

PENINGKATAN KEMAMPUAN SPEAKING SISWA DENGAN MEDIA BOARD GAME DI MTs NAHDLATUN NASYIIN KADUR PAMEKASAN

Muhammad Darrin Zuhri & Kusyairi
Universitas Madura (UNIRA) Pamekasan
E-mail : darrin@unira.ac.id

Abstrak:

Pengajaran Speaking (berbicara) sangatlah penting. Kenyataannya, banyak siswa mendapatkan masalah untuk berbicara bahasa Inggris dan mendapatkan motivasi belajar yang rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji apakah board game dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas VIII MTs Nahdlatun Nasyin Kadur pamekasan dan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi meningkatkan keterampilan berbicara. Penelitian ini diklasifikasikan ke dalam tindakan kelas penelitian. Data dikumpulkan melalui penilaian, observasi, dan wawancara. Temuan penelitian ini telah menjawab pertanyaan penelitian, bahwa menggunakan permainan papan game (board games) dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa di MTs Nahdlatun Nasyiin Kadur Pamekasan. Board game (papan permainan) adalah bentuk permainan yang sangat menyenangkan sehingga bisa memberikan tambahan semangat untuk bisa berbicara bahasa Inggris dengan mudah dan cepat. Teknik ini sangat berguna untuk meningkatkan siswa keterampilan berbicara dan motivasi belajar.

Kata kunci: Keterampilan, berbicara, papan permainan

Abstract:

Teaching Speaking is very important. In fact, many students have problems speaking English and getting low learning motivation. The purpose of this study is to test whether board games can improve the speaking skills of students in class VIII of MTs Nahdlatun Nasyin Kadur village and to find out the factors that influence improving speaking skills. This study was classified into research class actions. Data is collected through assessment, observation, and interviews. The findings of this study have answered the research question, that using board games can improve the speaking skills of students at MTs Nahdlatun Nasyiin Kadur Pamekasan. A board game is a form of play that is very fun so it can provide a lot of enthusiasm to be able to speak English easily and quickly. This technique is very useful for improving students' speaking skills and learning motivation.

Keywords: Skills, Speaking, Board game

Pendahuluan

Di era pengetahuan dan teknologi saat ini, bahasa memiliki aturan penting bagi kehidupan manusia, dengan menggunakan bahasa orang akan mengekspresikan ide-ide mereka, emosi, dan keinginan, dan digunakan sebagai media untuk berinteraksi satu sama lain, untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Bahasa Inggris telah menjadi bahasa yang paling penting dalam komunikasi internasional.

Indonesia sebagai salah satu negara berkembang juga telah menetapkan kurikulum pendidikan untuk memasukkan bahasa Inggris sebagai bahasa asing yang dipelajari dari SD/MI hingga tingkat universitas. Menjadi mahasiswa sukses tidak mudah, fakta ini dapat dilihat sebagian besar di MTs Nahdlatun Nasyi'in Kadur Pamekasan, meskipun mereka telah belajar bahasa Inggris selama lebih dari satu tahun, tetapi mereka masih tidak dapat menggunakan bahasa Inggris dalam berinteraksi dengan guru mereka di kelas.

Berbicara penting bagi mereka untuk berlatih kemampuan mereka dan pemahaman mereka, cara mengirim ide, dan bagaimana mengeja kata dengan baik; dalam hal ini motivasi dan minat siswa sangat diperlukan untuk membuat proses pemahaman mereka lebih mudah.

Guru dapat menggunakan papan permainan sebagai metode dalam proses belajar mengajar. ¹Menurut Hornby permainan merupakan kegiatan yang Anda lakukan untuk bersenang-senang. Permainan papan dapat didefinisikan sebagai sesuatu atau alat yang digunakan untuk menarik motivasi siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar karena permainan papan dapat membuat siswa lebih fokus dalam belajar, karena mereka tidak merasa bahwa mereka dipaksa untuk belajar. Permainan papan dapat metode yang akan memberikan banyak keuntungan bagi guru dan siswa baik.

Metode harus mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris, terutama dalam berbicara bahasa Inggris. Dan, metode harus mampu memanipulasi, lihat mampu, listenable, dan mudah dibaca. Akhirnya guru berharap bahwa metode dapat memotivasi siswa untuk berbicara bahasa Inggris untuk berkomunikasi kebutuhan mereka terutama di kelas dan membutuhkan mereka sehari-hari pada umumnya.

Permainan papan sebagai metode *intertwinement* dapat membangun motivasi siswa dan memperkuat keahlian bahasa sebagai berbicara dan mendengarkan. Para siswa bermain papan permainan di kelas hanya untuk belajar bahasa dan membantu mereka untuk meningkatkan keterampilan mereka berbicara yang mereka dapat menerapkannya di luar kelas.

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, maka permasalahan yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut. 1) bagaimana cara peneliti menerapkan tehnik board games (papan permainan) sebagai media dalam meningkatkan speaking siswa MTs Nahdlatun Nasyi'in Kadur Pamekasan? 2) Bagaimana peningkatan kemampuan speaking siswa melalui board game (papan permainan) di MTs Nahdlatun Nasyi'in Kadur Pamekasan?

¹ Hornby A. S. 1995. Oxford Learner's Dictionary of Current English. London: Oxford University Pres. On page 486.

Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan cara peneliti menerapkan board games sebagai tehnik pembelajaran dalam speaking (2) mendeskripsikan peningkatan kemampua speaking siswa melau board games

Tinjauan Pustaka

Arti dan fungsi dari Kemampuan Berbicara.

Kemampuan berbicara terdiri dari dua kata berbicara dan kemampuan. Untuk menghindari kesalahpahaman tentang arti kemampuan berbicara, itu akan menjelaskan satu per satu. Menurut Poerwadarminta². Hal ini juga dinyatakan oleh Hornby kapasitas potensi bahwa kemampuan ini kekuatan untuk melakukan sesuatu secara fisik atau mental. Deskripsi mereka mungkin menyimpulkan bahwa kemampuan adalah kemampuan manusia yang identik dengan kemampuan. Menurut Djiwandono³ berbicara adalah kegiatan untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan secara lisan.

Perbedaan dasar lain ketika mempertimbangkan perkembangan kemampuan berbicara adalah antara monolog dan dialog. Mereka kemampuan untuk memberikan presentasi lisan terganggu sangat jelas dari berinteraksi satu orang dan speaker lain untuk tujuan transaksional dan titik-temu, sementara, semua penutur asli dapat dan melakukan interaksi menggunakan bahasa, tidak semua penutur asli memiliki kemampuan untuk tanpa persiapan pada subjek tertentu untuk kelompok pendengar.

Arti Board Game (papan permainan)

Papan permainan dapat didefinisikan sebagai sesuatu atau alat yang digunakan untuk menarik motivasi siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar karena permainan papan dapat membuat siswa lebih fokus dalam belajar, karena mereka tidak merasa bahwa mereka dipaksa untuk belajar. Permainan papan dapat metode yang akan memberikan banyak keuntungan bagi guru dan siswa baik. Buckby⁴ papan permainan berguna untuk menarik siswa untuk belajar bahasa Inggris karena menyenangkan dan membuat mereka ingin memiliki percobaan, menemukan dan berinteraksi dengan lingkungan mereka adalah:

- a) Permainan papan menambah variasi untuk pelajaran dan meningkatkan motivasi dengan memberikan insentif yang masuk akal untuk menggunakan bahasa target. Bagi banyak anak-anak berusia antara empat dan dua belas tahun, terutama yang termuda, belajar bahasa tidak akan menjadi faktor motivasi utama. Permainan papan dapat memberikan stimulus ini.
- b) Konteks permainan membuat bahasa asing segera berguna untuk anak-anak. Ini membawa bahasa target untuk hidup. Suatu papan permainan membuat alasan untuk berbicara masuk akal bahkan untuk anak-anak enggan.
- c) Melalui bermain papan permainan, siswa dapat belajar bahasa Inggris mereka anak-anak cara belajar bahasa ibu mereka tanpa sadar mereka sedang mempelajari; sehingga tanpa stres, mereka bisa belajar banyak.
- d) Bahkan siswa pemalu dapat berpartisipasi secara positif.

² Poerwadarminta, WJS. 1985. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka. Hal. 109

³ Djiwandono, Sri Esti, Psikologi Pendidikan, Jakarta: Gramedia, 2007.

⁴ Buckby, Michael. 1994. Games for Language Learning. Australia: Cambridge University Pres. Page 82.

- e) Membuat kelas Anda tempat hidup melalui penggunaan menampilkan dinding yang menarik, menampilkan karya murid, dll kelas bahasa berisik dengan bahasa (bahasa Inggris) yang baik karena akan membuat kelas lebih hidup dalam bahasa Inggris (praktek).
- f) Memotivasi siswa untuk ingin belajar bahasa Inggris dengan menggunakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Misalnya, pekerjaan proyek, papan permainan, drama. Ini berarti belajar dengan bermain.
- g) Buat suasana hangat dan bahagia di mana guru dan murid menikmati bekerja bersama-sama. Guru mengatur suasana yang baik di kelas dan membuat siswa tertarik.
- h) Membuat belajar bahasa Inggris menyenangkan dan menyenangkan-ingat Anda mempengaruhi sikap mereka untuk belajar bahasa. (Lower sebagai afektif filter).Ini berarti guru harus mencoba untuk siswa sedang bersenang-senang dalam belajar (learning dengan bermain). Ingat guru mempengaruhi sikap mereka untuk belajar bahasa.
- i) Jangan khawatir tentang kesalahan. Jadilah menggembirakan - pastikan anak merasa nyaman, dan tidak takut untuk mengambil bagian. Ini berarti guru tidak menyalahkan secara langsung kepada siswa, guru harus memberikan dukungan kepada siswa sementara memperbaiki kesalahan mereka.
- j) Gunakan banyak gerakan, tindakan, gambar untuk menunjukkan apa yang Anda maksud. Ini berarti guru harus mencoba untuk menemani penjelasannya dengan metode untuk siswa memahami dengan mudah. Jangan memaksa siswa untuk menggunakan bahasa secara langsung, hanya memberi mereka contoh oleh gerakan.
- k) Bicara banyak kepada mereka dalam bahasa Inggris, terutama tentang hal-hal yang mereka dapat melihat. Guru harus mengajar mereka dengan menggunakan bahasa Inggris, terutama tentang apa pun di lingkungan mereka.
- l) Mainkan permainan papan, singsongs, mengatakan sajak dan nyanyian bersama-sama. Ini berarti guru memiliki keterampilan dalam bermain papan permainan, nyanyian dll untuk membuat mereka menikmati dan minat belajar.

Konsep Board Game

- a) Mengambil Ternyata dan Memiliki Kesabaran: Dalam permainan papan, anak-anak diajarkan untuk menunggu giliran mereka. Kadang-kadang ini bisa sulit sebagai anak-anak cenderung untuk mendapatkan cemas. Namun, karena skill ini dipraktekkan, maka akan lebih mudah bagi mereka di papan permainan dan bermain dengan teman-teman dan saudara pada umumnya.
- b) Bermain Adil: Hal ini sangat mudah bagi anak-anak untuk marah ketika mereka kehilangan giliran atau hal-hal tidak berjalan seperti yang mereka rencanakan, tetapi penting bagi mereka untuk belajar kecurangan yang tidak wajar. Dengan cara mengikuti aturan emas karena mereka tidak ingin orang lain untuk menipu sehingga mereka perlu tidak menipu. Belajar konsep ini akan membantu anak-anak saat mereka tumbuh dewasa dan memiliki kekecewaan yang berbeda ketika sesuatu tidak berjalan seperti yang

direncanakan. Ini juga akan mengajarkan mereka untuk jujur di sekolah dan, kemudian, tempat kerja.

- c) Penalaran dan Strategi Keterampilan: Bermain permainan papan akan membantu alasan anak-anak dan strategi tentang cara terbaik untuk "bermain kartu mereka" untuk keuntungan mereka yang terbaik. Ini merupakan konsep penting dalam membuat keputusan kehidupan sehari-hari di seluruh.
- d) Sportivitas: Banyak anak-anak mendapatkan begitu marah karena harus memenangkan pertandingan dan membanggakan jika mereka lakukan. Kemudian jika mereka tidak menang mereka mungkin pahit atau mengatakan hal-hal yang menyakitkan. Anak perlu tahu bahwa bersenang-senang adalah bagian paling penting dari bermain game dan menjadi rendah hati dan memiliki sportivitas yang baik tidak peduli siapa yang menang. Belajar konsep ini dapat membantu mereka dalam persahabatan mereka memiliki serta bahagia tentang orang lain medali.

Keuntungan Board Game

Ada banyak keuntungan menggunakan papan permainan di kelas mereka:

1. Mereka memotivasi dan menantang.
2. Belajar bahasa membutuhkan banyak usaha.
3. Papan permainan membantu siswa untuk membuat dan mempertahankan upaya pembelajaran.
4. Permainan papan memberikan praktek bahasa di berbagai berbicara keterampilan, menulis, mendengar dan membaca.
5. Mereka mendorong siswa untuk berinteraksi dan berkomunikasi.
6. Mereka menciptakan konteks berarti bagi penggunaan bahasa.
7. Berbicara papan keterampilan permainan membawa konteks dunia nyata ke dalam kelas, dan meningkatkan penggunaan siswa bahasa Inggris dengan cara yang fleksibel, bermakna dan komunikatif.
8. Permainan papan dapat membantu mereka (anak-anak) belajar dan bertahan pada kata-kata baru lebih mudah.

Metode Penelitian

Metode Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan speaking (bicara) siswa MTs Nahdlatun Nasyi'in Kadur Pamekasan. Suwarsih Madya⁵ mengatakan bahwa penelitian tindakan merupakan penelitian yang langsung berhubungan dengan praktik lapangan dalam situasi yang alami. Lingkup penelitian sangat terbatas dan penelitian tindakan lebih ditujukan untuk melakukan perubahan pada semua peserta dan perubahan situasi tempat penelitian. Hal tersebut dilakukan untuk mencapai perbaikan praktik secara berkelanjutan. Wijaya dan Dedi⁶ mengatakan bahwa PTK adalah penelitian yang dilakukan dengan cara merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan

⁵ Suwarsih Madya. (2007). *Paduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta, hal.11.

⁶ Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas Edisi Kedua* (Jakarta: PT. Indeks, 2010), hal. 9.

partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerja guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Nahdlatun Nasyi'in Kadur pamekasan dengan jumlah total siswa sebanyak 32 siswa yang karakteristik dari siswa tersebut adalah heterogen.

Teknik pengumpulan data merupakan suatu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dapat menggunakan metode tes dan non tes. Metode tes dapat berupa pertanyaan tertulis untuk mengetahui tingkat ketercapaian siswa. Metode non tes dapat berupa observasi dan catatan lapangan yang dapat diperoleh dengan melakukan pengamatan.

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan mengamati secara dekat tentang segala sesuatu yang diperlukan tanpa berpartisipasi dalam kegiatan ini. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang bersifat non tes. Observasi lebih menekankan pada aspek pengamatan. Suharsimi Arikunto⁷ mengungkapkan bahwa mencatat data observasi bukan sekedar mencatat, tetapi juga mengadakan pertimbangan dan penilaian kedalam suatu penilaian bertingkat. Format yang digunakan dalam observasi disusun dalam item-item.

Test untuk mengatur kemampuan siswa dalam memperoleh nilai di kelas maka perlu dilakukan tes yang dapat mengetahui kemampuan siswa dalam mencapai nilai yang sesuai dengan nilai SKBM. Menurut Suharsimi Arikunto, "Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok".

Metode analisa data akan menggunakan analisis deskriptif. Ini berarti bahwa analisis yang dilakukan peneliti berdasarkan hasil laporan kegiatan di lapangan, dan menggunakan analisis tema. Data akan dianalisis dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

- a) Mengumpulkan, Dalam memperoleh data yang dibutuhkan oleh peneliti, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan instrumen penelitian observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti menggunakan observasi non partisipan dimana guru tidak terlibat dalam mengajar dan belajar bahasa Inggris.
- b) Klasifikasi, Dalam mengklasifikasikan data yang dikumpulkan, peneliti mengklasifikasikan data berdasarkan masalah di atas apakah mereka dikumpulkan melalui observasi, wawancara, atau dokumentasi.
- c) Memverifikasi, Data yang telah diklasifikasikan dan ketika peneliti kembali lagi ke lapangan penelitian dan kemudian mencoba untuk memeriksa data dengan menyelidiki data yang lain dikumpulkan, dan diverifikasi apakah ada hubungan antara data sebelumnya dan kemudian, untuk mendapatkan data yang valid. Peneliti meminta kepada guru yang bersangkutan setelah observasi dan wawancara siswa tentang data yang dikumpulkan apakah cocok atau tidak. Jika data sesuai maka hal itu dapat dijadikan hasil valid, dan jika tidak, peneliti menyelidiki lagi untuk mendapatkan beberapa lebih banyak data yang dibutuhkan untuk menjawab pernyataan dari masalah.

⁷ Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bina Aksara. Hal. 229

- d) Menganalisis, Setelah memverifikasi data yang dikumpulkan, peneliti menganalisis data yang diperoleh dari silabus, teknik pengajaran, materi pembelajaran, penilaian dan penerapan Board game sebagai media dalam peningkatan speaking siswa di MTs Nahdlatun Nasyiin Kadur Pamekasan.
- e) Menarik kesimpulan, peneliti membuat kesimpulan selama berada di lapangan setelah data terkumpul. Kesimpulan itu dibuat dengan menggambarkan data ke dalam analisis tulisan deskriptif berdasarkan fenomena yang terjadi saat penelitian dilakukan dan bukti-bukti dari data yang dikumpulkan.

Hasil Dan Pembahasan

SIKLUS I

- a) Didalam pertemuan ke satu (I), peneliti memberikan pembelajaran tentang grammar "*asking for opinion*" dan "*request*" sebagai materi pengulangan semester 1. Penekanan pada penggunaannya secara oral dalam latihan secara berpasangan.
- b) Sedangkan pada pertemuan kedua, peneliti memberikan pembelajaran tentang *Descriptive Text*. Dipelajari *Adjective, Adverbs, Simple Present Tense*. Penekanan pada latihan mendeskripsikan sesuatu secara oral.
- c) Pada pertemuan ke tiga, siswa didalam klompok tersebut membuat media game (permainan) "*Snake and Ladder*" dan membuat kalimat-kalimat "*Asking for opinion, Asking to describe/explain something, and request*" dan menempelkannya di atas media permainan.
- d) Dan pada pertemuan ke empat, kelompok yang beranggotakan 4 atau 5 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

- e) Setelah diberi tindakan pembelajaran pada siklus I dan untuk mengetahui perkembangan kompetensi bicara siswa, maka dalam pertemuan kelima siswa diberikan tes lisan. Siswa melakukan tanya jawab langsung secara berpasangan berdasarkan tema yang telah ditentukan oleh peneliti tanpa

media permainan. Peneliti memberikan penilaian langsung berdasarkan rubrik yang telah disepakati. Aspek yang dinilai adalah grammar, pronunciation, intonation, fluency, dan vocabulary.

Hasil Tes akhir setelah diberi tindakan pada Siklus I

Setelah dilakukan tes akhir siklus I, lalu peneliti melakukan analisis terhadap skor yang diperoleh siswa (hasil tes lengkap terlampir). Hasil tes ke 1 menunjukkan siswa yang mendapat rata-rata 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 perolehan 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 durasi bicara dan lebih memperjelas objek yang dideskripsikan. Hal ini dimungkinkan karena media permainan *snake and ladder* sudah dikenal siswa, jadi sangat menarik untuk dimainkan dan yang 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 kosakata 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.

SIKLUS II

- a) Pada pertemuan 1 diskusi dan pembahasan tentang kekurangan yang terjadi di siklus I diantaranya tentang *pronunciation, grammar, vocabulary, fluency*, dan *content*. Ditayangkan beberapa gambar melalui LCD, siswa menebak dan mendeskripsikan gambar tersebut. Ini dilakukan sebagai review untuk

- memperbaiki kekurangan yang terjadi di siklus I.
- b) Dalam pertemuan ke dua peneliti memberikan tindakan berupa guesing card. Siswa duduk berpasangan. Masing-masing pasangan memegang gambar yang berhubungan dengan pelajaran biologi (binang dan tanaman). Tiap pasanga saling meminta pasangan lain untuk menjelaskan gambar apa yang ada di tangan temannya. Temannya menjalelaskan lalu teman yang lain menebaknya.
 - c) Dalam pertemuan ke tiga siswa dalam kelompok 4 membuat media permaian "Ular Tangga" dan membuat kalimat-kalimat "Asking for opinion, Asking to describe/explain something, and request". Materi berhubungan dengan biologi, fisika atau math. dan menempelkannya di atas media permainan.
 - d) Dalam pertemuan ke empat dalam kelompok yang beranggotakan empat, siswa melakukan permainan ular tangga. 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:

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

- e) Untuk mengetahui perkembangan kompetensi bicara siswa setelah diberi tindakan pada siklus II, maka dalam pertemuan ke lima siswa diberikan tes oral. Siswamelakukan tanya jawab langsung secara berpasangan berasarkan tema yang telah ditentukan (berhubungan dengan biologi, fisika and Math) 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 II

Setelah dilakukan tes ahir siklus II, peneliti melakukan analisis terhadap skor yang diperoleh siswa (hasil tes lengkap terlampir). Hasil test ke 2 menunjukkan siswa yang mendapat rata-rata nilai lebih dari 76 adalah 24 orang atau 100 %.Rata-rata peroleh nilai hasil tes adalah 81,88

Refleksi pada Siklus II

Tindakan yang dilakukan pada siklus 2 dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP2) yang dibuat pada tahap perencanaan di awal

siklus 2. Pada 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 yang dimodifikasi sudah semakin dikenal para siswa, jadi sangat menarik untuk dimainkan. Hampir seluruh siswa lebih aktif bicara Bahasa Inggris.

Pada siklus ini ada beberapa hal yang menjadi catatan peneliti, diantaranya:

- a) Siswa semakin berkurang dalam masalah pengucapan kata-kata tertentu dalam bahasa Inggris. Mereka sudah semakin baik dalam mengucapkan kata-kata bahasa Inggris.
- b) Kemampuan *grammar* siswa sudah hampir tidak ada salah yang berarti. Hal ini nampak sewaktu mereka mendeskripsikan apa yang diminta pasangan bicaranya.
- c) Ketika sedang berbicara menjelaskan pertanyaan pasangan bicaranya hampir tidak ditemui tiba-tiba berhenti atau stuck karena keterbatasan penguasaan kosa kata dan gagasan.
- d) Siswa sudah memahami apa yang ditanyakan oleh lawan bicaranya dan bisa menanggapi dari penjelasan lawan bicara.
- e) Pembicaraan lancar. Siswa sangat baik dalam berbicara Bahasa Inggris dan selalu mempraktekkan Bahasa Inggrisnya dengan lawan bicaranya.

Setelah menganalisis dan mendiskusikan bersama observer kekurangan dan kelebihan pada tindakan siklus2, maka disepakati penelitian dianggap selesai.

Kesimpulan

Dari hasil penilaian proses, refleksi, dan diskusi serta pembahasan penelitian, disimpulkan bahwa board game (*snake and ladder*) mampu meningkatkan kemampuan Speaking (bicara) dalam Bahasa Inggris siswa kelas VIII MTs Nahdlatun Nasyiin Kadur Pamekasan.

Dari penelitian ini penulis menyarankan sebagai berikut: Siswa sebaiknya dikondisikan untuk mengenal perintah dalam modifikasi snake ladder yang diberikan terlebih dahulu. Tema dalam setiap kotak snake and ladder yang diberikan sebaiknya disesuaikan dengan tema yang berkaitan dengan mata pelajaran lain semisal global warming dalam IPA serta tema lain yang lebih kontekstual. Board game (Snake and Ladder) disarankan untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan bicara siswa untuk kelas yang memiliki permasalahan yang serupa dengan siswa kelas VIII MTs kadur pamekasan yang kami hadapi saat penelitian.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Bina Aksara, 2006).
- Buckby, Michael. *Games for Language Learning*, (Australia: Cambridge University Press, 1994).
- Djiwandono, Sri Esti. *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Gramedia, 2007).
- Hornby A. S. *Oxford Learner's Dictionary of Current English*, (London: Oxford University Press, 1995).
- Poerwadarminta, WJS. 1985. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1985).
- Suwarsih, Madya. *Paduan Penelitian Tindakan*, (Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta, 2007).
- Suyanto, Kasihani. *Contextual Teaching and Learning Overseas Training and Material Development*, (Jakarta: Balai pustaka, 2002).
- Suyanto, Kasihani. *Pengajaran Bahasa Inggris Di SLTP*, (Malang: Balai pustaka, 2003).
- Suyanto, Kasihani. *Contextual teaching and Learning dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa*, (Malang, 2003).
- Wijaya dan Dwitagama. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas Edisi Kedua*, (Jakarta: PT. Indeks, 2010).