 kegiatan yaitu : Peserta didik merespon pertanyaan guru dengan nilai 96.5 dengan prosentase 75.4% dan eserta didik mengerjakan tugas dari guru dengan nilai 98 dan prosentasenya 76.6%.

Dari uraian diatas, secara keseluruhan rata rata untuk kedua kolaborator adalah 73.6% sehingga perlu adanya peningkatan pada pertemuan 2. Kriteria hasil keterampilan berbicara ini adalah pronunciation (ucapan), intonation (intonasi) dan fluency (kelancaran).

Dari data hasil pada data diatas, dari aspek pronunciation terdapat 1 peserta didik yang mendapat nilai 1, dengan prosentase 9%, 11 peserta didik mendapat nilai 2 dengan prosentase 34%, 16 peserta didik mendapat skor 3 dengan prosentase 50% dan 2 peserta didik mendapat angka sempurna 4, sekitar 6%.

Dalam aspek intonation, tidak ada peserta didik yang mendapat nilai 1, 14 peserta didik mendapat nilai 2 dengan prosentase 44%, peserta didik mendapat skor 3 dengan prosentase 41% (13 peserta didik) dan 5 peserta didik mendapat angka sempurna 4, sekitar 16%.

Dalam aspek kelancaran, 1 peserta didik yang mendapat nilai 1, sekitar 3%, 15 peserta didik mendapat nilai 2 dengan prosentase 47%, peserta didik mendapat skor 3 dengan prosentase 47% (15 peserta didik) dan 1 peserta didik mendapat angka sempurna 4, sekitar 3%.

Pertemuan 2

Pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan RPP sesuai dengan langkah-langkah media *game (kalender)*, menyiapkan materi, sumber belajar, media dan instrumen. Instrumen yang disiapkan meliputi instrumen penilaian proses dan penilaian hasil. Instrumen penilaian proses terdiri dari lembar observasi aktivitas guru menggunakan media kalender dan lembar observasi aktivitas siswa. Instrumen penilaian hasil yaitu lembar penilaian sikap, lembar penilaian keterampilan, dan lembar penilaian pengetahuan melalui tes akhir berupa tes tulis. Instrumen penunjang yaitu catatan lapangan. Pertemuan 2 siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 3 Oktober jam ke 5-6 yakni pukul 10.15 - 11.35 WIB. Kegiatan pada siklus I pertemuan 2 sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang disusun. Pengamatan dilakukan terhadap aktifitas guru, dan peserta didik. Dari data hasil pengamatan guru yang dilakukan oleh kolaborator 1 dan 2 pada siklus 1 pertemuan 2 kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru sudah ada peningkatan.

Dalam kegiatan awal guru sudah melaksanakan kegiatan dengan baik. Pada kegiatan guru memberi salam dan meminta peserta didik berdoa, meminta peserta didik memilih kelompok, pada kegiatan guru meminta peserta didik melingkari media dan guru memberikan tugas, kedua kolaborator memberikan penuh 4. Sedangkan untuk kegiatan yang lain mendapatkan nilai 3. Karena ada kelompok yang belum mengerti apa yang harus dilakukan dan guru harus menjelaskan ulang langkah-langkah *pembelajaran dengan Game (kalender.)* Pada nilai akhir kolaborator 1 memberi skor 40 dari total 48 dengan persentase 83.3% dan kolaborator 2 memberi skor 42 dengan prosentase 87.5%. sehingga rata ratanya adalah 85.4%. Ada beberapa kegiatan yang belum mencapai hasil maksimal sehingga menjadikan peneliti untuk meningkatkan kemampuannya pada penelitian berikutnya.

Berdasarkan data tabel hasil pengamatan peserta didik dengan menggunakan media *game (kalender)* yang diberikan guru, tidak semua peserta didik menjawab salam dan ikut berdoa di awal pembelajaran, tetapi ada peningkatan dibanding pertemuan 1. Mereka masih belum fokus ke kegiatan ini. Pada kegiatan ini peserta didik masih mendapatkan skor 98 dari total 128. Berarti masih sekitar 78.3%. Peserta didik menjawab benda yang ada di kelas memperoleh nilai 98 yang berarti sekitar 76%. Peserta didik memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan nilai 100, berarti sekitar 77.5%. Peserta didik membaca hasilnya dengan ucapan dan intonasi yang benar dengan nilai 96.5 atau sekitar 74.8%.

Dari data hasil, dari aspek pronunciation tidak ada peserta didik yang mendapat nilai 1, 9 peserta didik mendapat nilai 2 dengan prosentase 28%, 15 peserta didik mendapat skor 3 dengan prosentase 63% dan 3 peserta didik mendapat angka sempurna 4, sekitar 9%. Dalam aspek intonation, tidak ada peserta didik yang mendapat nilai 1, 8 peserta didik mendapat nilai 2 dengan prosentase 25%, peserta didik yang mendapat skor 3 dengan prosentase 59% (19 peserta didik) dan 5 peserta didik mendapat angka sempurna 4, sekitar 16%.

Dalam aspek kelancaran, tidak ada peserta didik yang mendapat nilai 1, 9 peserta didik mendapat nilai 2 dengan prosentase 28%, peserta didik yang mendapat skor 3 dengan prosentase 56% (18 peserta didik) dan 5 peserta didik mendapat angka sempurna 4, sekitar 16%.

Siklus 2 **Pertemuan 1**

Dari data hasil pengamatan guru yang dilakukan oleh kolaborator 1 dan 2 pada siklus 2 pertemuan 1 kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru sudah ada peningkatan. Dalam kegiatan awal guru sudah melaksanakan kegiatan dengan baik. Pada kegiatan guru memberi salam dan meminta peserta didik berdoa, meminta peserta didik memilih kelompok, pada kegiatan guru meminta peserta didik melingkari media dan guru memberikan tugas, kedua kolaborator memberikan penuh 4. Sedangkan untuk kegiatan yang lain mendapatkan nilai 3. Karena ada kelompok yang belum mengerti apa yang harus dilakukan dan guru harus menjelaskan ulang langkah-langkah *pembelajaran dengan Game (kalender.)* Pada nilai akhir kolaborator 1 memberi skor 41 dari total 48 dengan persentase 85.4% dan kolaborator 2 memberi skor 42 dengan prosentase 87.5%. sehingga rata ratanya adalah 86.5%. Ada beberapa kegiatan yang belum mencapai hasil maksimal sehingga menjadikan peneliti untuk meningkatkan kemampuannya pada penelitian berikutnya.

Berdasarkan data hasil pengamatan peserta didik dengan menggunakan media game (kalender) yang diberikan guru, tidak semua peserta didik menjawab salam dan ikut berdoa di awal pembelajaran, tetapi ada peningkatan yang bagus dibanding siklus 1. Mereka masih belum fokus ke kegiatan ini. Pada kegiatan ini peserta didik masih mendapatkan skor 109 dari total 128, berarti sekitar 85.2%. Peserta didik menjawab benda yang ada di rumah memperoleh nilai 103.5 yang berarti sekitar 80.1%. Peserta didik memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan nilai 103.5, berarti sekitar 80.1%. Peserta didik membaca hasilnya dengan ucapan dan intonasi yang benar dengan nilai 108 atau sekitar 84.4%.

Pada kegiatan inti, peserta didik tanggap dalam memilih kelompok dan aktif mendapat nilai 111.5 dengan prosentase 87.1%, sedangkan untuk kegiatan peserta didik dengan sigap duduk melingkari media nilainya 102.5, atau sekitar 80.1%. Peserta didik menganalisa dan berdiskusi dengan kelompoknya untuk membahas tentang kegiatan sehari hari yang dilakukan di dalam kelas mendapat skor 108.5 berkisar 84.8%. Peserta didik mengungkapkan hasil diskusinya dengan nilai 98.5 dan prosentasenya 76.9%. Peserta didik menyampaikan hasil observasi mendapat nilai 98 dengan prosentase 76.6% yang menjadi nilai terendah dari semua kegiatan peserta didik. Peserta didik berani untuk menanyakan materi yang sedang di bahas yaitu 96 dengan prosentase 75%.

Pada kegiatan penutup ada 2 kegiatan yaitu : Peserta didik merespon pertanyaan guru dengan nilai 103.5 dengan prosentase 80.0% dan peserta didik mengerjakan tugas dari guru dengan nilai 104 dan prosentasenya 81.3%.

Dari uraian diatas, secara keseluruhan rata rata untuk kedua kolaborator adalah 81.2%. Dibanding dengan siklus 1 pertemuan 2 ada peningkatan sekitar.

Kriteria hasil keterampilan berbicara ini adalah pronunciation (ucapan), intonation (intonasi) dan fluency (kelancaran).

Dari data hasil pada data diatas, dari aspek pronunciation tidak ada peserta didik yang mendapat nilai 1, 3 peserta didik mendapat nilai 2 dengan prosentase 9%, 24 peserta didik mendapat skor 3 dengan prosentase 75% dan 3 peserta didik mendapat angka sempurna 4, sekitar 16%.

Dalam aspek intonation, tidak ada peserta didik yang mendapat nilai 1, 2 peserta didik mendapat nilai 2 dengan prosentase 6%, peserta didik yang mendapat skor 3 dengan prosentase 75% (24 peserta didik) dan 6 peserta didik mendapat angka sempurna 4, sekitar 19%.

Dalam aspek kelancaran, tidak ada peserta didik yang mendapat nilai 1, 5 peserta didik mendapat nilai 2 dengan prosentase 16%, peserta didik yang mendapat skor 3 dengan prosentase 16% (5 peserta didik) dan 23 peserta didik mendapat angka sempurna 4, sekitar 72%. Dengan total nilai rata rata 82.3 dan terdapat 21 anak yang melampaui KKM. dan masih harua ditingkatkan untuk mencapai ketuntasan belajar.

Pertemuan 2

Dari data hasil pengamatan guru yang dilakukan oleh kolaborator 1 dan 2 pada siklus 2 pertemuan 2 kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru ada peningkatan yang lebih baik lagi.

Dalam kegiatan awal guru sudah melaksanakan kegiatan dengan baik. Pada kegiatan guru memberi salam dan meminta peserta didik berdoa, meminta peserta didik memilih kelompok, pada kegiatan guru meminta peserta didik melingkari media dan guru memberikan tugas, kedua kolaborator memberikan penuh 4. Sedangkan untuk kegiatan yang lain mendapatkan nilai 3 karena belum maksimalnya kegiatan tersebut. Pada nilai akhir kolaborator 1 memberi skor 42 dari total 48 dengan persentase 87.5% dan kolaborator 2 memberi skor 42 dengan prosentase 87.5%. sehingga rata ratanya adalah 87.5%.

Berdasarkan data hasil pengamatan peserta didik dengan menggunakan media game (kalender) yang diberikan guru, tidak semua peserta didik menjawab salam dan ikut berdoa di awal pembelajaran, tetapi ada peningkatan yang bagus dibanding pertemuan sebelumnya. Pada kegiatan ini peserta didik masih mendapatkan skor 10.5 dari total 128, berarti sekitar 86.3%. Peserta didik menjawab benda yang ada di tempat umum memperoleh nilai 105.5 yang berarti sekitar 82.4%. Peserta didik memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan nilai 106.5, berarti sekitar 83.2%. Peserta didik membaca hasilnya dengan ucapan dan intonasi yang benar dengan nilai 108 atau sekitar 84.4%.

Pada kegiatan inti, peserta didik tanggap dalam memilih kelompok dan aktif mendapat nilai 115.5 dengan prosentase 90.2%, sedangkan untuk kegiatan peserta didik dengan sigap duduk melingkari media nilainya 107.5, atau sekitar 83.9%. Peserta didik menganalisa dan berdiskusi dengan kelompoknya untuk membahas tentang kegiatan sehari hari yang dilakukan di dalam tempat umum mendapat skor 110.5 berkisar 86.3%. Peserta didik mengungkapkan hasil diskusinya dengan nilai 100 dan prosentasenya 78,5%. Peserta didik menyampaikan hasil observasi mendapat nilai 102 dengan prosentase 79.6% yang menjadi nilai terendah dari semua kegiatan peserta didik. Peserta didik berani untuk menanyakan materi yang sedang di bahas yaitu 98 dengan prosentase 76.6%.

Pada kegiatan penutup ada 2 kegiatan yaitu : Peserta didik merespon pertanyaan guru dengan nilai 106 dengan prosentase 80.0% dan peserta didik mengerjakan tugas dari guru dengan nilai 104 dan prosentasenya 82.8%.

Dari uraian diatas, secara keseluruhan rata rata untuk kedua kolaborator adalah 82.9%. Dibanding dengan siklus 2 pertemuan 1 ada peningkatan sekitar 2%.

Hasil belajar Bahasa Inggris

Kriteria hasil keterampilan berbicara ini adalah pronunciation (ucapan), intonation (intonasi) dan fluency (kelancaran). Dari data hasil, dari aspek pronunciation tidak ada peserta didik yang mendapat nilai 1, 1 peserta didik mendapat nilai 2 dengan prosentase 3%, 25 peserta didik mendapat skor 3 dengan prosentase 78% dan 6 peserta didik mendapat angka sempurna 4, sekitar 19%.

Dalam aspek intonation, tidak ada peserta didik yang mendapat nilai 1 dan 2, 26 peserta didik yang mendapat skor 3 dengan prosentase 81% dan 6 peserta didik mendapat angka sempurna 4, sekitar 19%. Dalam aspek kelancaran, tidak ada peserta didik yang mendapat nilai 1 dan 2, 4 peserta didik yang mendapat skor 3 dengan prosentase 12% dan 28 peserta didik mendapat angka sempurna 4, sekitar 88%. Dengan total nilai rata rata 85.2 dan terdapat 28 anak yang telah melampaui KKM. Bearti pada pertemuan 2 siklus 2 sudah mengalami ketuntasan belajar.

PEMBAHASAN

Penerapan media game (kalender) dalam Pembelajaran bahasa Inggris di kelas VII C SMPN 1 Blitar

Pada siklus I guru menerapkan media game (kalender) dalam pembelajaran bahasa Inggris yang telah disusun dalam RPP. Melalui kegiatan pengamatan yang dilakukan observer dan ditunjang dengan catatan lapangan, didapatkan hasil yaitu (1) Guru sudah melaksanakan kegiatan awal. (2) Guru sudah melaksanakan langkah pembelajaran dengan baik meskipun ada beberapa indikator yang memiliki kelemahan. (2) Sebagian besar siswa belum aktif dalam kegiatan diskusi kelompok (3) Sebagian besarsiswa masih belum percaya diri mengungkapkan hasil diskusi (5) Siswa cukup baik dalam hal bertanya pada guru. (6) Saat guru memberikan soal tes akhir, siswa dapat menyelesaikan dan mengumpulkan lembar jawaban dengan tertib.

Persentase aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 sebesar 84.6% dengan kriteria baik (B) pertemuan 2 sebesar 85.4% dengan kriteria sangat baik (A), dengan persentase aktivitas siswa sebesar 73.6 % dengan criteria cukup. Pertemuan 2 sebesar 76.6% deangan kriteria cukup. Dalam siklus I secara klasikal siswa belum seluruhnya mengungkapkan hasil diskusi sesuai pikirannya dan berani bertanya pada guru jika mengalami kesulitan. Karena itu guru masih berperan aktif untuk membimbing siswa agar lebih percaya diri dan aktif dalam kegiatan kelompok.

Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian baik siklus I dan siklus II diketahui bahwa penerapan media game (kalender) di kelas VII C SMPN 1 Blitar telah sesuai dengan langkah-langkah media game. Hasil penilaian proses belajar mencakup siklus I dan siklus II mengenai aktivitas guru dan siswa. Sudjana dalam Dhian, (2009:2) menyatakan bahwa penilaian proses belajar adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran. Maka dari itu, untuk menilai proses pembelajaran diperlukan instrument atau kriteria sebagai dasar untuk mengetahui hasil yang ditemukan, kemudian data yang diperoleh selanjutnya akan dibahas untuk ditarik kesimpulan. Dari penilaian inilah dapat diketahui perubahan proses belajar dan peningkatan, setelah diterapkan media game (kalender) Berikut ini pembahasan dari paparan data yang mencakup aktivitas pembelajaran dalam siklus I dan siklus II.

Berkaitan dengan teknik penilaian proses pada siklus I di atas, pengamatan dan catatan lapangan memiliki nilai lebih dibandingkan teknik pengumpul data proses yang lain. Berkaitan dengan ini, Sudjana dalam Dhian (2009: 65) menyatakan bahwa penilaian proses belajar mengajar yang dapat mengungkapkan keterlaksanaan kegiatan belajar-mengajar baik oleh guru maupun siswa adalah melalui observasi. Melalui pengamatan didapatkan keaslian data primer yang diperoleh dari pelaku yang diamati. Pada siklus I hasil pengamatan yang didukung dari catatan lapangan menunjukkan adanya peningkatan.

Pada siklus II guru menerapkan media game (kalender) dalam pembelajaran bahasa Inggris yang telah disusun dalam RPP dengan sangat baik. Melalui pengamatan dan catatan lapangan didapatkan hasil yaitu (1) Guru melaksanakan langkah pembelajaran dengan sangat baik sesuai dengan sintak media game (kalender). (2) Siswa mulai percaya diri menuliskan jawaban mereka pada saat mengerjakan tugas. 3) Siswa mulai berani merespon jawaban kelompok lain dalam presentasi dan bertanya.

Pada siklus II persentase aktivitas guru pertemuan 1 sebesar 86.5 % dengan kriteria sangat baik, pertemuan 2 sebesar 87.5%, persentase aktivitas siswa pertemuan 1 sebesar 81.2 % dengan kriteria baik, dan pertemuan 2 sebesar 82.9% dengan criteria aktivitas baik.. Berkaitan dengan persentase ini, diketahui proses pembelajaran dengan media game (kalender) tersebut telah memenuhi kriteria yang dapat digunakan dalam penilaian proses secara keseluruhan dalam siklus I dan II. Jadi, pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru dan aktivitas siswa dibandingkan dari tahap siklus I. Hal ini juga disebabkan karena adanya perubahan gaya mengajar yang dilakukan guru. Dalam media game (kalender) terdapat kegiatan berdiskusi, mengomunikasikan, mendengarkan, dan juga tanya jawab antar-anggota ataupun lintas anggota dari kelompok lain.

Peningkatan Hasil Keterampilan Berbicara melalui Media Game (Kalender)

Berdasarkan hasil penelitian peningkatan hasil belajar bahasa Inggris melalui media game (kalender) di kelas VII C SMPN 1 Blitar, terjadi peningkatan keterampilan berbicara dari tahap siklus I, dan siklus II. Hal ini sesuai pendapat Sudjana dalam Dhian (2009:3) bahwa hasil belajar siswa pada dasarnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Oleh sebab itu, penilaian hasil dan proses belajar saling berkaitan sebab hasil merupakan akibat dari suatu proses. Berikut dibahas lebih lanjut mengenai hasil belajar siklus I dan siklus II.

Pada keterampilan berbicara ada 3 aspek penilaian. Berdasarkan hasil penilaian pada pertemuan 1, *pronunciation* 3 siswa sangat buruk dalam *upronunciation*, 11 siswa masih belum tepat, 16 siswa dengan sedikit kesalahan dan 2 siswa dengan ucapan yang tepat. Dalam aspek *intonation*, 14 siswa masih belum sempurna, 13 siswa dengan intonasi yang bagus dan hanya 5 siswa dengan intonasi sangat bagus. Pada aspek fluency, 1 siswa yang teramat kesulitan dalam berbicara bahasa Inggris, 15 siswa yang kesulitan, 15 siswa yang lancar berbicara dan 1 yang sangat lancar. Rata rata keterampilan siswa adalah 65% dan ketuntasan klasikal adalah 16%.

Pada pertemuan 2 hasil keterampilan siswa pada aspek *pronunciation* adalah 9 siswa masih belum tepat, 20 siswa dengan sedikit kesalahan dan 3 siswa dengan ucapan yang tepat. Dalam aspek *intonation*, 8 siswa masih belum sempurna, 19 siswa dengan intonasi yang bagus dan hanya 5 siswa dengan intonasi sangat bagus. Pada aspek fluency, 9 siswa yang kesulitan, 18 siswa yang lancar berbicara dan 5 yang sangat lancar. Dari data tersebut, ketuntasan klasikal mencapai 22%. Pembelajaran pada siklus I menggunakan media game (kalender) dengan penilaian pada keterampilan berbicara siswa. Pada siklus I, rata-rata hasil belajar siswa pada pertemuan 1 adalah 65%, dan pertemuan 2 adalah 71%. Dan ketuntasan klasikal pada pertemuan 1 sebesar 16% dan 22% pada pertemuan 2 dengan kategori sangat kurang.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat dikatakan adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa siklus I pertemuan 1 dan 2 meskipun ketuntasan klasikal belum mencapai ketuntasan klasikal yang diharapkan yakni 85%. Karena keterampilan berbicara siswa pada tahap I masih belum mencapai ketuntasan belajar klasikal yakni 85%, maka dilaksanakan siklus II dengan rencana perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Pembelajaran pada siklus II menggunakan media game (kalender) dengan penilaian keterampilan berbicara siswa.

Berdasarkan hasil penilaian pada siklus 1 pertemuan 1, 3 siswa masih belum tepat, 24 siswa dengan sedikit kesalahan dan 5 siswa dengan ucapan yang sangat tepat. Dalam aspek *intonation*, 2 siswa masih belum sempurna, 24 siswa dengan intonasi yang bagus dan hanya 6 siswa dengan intonasi sangat bagus. Pada aspek fluency, 4 siswa yang kesulitan, 15 siswa yang lancar berbicara dan 23 yang sangat lancar. Rata rata keterampilan berbicara siswa adalah 82% dan ketuntasan klasikal adalah 66%.

Pada siklus 2 pertemuan 2 hasil keterampilan berbicara siswa pada aspek *pronunciation* adalah 1 siswa masih belum tepat, 25 siswa dengan sedikit kesalahan dan 6 siswa dengan ucapan yang tepat. Dalam aspek *intonation*, 26 siswa dengan intonasi yang bagus dan hanya 6 siswa dengan intonasi sangat bagus. Pada aspek fluency, 4 siswa yang lancar berbicara dan 28 yang sangat lancar. Dari data tersebut, rata rata keterampilan berbicara siswa adalah 85.2% dan ketuntasan klasikal mencapai 87.5%.

Pembelajaran pada siklus 2 menggunakan media game (kalender) dengan penilaian pada keterampilan berbicara siswa. Pada siklus 2, rata-rata hasil belajar siswa pada pertemuan 1 adalah 82.5%, dan pertemuan 2 adalah 85%. Dan ketuntasan klasikal pada pertemuan 1 sebesar 66% dan 87.5% pada pertemuan 2 dengan kategori baik.

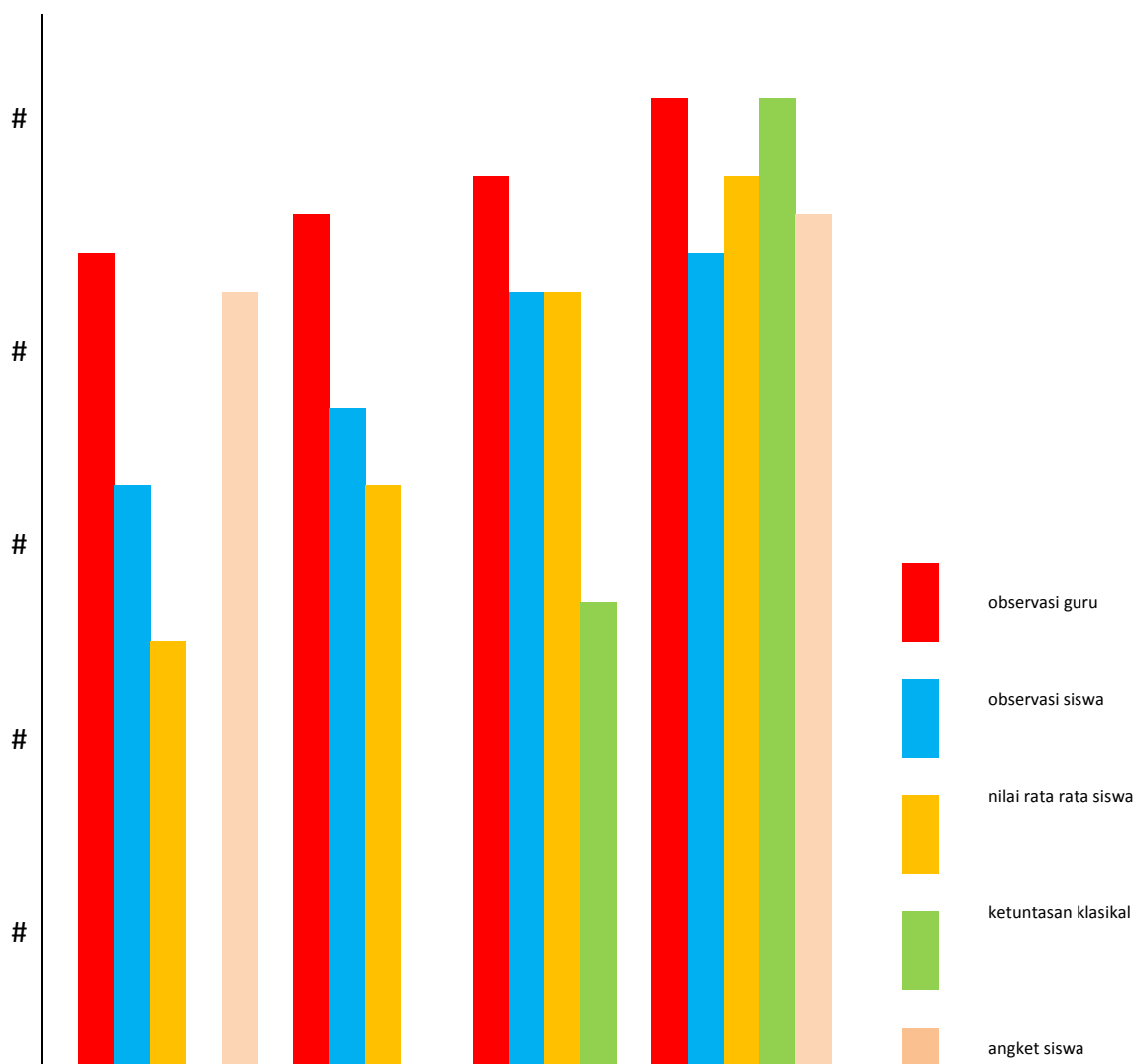
Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat dikatakan bahwa ada peningkatan keterampilan berbicara siswa dari tahap siklus I ke tahap siklus II. Nilai keterampilan berbicara siswa pada siklus II sudah mencapai ketuntasan belajar klasikal yang telah ditentukan. Peningkatan keterampilan berbicara siswa yang dicapai siswa dikarenakan

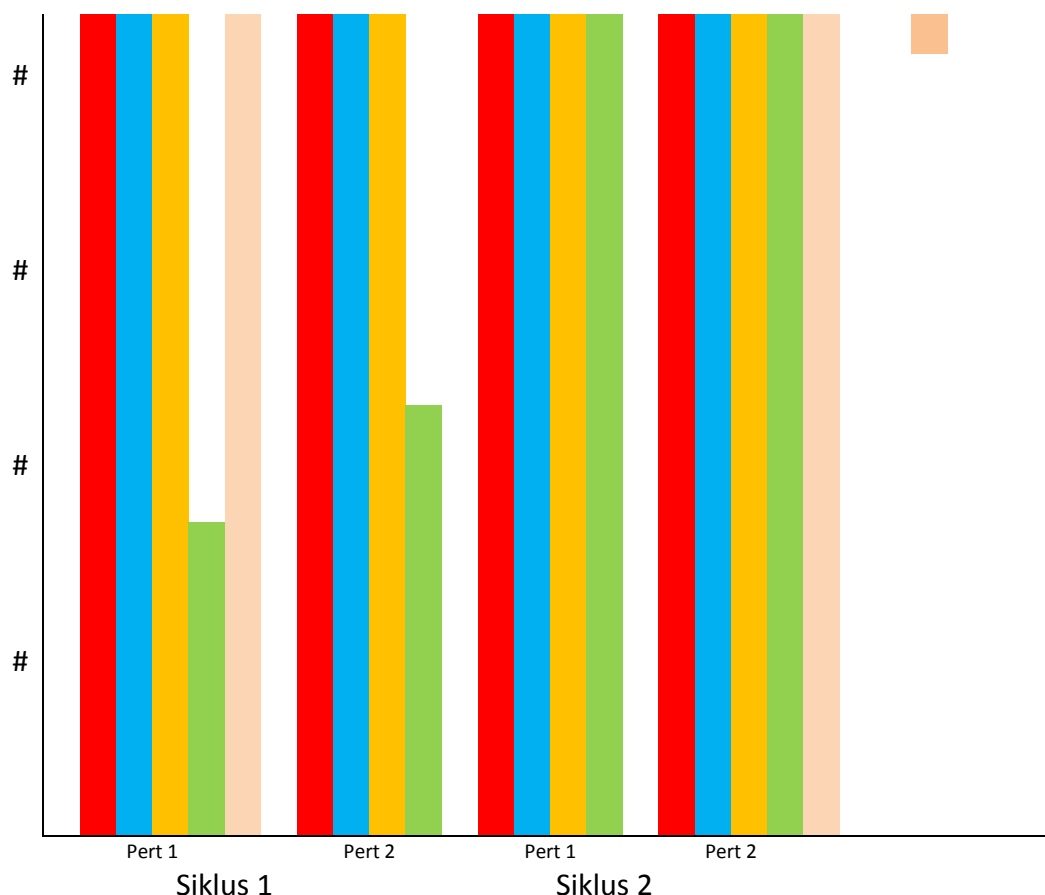
perubahan yang dilakukan oleh guru dalam mengelola kelas yakni memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada siswa yang memiliki kemampuan berbicara belum tuntas dengan memberikan tanya jawab untuk mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari. Berdasarkan hal tersebut ketuntasan hasil belajar tidak terlepas dari adanya proses belajar yang menunjang keterlaksanaan media game (kalender) yang di laksanakan dalam siklus I dan II. Proses belajar baik dari proses belajar siswa ataupun proses mengajar guru keterampilan berbicara siswa. Sependapat dengan yang diungkapkan Sudjana dalam Dhian (2009: 65) bahwa keberhasilan pengajaran tidak hanya dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa tetapi juga dari segi prosesnya. Keterampilan berbicara siswa pada dasarnya merupakan akibat dari suatu proses belajar. Hal ini berarti keterampilan berbicara siswa bergantung pada proses belajar siswa dan proses mengajar guru.

Diagram keberhasilan proses pembelajaran

Berdasar paparan paparan sebelumnya, perkembangan kemajuan peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris melalui game (kalender) pada siswa dapat di lihat melalui diagram. Perkembangan tersebut di kelompokkan berdasar pada siklus 1 pertemuan 1 dan 2, yang meliputi: observasi guru, observasi siswa, rata rata kemampuan berbicara siswa, ketuntasan klasikal dan hasil kuesioner. Adapun hasilnya sebagai berikut.

Diagram 1 Peningkatan kemampuan berbicara melalui media game (kalender)





KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan dalam penelitian di atas dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu penerapan media game (kalender) pada keterampilan berbicara siswa pada siswa VII C SMPN 1 Blitar sudah dilaksanakan dengan baik sesuai dengan sintak yang ada. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan persentase aktifitas guru yang diperoleh dari hasil pengamatan aktivitas guru dalam mengajar pada siklus I pertemuan I mencapai 84.6%, pertemuan II mencapai 85.4%, siklus II pertemuan I mencapai 86.6%, dan pertemuan II mencapai 87.5%. hasil pengamatan aktivitas siswa dalam proses belajar pada siklus I pertemuan I mencapai 73.6%, pertemuan II mencapai 76.6%, siklus II pertemuan I mencapai 81.2%, dan pertemuan II mencapai 82.9%.

Hasil kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa kelas VII C SMPN 1 Blitar meningkat dengan diterapkannya media game (kalender). Peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa dibuktikan dengan peningkatan persentase ketuntasan yang dicapai siswa. Persentase kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa pada siklus I pertemuan I mencapai 65% untuk rata ratanya dan 16% untuk ketuntasan klasikal, pertemuan II mencapai 71% untuk rata rata dan 22% untuk ketuntasan klasikal. Pada siklus II pertemuan I rata rata nya mencapai 82.5% dan ketuntasan klasikaal mencapai 66%, dan pertemuan II mencapai 85.5% untuk rata rata dan 87.5 untuk ketuntasan klasikal.

SARAN

Bagi siswa, dengan diterapkannya media game (kalender) membuat mereka lebih bersungguh-sungguh dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Inggris dan harus terus dipupuk sikap tanggung jawab dan percaya diri. Bagi guru, dapat menggunakan media game (kalender) sebagai salah satu cara untuk mengadakan perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran dan kemampuan berbicara

bahasa Inggris. Bagi peneliti lain, semoga hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi untuk mengadakan penelitian selanjutnya dengan menggunakan media dan strategi penelitian yang lebih kompleks sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Brown, D. 2001. *Language Assessment Principle and Classroom Practices*. America: Pearson Education Inc
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Bahasa Inggris SMP/MTs*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Cummins, J. 1984. *Bilingualism and Special Education: Issues in Assessment and Pedagogy*. Clevedon, England: Multilingual Matters.
- Horby, dkk. 1995. *The Advanced Learner's Dictionary of Current English*. London: Oxford University Press.
- Hidayati. 2011. "Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Berbicara Bahasa Inggris melalui Game Kelas 5 di SD Pujon Malang". Kumpulan Artikel Ilmiah.
- Joshi, Suresh. 2001. *Game Based Teaching Model for Teaching Physics*, India: Deakin University Press.
- Maniruszaman. 2010. *Belajar Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Kedua*. Bandung.
- Riyanto. 2011. "Penelitian Tindakan Kelas Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan*.
- Supardi, Suhardjono. 2011. *Strategi Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: ANDI Offset.
- Susilowati, Tri. 1991. *Speaking, Listening, Learning: Working with Children in Key Stages 1 and 2*. Jakarta: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2006. *Pengajaran Wacana*. Bandung: Angkasa.
- Wachidah, Siti, dkk. 2016. *When English Rings a Bell*, Jakarta. Kemendikbud.