

**LAPORAN KEMAJUAN**

**PENELITIAN DASAR**

***MEDIA SNAKE RACE GAME DALAM  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN SPEAKING***



**Disusun oleh**

**DURRATUL HIKMAH, S.S.,M.Pd**

**0716078901**

**PROGRAM STUDI SOSIAL DAN HUMANIORA**

**Oktober, 2018**

HALAMAN PENGESAHAN

PROGRAM PENELITIAN DASAR

Judul Penelitian : *Media Snake Race Game* dalam Meningkatkan Kemampuan *Speaking*

Bidang Fokus : Pendidikan

Nama Peneliti : Durratul Hikmah, S.S., M.Pd

NIDN : 0716078901

Jabatan Fungsional : -

Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris

Nomor Hp : 082359138336

Alamat surel (email) : [durrohhikmah@unuja.ac.id](mailto:durrohhikmah@unuja.ac.id)

Lama Penelitian : 6 bulan

Usulan Penelitian Tahun ke- : 1

Total Biaya Penelitian :

Asal Biaya Penelitian :

## DAFTAR ISI

RINGKASAN.....	3
BAB I.....	4
PENDAHULUAN.....	4
A. LATAR BELAKANG.....	4
B. TUJUAN PENELITIAN.....	6
C. RUMUSAN MASALAH.....	6
D. RISET TERDAHULU.....	6
E. KONTRIBUSI.....	7
F. LUARAN PENELITIAN.....	8
BAB II.....	8
KAJIAN TEORI.....	8
A. KONSEP SPEAKING.....	8
B. ELEMEN-ELEMEN POKOK SPEAKING.....	10
C. PENILAIAN <i>SPEAKING</i> .....	10
BAB III.....	12
METODE PENELITIAN.....	12
A. DESAIN PENELITIAN.....	12
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	13
C. Subjek Penelitian.....	13
BAB IV.....	14
HASIL PENELITIAN.....	14
A. Siklus I.....	14
B. Siklus II.....	16
BAB V.....	18
RENCANA TAHAP BERIKUTNYA.....	19
BAB VI.....	19
KESIMPULAN.....	20
DAFTAR PUSTAKA.....	20

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Rubrik Penilaian tes <i>speaking</i> .....	11
Tabel 4.1 Rekapitulasi Nilai <i>Speaking</i> siklus 1 .....	15
Tabel 4.2 Hasil keterampilan <i>speaking</i> siklus I.....	16
Tabel 4.3 Rekapitulasi nilai <i>speaking</i> siklus II.....	16
Tabel 4.4 Hasil keterampilan <i>speaking</i> siklus II.....	17
Tabel 5.1 Jadwal Kegiatan .....	19

## RINGKASAN

Di Universitas Nurul Jadid, Bahasa Inggris merupakan mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh mahasiswa di semua prodi. Namun sayangnya, banyak mahasiswa yang masih merasa kesulitan dalam keterampilan *speaking* yang disebabkan oleh kurangnya percaya diri dan tidak ada ide dalam mempraktikannya. Beberapa tenaga pendidik berupaya mengatasinya dengan mengisi kegiatan hafalan kosa kata dan dialog dari buku untuk dipraktikkan di depan kelas. Namun upaya ini menjadikan dialog terkesan tidak natural. Oleh karena itu dibutuhkan strategi yang dapat membantu mahasiswa mengatasi masalah ini. Salah satu strategi yang dapat mengatasi hal ini adalah penggunaan media permainan selama proses pembelajaran, seperti media *Snake Race Game*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara (*speaking*) mahasiswa prodi PAI kelas D-Universitas Nurul Jadid semester II melalui media *Snake Race Game*. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklusnya membutuhkan dua pertemuan. Setelah dua siklus dilaksanakan ditemukan peningkatan kemampuan *speaking* mahasiswa cukup signifikan. Hanya 5 dari 27 (18.51%) mahasiswa mendapatkan nilai di bawah 70. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *snake race game* dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris secara natural, tidak terpaksa, dan percaya diri.

Kata kunci: *snake race game, speaking skill*.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Banyak masyarakat mengasumsikan bahwa kesuksesan seseorang dalam belajar bahasa asing ditentukan oleh kemampuannya berbicara dalam bahasa tertentu. *Speaking* adalah salah satu keterampilan bahasa Inggris yang harus dipelajari oleh pelajar bahasa agar dapat berkomunikasi dengan lancar. Betapa tidak, dengan berbicara kita bisa memperoleh dan menyampaikan informasi. Namun bagi mayoritas warga Negara Indonesia, berbicara bahasa Inggris masih tergolong tantangan berat karena bahasa Inggris bukanlah bahasa komunikasi resmi yang digunakan sehari-hari.

Di Indonesia, bahasa Inggris diajarkan dari tingkat pendidikan dasar hingga tinggi. Di tingkat perguruan tinggi, bahasa Inggris merupakan mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh mahasiswa di semua prodi. Hal ini disebabkan oleh bahasa internasional ini digunakan oleh siapapun dan dapat memberikan kontribusi yang sangat berarti. Bahasa Inggris merupakan bahasa penggerak arus globalisasi yang tak terbendung. Arus tersebut mempersingkat jarak dan menjembatani berbagai bentuk pemisah antar negara-negara di dunia dengan menciptakan keharmonisan global dalam pelbagai hal seperti IPTEKs, politik, sosial budaya, dan ekonomi (Murni, Wati: 2013). Oleh karena itu, mahasiswa sebagai *agent of change* (agen perubahan) dituntut untuk dapat menguasai empat keterampilan dasar dalam bahasa Inggris, terutama *speaking* sebagai medium bertukar informasi.

Namun sayangnya, banyak mahasiswa yang masih merasa kesulitan dalam keterampilan *speaking* yang disebabkan oleh kurangnya percaya diri dan tidak ada ide dalam mempraktikannya. Beberapa tenaga pendidik berupaya mengatasinya dengan mengisi kegiatan hafalan kosa kata dan dialog dari buku untuk dipraktikkan di depan kelas. Namun upaya ini menjadikan dialog terkesan tidak natural. Padahal, berdialog harus menjiwai atau bersifat alami dan memahami apa yang disampaikan (Kenney: 1966).

Kesulitan dalam pembelajaran bahasa Inggris terutama *speaking* juga dialami oleh mahasiswa PAI semester II Universitas Nurul Jadid. Meskipun mayoritas mahasiswa sudah mempelajari Bahasa Inggris semenjak sekolah dasar, mereka masih tidak bisa berbicara bahasa Inggris dengan baik dan lancar. Pada umumnya mereka enggan dan malu berbicara Bahasa Inggris di depan publik. Jika mereka didesak berbicara dalam bahasa Inggris, mereka akan menggerutu dan menghindar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya mahasiswa kurang percaya diri berbicara bahasa Inggris karena tidak tahu dari segi makna dan pengucapannya, mereka merasa pembelajaran bahasa Inggris merupakan kewajiban bukan kebutuhan, sehingga berimbas pada motivasi dan

ketertarikan mereka dalam penguasaan bahasa Inggris. Selain itu metode yang digunakan dosen masih kurang bervariasi dan lebih bisa dikatakan monoton.

Harmer (1984) menyatakan adanya aktifitas stimulus dalam pembelajaran dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik untuk berpartisipasi menghidupkan kelas. Karenanya, jika peserta didik tidak memiliki kesempatan dan aktifitas yang cukup dalam mempraktikkan keterampilan *speaking*, mereka akan kehilangan rasa percaya diri dalam belajar. Sebaiknya tugas dan aktifitas didesain untuk menyampaikan tujuan bahasa dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar bahasa. Menurut Brown (2004), untuk menguji kemampuan berbicara peserta didik, seorang pengajar dapat melaksanakan wawancara, *role-play*, diskusi, dan *game*. Oleh karena itu penelitian ini akan menggunakan teknik *game* untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbicara (*speaking*) terutama berbicara di depan publik. Terdapat banyak *game* yang bisa diaplikasikan dalam pembelajaran *speaking*, karena sejatinya *game* dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk membangkitkan minat dan semangat siswa selama proses pembelajaran.

Salah satu *game* yang bisa diaplikasikan dalam pembelajaran *speaking in public* adalah *Snake Race Game* (Permainan ular tangga). Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori *board game* atau permainan papan (Husna: 2009). Satya (2012) menyatakan permainan ular tangga ini ringan jika dibawa, mudah dimengerti karena peraturan permainannya sederhana, mendidik, dan menghibur anak-anak dengan cara yang positif. Penelitian ini menerapkan media yang dapat membantu mahasiswa meningkatkan kemampuan *speaking* dengan alat permainan edukatif berupa ular tangga. Alat permainan ini sangat menarik. Salah satu kelebihan pokok adalah pada visualisasi yang menyenangkan dapat mengaktifkan semua indera mahasiswa sehingga stimulasi yang masuk dapat dengan mudah dicerna. Mahasiswa dapat memperoleh pemahaman dan kebermaknaan bagi hidupnya. Indriasih (2015) menyatakan permainan edukatif simulasi ular tangga bertujuan untuk membentuk kemandirian, karena merupakan media yang memiliki pola *learning by doing*. Berdasarkan pola tersebut, mahasiswa sebagai pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka kami berkeinginan untuk melaksanakan sebuah penelitian tentang efektifitas media *Snake Race Game* dalam meningkatkan kemampuan *speaking* mahasiswa. Dengan melibatkan dosen pengajar Bahasa Inggris di masing-masing kelas, kami akan melakukan observasi awal ke dalam kelas dan melakukan pretest. Kemudian dari hasil pretest akan dilakukan sebuah treatment untuk membantu mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan berbicara. Setelah itu kami akan melakukan observasi kembali untuk melihat perkembangan mahasiswa. Dengan

terciptanya media yang menarik, diharapkan berdampak positif pada kemampuan bahasa Inggris mahasiswa dalam berbicara (*speaking*).

## **B. TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan dalam latar belakang, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa prodi PAI semester II Universitas Nurul Jadid melalui media *Snake Race Game*.

## **C. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah menjadi bagaimana penggunaan media permainan *snake race* untuk meningkatkan kemampuan berbicara (*speaking*) mahasiswa semester II prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Nurul Jadid?

## **D. RISET TERDAHULU**

Untuk tema pemanfaatan media belajar berbentuk permainan dalam meningkatkan kemampuan *speaking* ini kami menemukan beberapa penelitian terkait yang dapat menjadi acuan dalam penulisan penelitian ini.

Penelitian pertama dilakukan oleh Hwang, et al. (2014) dengan judul *Facilitating Listening And Speaking With Game-Based Learning Activities In Situational Context*. Penelitian ini mengkaji tentang media pembelajaran yang saat ini sering digunakan adalah pembelajaran berbasis media mobile dan digital, atau bahkan keduanya. Namun dua media tersebut belum cukup berperan dalam meningkatkan kemampuan berbicara dan menyimak mahasiswa EFL. Oleh karena itu peneliti mengusulkan kegiatan pembelajaran berbasis game dengan menggunakan aplikasi mobile dalam konteks situasional untuk memfasilitasi kegiatan menyimak dan berbicara. Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen dengan melibatkan dua kelas, satu kelas kontrol yang diajar dengan metode tradisional dan satu kelas eksperimen yang diajar dengan pembelajaran berbasis game. Hasil penelitian mengungkapkan nilai post-test kelas eksperimen lebih unggul dari pada kelas kontrol di kegiatan berbicara (*speaking*), sementara pada kegiatan menyimak (*listening*) tidak ada perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Selain itu, sebagian mahasiswa memberi respon positif terhadap pembelajaran berbasis game yang didukung oleh aplikasi mobile

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Indriarsih (2015) berjudul *Pemanfaatan Alata Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD*. Penelitian ini membahas Alat permainan edukasi adalah salah satu media berbasis simulasi yang didesain untuk menstimulasikan permasalahan yang ada, sehingga diperoleh esensi ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah. Penelitian ini



dilakukan dengan tujuan menerapkan pendidikan karakter berbasis tematik dengan memanfaatkan alat permainan edukatif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif kegiatan bermain sambil belajar dan membudayakan anak untuk terampil mengatasi masalahnya secara mandiri, mendorong guru untuk dapat lebih kreatif membelajarkan anak dengan media yang menarik dan sesuai dengan perkembangan anak. Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen (eksperimen semu). Sedangkan teknik pengumpulan yang digunakan adalah tes dan pedoman observasi. Pelaksanaan penelitian dilakukan di kelas III SD 02 Temulus Kabupaten Kudus. Dari hasil penelitian diperoleh nilai keaktifan siswa dalam pembelajaran sebesar 84 dengan kriteria sangat aktif. Adapun nilai keterampilan proses dalam pembelajaran sebesar 81 dengan kriteria terampil, sedangkan ketuntasan belajar diperoleh skor 88. Dari hasil uji pengaruh keaktifan terhadap hasil belajar diperoleh skor 0,684 yang artinya masih ada pengaruh dari variabel lain sebesar 0,352. Sedangkan pengaruh keterampilan proses siswa dalam pembelajaran diperoleh skor 0,616 sehingga masih ada pengaruh variabel lain sebesar 0,384. Uji banding sebelum dan sesudah perlakuan (uji t) diperoleh nilai  $t = 12.2 < 0.05$  dapat diartikan bahwa ada perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Dari kedua penelitian tersebut dikemukakan bahwa terdapat perbedaan dan persamaan dari penelitian ini. Perbedaan pertama, media permainan yang digunakan dalam pembelajaran adalah permainan berbasis aplikasi mobile yang memfasilitasi pembelajaran *speaking* dan *listening*, sedangkan penelitian yang sedang dilakukan menggunakan permainan tanpa aplikasi mobile yang disinyalir lebih memudahkan mahasiswa dalam berinteraksi daripada menggunakan aplikasi mobile. Selain itu, penelitian ini hanya fokus pada peningkatan kemampuan *speaking*, bukan pada keterampilan lainnya. Kedua, media permainan digunakan untuk pembelajaran tematik dengan populasi siswa kelas III SD. Sedangkan penelitian ini menggunakan media permainan untuk pembelajaran *speaking* mahasiswa. Persamaanya, kedua penelitian di atas dan penelitian yang sedang dilakukan sama-sama menggunakan media permainan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik dalam penguasaan materi tertentu. Karenanya, penelitian ini benar-benar mengaplikasikan media permainan pada pembelajaran *Speaking* yang belum pernah digunakan sebelumnya.

## **E. KONTRIBUSI**

### **1. Teoritis**

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan khususnya penggunaan media permainan dalam meningkatkan kemampuan *speaking*.

## 2. Praktis

Secara praktek, hasil penelitian ini bermanfaat untuk:

### 1. Institusi

Hasil penelitian ini dapat membantu meningkatkan kemampuan *speaking* mahasiswa.

### 2. Dosen Bahasa Inggris

Hasil penelitian ini dapat dijadikan media untuk memotivasi mahasiswa dalam belajar bahasa Inggris dan membantu mereka meningkatkan kemampuan dalam *speaking*.

### 3. Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat memberi umpan balik mengenai cara mengaplikasikan teknik pengajaran yang sesuai dalam pembelajaran *speaking*.

## **F. LUARAN PENELITIAN**

Luaran yang ditargetkan dalam kegiatan penelitian ini adalah media permainan yang menarik dan dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam *speaking*.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. KONSEP SPEAKING**

Berbicara (*speaking*) adalah sebuah kemampuan mengucapkan artikulasi atau kata-kata untuk menyampaikan pesan dari pembicara untuk dapat dimengerti oleh pendengar. Menurut Clark in Goga (2004), pada dasarnya berbicara adalah alat yang dapat membantu

pembicara menyampaikan pesan pada pendengar. Karenanya peran tindak tutur sangat penting dalam memproduksi sebuah ujaran. Pembicara memulai dengan mempengaruhi lawan bicaranya, kemudian mereka memilih mengucapkan kalimat yang mereka yakini akan memberikan efek tertentu pada lawan bicara.

Menurut Chaney dan Burke (1998: 13) berbicara merupakan proses membangun dan berbagi arti melalui simbol verbal dan non-verbal dalam konteks yang bervariasi. Dalam berbicara, manusia saling bertukar informasi dengan menggunakan simbol verbal dan nonverbal dalam berbagai situasi dan kondisi. Brown (2004: 268-270) mengatakan bahwa terdapat beberapa prinsip yang harus diketahui oleh pengajar bahasa sebelum mereka mengajar berbicara menggunakan bahasa target. Prinsip-prinsip tersebut adalah:

1. Teknik mengajar yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan siswa. Teknik yang berfokus pada akurasi berbahasa harus diubah menjadi fokus terhadap interaksi, arti, dan kelancaran berbahasa.
2. Pengajar dapat menggunakan teknik pengajaran yang bervariasi seperti Jigsaw, permainan, atau diskusi untuk mencari solusi menghasapi krisis lingkungan. Apapun tugas yang diberikan oleh pengajar harus didesain agar siswa belajar menggunakan bahasa target dalam berbicara. Pengajar tidak seharusnya membuat siswa bosan dengan melakukan pengulangan atau drilling secara tradisional. Teknik dalam mengajar berbicara harus mampu memotivasi siswa untuk berbicara.
3. Pengajar harus selalu berusaha memotivasi siswa untuk mencapai tujuan, kebutuhan akan pengetahuan, status, meraih kompetensi, otonomi, dan menjadi apapun yang siswa bisa lakukan.
4. Teknik yang diterapkan harus mendorong penggunaan bahasa dalam konteks yang berarti. Pengajar harus mampu menciptakan situasi dan kondisi yang alami sehingga siswa dapat berinteraksi secara kreatif di dalam kelas.
5. Menyediakan koreksi dan umpan balik yang memadai. Dalam situasi pembelajaran bahasa asing, siswa sangat bergantung pada koreksi dan umpan balik pengajar. Koreksi dan tanggapan yang diberikan guru akan berguna bagi perkembangan siswa dalam mempelajari bahasa.
6. Memperhatikan hubungan yang alami antara berbicara dan mendengarkan. Pengajar harus mengintegrasikan kedua kemampuan ini karena kedua kemampuan ini saling melengkapi. Pada saat kita berbicara, lawan bicara kita pasti mendengarkan dan sebaliknya saat lawan bicara sedang berbicara kita secara otomatis akan mendengarkan.
7. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkomunikasi secara oral. Pengajar harus menciptakan situasi yang mendukung siswa untuk berkomunikasi secara oral.

8. Mendorong perkembangan strategi berbicara. Konsep dari kompetensi yang strategis merupakan salah satu yang harus diperhatikan oleh siswa yang baru belajar bahasa.

## **B. ELEMEN-ELEMEN POKOK SPEAKING**

Elemen-elemen dari keterampilan berbicara terdiri dari *pronunciation*, *vocabulary*, dan *grammar*. *Pronunciation* (pelafalan) adalah cara memproduksi suatu suara, kata, atau ujaran (Cambridge dictionary apk.). Tentunya *pronunciation* tidak dapat dipisahkan dari intonasi dan stress. Pengucapan, intonasi, dan stres dapat dipelajari dengan metode meniru dan mengulang-ulang bacaan. Oleh karenanya, seorang pendidik sebaiknya memiliki standar *pronunciation* tertentu agar peserta didik dapat menirukan pelafalan bahasa Inggris yang benar.

Selain *pronunciation* (pelafalan), berbicara juga membutuhkan padanan kata yang tepat (*vocabulary*) agar pesan yang ingin disampaikan pembicara dapat benar-benar memiliki efek pada pendengar. Begitu juga dengan struktur tata bahasa (*grammar*), pembelajar bahasa harus menguasai tata bahasa yang dipelajari agar maksud yang diinginkan bisa tersampaikan.

## **C. PENILAIAN SPEAKING**

Sebelum membahas metode penilaian tes lisan, perlu adanya pemahaman yang jelas mengenai apa yang harus dinilai. Pembicara, sadar atau tidak, menggunakan ucapan mereka *untuk* menciptakan citra diri mereka pada orang lain. Dengan menggunakan gaya berbicara seperti cepat, tersendat-sendat, variasi nada, volume, dan intonasi, pembicara juga menciptakan ciri khas pembicaraan mereka yang mengandung makna (Luoma, 2003:10).

Penilaian *speaking* harus fokus pada kemampuan siswa untuk menafsirkan dan menyampaikan makna untuk tujuan otentik dalam konteks interaktif. Hal ini mencakup kelancaran dan akurasi. Pendidik perlu menggunakan tugas penilaian yang se-otentik mungkin dalam pengaturan ruang kelas. Ini berarti:

1. Menggunakan bahasa autentik dalam kegiatan mendengarkan / berbicara.
2. Menetapkan tugas-tugas seperti mendapatkan pesan, mendengarkan secara selektif, *giving direction*, dan *giving opinion*; dan
3. Memberikan kesempatan pada siswa untuk menggunakan bahasa dalam kegiatan sehari-hari.

Penilaian keterampilan berbicara harus dibuat berdasarkan kebutuhan pembelajar. Kebutuhan penilaian dapat dilakukan dengan meninjau panduan kurikulum lokal dan literatur penelitian. Selain itu adalah dengan melakukan survei atau wawancara pada peserta didik untuk menentukan kebutuhan mereka. Setelah mengidentifikasi tujuan

penilaian, seorang pendidik dapat mulai merencanakan penilaian berbicara berbasis kelas dengan mengidentifikasi kegiatan pembelajaran pada tugas yang saat ini digunakan. Dalam penilaian keterampilan berbicara, seorang pendidik dapat merencanakan penilaian dari merancang rubrik penilaian, skala penilaian, dan ceklist. Berdasarkan pemaparan di atas, maka rubric tes lisan yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan pada tabel 2.1.

**Tabel 2.1 Rubrik Penilaian tes *speaking***

Category	Level			
	1 (Poor)	2 (Fair)	3 (Good)	4 (Very Good)
Fluency	Cannot speak fluently	Can speak not so fluently	Can speak fluently	Can speak very fluently
Pronunciation	Cannot pronounce the words accurately	Can pronounce the words not so accurately	Can pronounce the words accurately	Can pronounce the words very accurately
Structure	Most structures incorrect Constant use of infinitive; no conjugation Listener understands only because of past experience	Many errors (agreement, verb forms) Errors in basic structures Errors impede communication	Frequent errors Self-corrects on some	No grammatical errors Speaker self-corrects without hesitation
Vocabulary	Does not complete responses Responses one or two words in length Vocabulary repeated	Inadequate vocabulary or incorrect use of lexical items Communication Difficult.	Vocabulary is just adequate to respond No attempt to vary expressions Basic	Very good; wide range Uses appropriate and new words and expressions Interesting response

Dari tabel 2.1 dapat diketahui nilai tertinggi adalah 16 (4 x 4) dan nilai terkecil adalah 4 (4 x 1). Jadi, untuk mengidentifikasi nilai akhir mahasiswa dalam kemampuan speaking adalah dengan mengacu pada formula di bawah ini:

$$score = \frac{\text{obtained score}}{\text{maximum score (12)}} \times 100 \%$$

Nilai akhir dihitung dari skor perolehan dibagi nilai maksimum kemudian dikali 100%. *Obtained score* merupakan nilai mahasiswa yang diperoleh dari segi *fluency*, *pronunciation*, *intonation*, dan *expression*. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan speaking digunakan analisis sederhana dengan prosentase (%) atau keberhasilan atau ketuntasan hasil belajar siswa ditentukan dengan nilai minimal 70. Siswa dianggap tuntas belajar apabila sudah mencapai nilai 70 dan dikatakan belum

tuntas belajar apabila nilai kurang dari 70. Untuk menghitung prosentase keterampilan speaking digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = prosentase yang akan dicari

$f$  = jumlah siswa yang tuntas

$N$  = Jumlah seluruh siswa

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. DESAIN PENELITIAN**

Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang

bertujuan meningkatkan praktek pembelajaran secara berkesinambungan, yang pada dasarnya melekat pada terlaksananya misi profesional pendidikan yang diemban guru. PTK merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa (Arikunto,2007: 3).

Menurut Ur (1996), penelitian tindakan dilakukan untuk memperbaiki mutu pembelajaran dalam kelas. Penelitian tindakan bermakna khusus meningkatkan kinerja tenaga pendidik dalam melaksanakan tugasnya. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas menggabungkan kegiatan bermakna dengan prosedur penelitian yang merupakan suatu upaya memecahkan masalah dan mencari dukungan ilmiah.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif karena adanya kerjasama antara peneliti dengan dosen di kelas yang dijadikan obyek penelitian. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan prosedur penelitian milik Kemmis dan Mac Taggart (1999) yang memiliki empat langkah, yaitu perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi yang ditunjukkan pada gambar 3.1.

Prosedur tersebut menunjukkan bahwa penelitian dibuat berdasarkan analisis temuan dari observasi awal pada proses belajar-mengajar dalam kelas. Pada tahap perencanaan, strategi pembelajaran *speaking* dengan menggunakan media *snake race game* diaplikasikan. Di tempat lain, peneliti juga melakukan wawancara informal pada dosen yang bersangkutan mengenai keadaan kelas *speaking* belakangan ini.

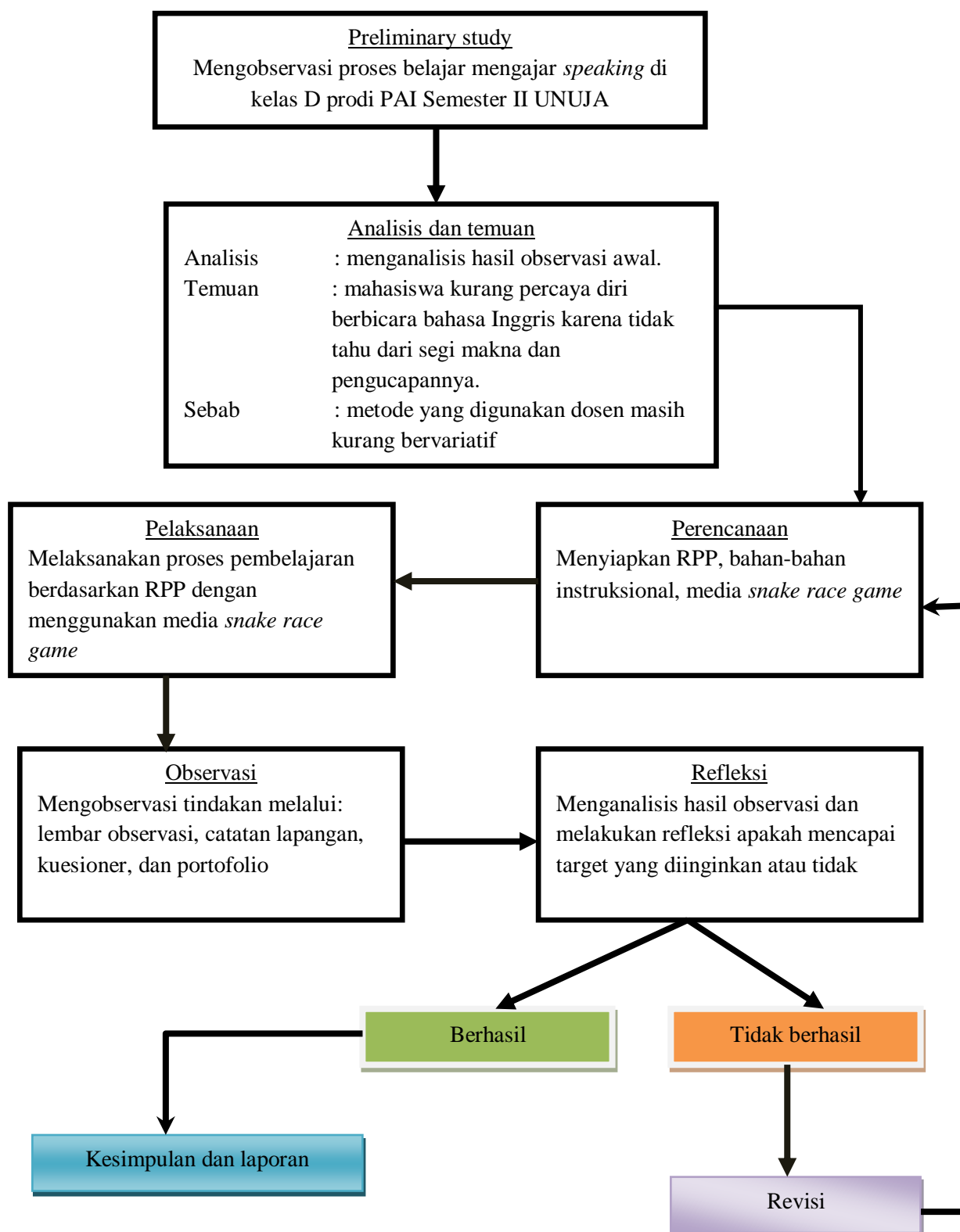
Selama proses implementasi strategi tersebut, dosen mengobservasi seluruh aktivitas yang dilakukan peneliti di dalam kelas dengan menggunakan ceklist observasi dan peneliti mencatat aktivitas yang tidak termasuk ke dalam lembar observasi di catatan lapangan. Setelah data terkumpul, peneliti dan dosen menganalisis data untuk mengetahui seberapa persen kemampuan mahasiswa yang perlu ditigkatkan.

### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Nurul Jadid Paiton pada mahasiswa semester II Prodi Pendidikan agama Islam. Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018.

### **C. Subjek Penelitian**

Penelitian akan dilakukan di Universitas Nurul Jadid, Paiton. Subjek penelitian ini adalah Mahasiswa UNUJA kelas D prodi PAI semester II. Kelas ini dipilih karena mayoritas mahasiswa merasa tidak percaya diri untuk berbicara bahasa Inggris dan dosen yang bersangkutan belum pernah melakukan inovasi pembelajaran berupa *snake race game*.



Gambar 3.1 prosedur penelitian tindakan kelas

## BAB IV HASIL PENELITIAN

### A. Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan, tepatnya pada tanggal 25 April dan 02 Mei 2018. Pada siklus I ini rentang nilai mahasiswa adalah antara 33-70. Dari data yang



diperoleh, didapatkan 11 mahasiswa (40%) memperoleh nilai 70-82, sedangkan 16 mahasiswa lainnya (60%) memperoleh nilai 31-65. Dari perolehan nilai ini, terdapat sebuah peningkatan kemampuan mahasiswa di bidang *speaking* tapi belum mencapai target nilai 70.

**Tabel 4.1 Rekapitulasi Nilai *Speaking* siklus 1**

No	Nama	Kriteria penilaian				Jumlah	Nilai
		Fluency	pronunciation	Structure	Vocabulary		
1.	AS	3.00	2.00	1.00	2.00	7.00	43.75
2.	DHZ	3.00	2.00	2.00	3.00	10.00	62.5
3.	EVR	3.00	3.00	3.00	3.00	12.00	75.00
4.	FH	1.00	1.00	1.00	2.00	5.00	31.25
5.	Hk	4.00	3.00	3.00	3.00	13.00	81.25
6.	JF	2.00	2.00	1.00	3.00	8.00	50.00
7.	KRP	2.50	3.00	3.00	3.00	11.50	71.87
8.	LM	3.00	2.00	3.50	3.00	11.50	71.87
9.	MK	3.00	1.00	2.00	2.00	8.00	50.00
10.	MR	3.00	2.00	1.00	2.00	8.00	50.00
11.	NRK	4.00	3.00	3.00	3.00	13.00	81.25
12.	NH	3.00	3.00	3.00	3.00	12.00	75.00
13.	NAH	3.00	1.00	2.00	2.00	8.00	50.00
14.	NK	3.00	2.00	3.50	3.00	11.50	71.87
15.	NM	3.00	2.00	1.00	2.00	8.00	50.00
16.	RKJ	3.00	2.50	3.50	3.00	12.00	75.00
17.	RA	1.00	1.00	1.00	2.00	5.00	31.25
18.	SK	3.00	1.00	2.00	2.00	8.00	50.00
19.	SLF	2.00	2.00	1.00	3.00	8.00	50.00
20.	SNz	3.00	2.00	3.50	3.00	11.50	71.87
21.	SRJ	2.50	3.00	3.00	3.00	11.50	71.87
22.	SRA	3.00	2.00	2.00	3.00	10.00	62.5
23.	SM	3.00	2.00	1.00	2.00	8.00	50.00
24.	UF	2.50	3.00	3.00	3.00	8.50	52.12
25.	UNH	3.00	2.00	3.50	3.00	11.50	71.87
26.	UHA	3.00	2.00	2.00	3.00	10.00	62.5
27.	WS	3.00	1.00	2.00	2.00	8.00	50.00
	Jumlah					258.5	1614.5

			<b>9</b>
	Rata-rata	<b>9.57</b>	<b>59.79</b>
	Prosentase ketuntasan	<b>40.74 %</b>	

Berdasarkan tabel 4.1 diperoleh nilai rata-rata mahasiswa adalah 59.79. nilai tersebut tergolong kategori kurang. Dari 27 mahasiswa terdapat 11 mahasiswa yang melampaui ketentuan ketuntasan minimum nilai dan 16 mahasiswa yang belum mencapai ketuntasan minimum nilai. Berikut rincian pencapaian nilai kemampuan *speaking* mahasiswa dalam bentuk tabel.

**Tabel 4.2 Hasil keterampilan *speaking* siklus I**

<b>Karakteristik</b>	<b>Jumlah</b>
Jumlah mahasiswa	27
Jumlah mahasiswa yang tuntas	11
Jumlah mahasiswa yang belum tuntas	16
Prosentase ketuntasan belajar	40.74 %

Berdasarkan tabel 4.2, prosentase KKM siswa sebesar 40.74% sehingga belum mencapai prosentase KKM yang dikehendaki. Oleh karena itu perlu adanya perbaikan pada siklus selanjutnya.

## **B. Siklus II**

Siklus II dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan, tepatnya pada tanggal 09 dan 16 Mei 2018. Subyek penelitian adalah mahasiswa PAI kelas D semester II berjumlah 27 orang. Pada siklus II ini pembelajaran mengenai tema pelajaran tentang *past perfect tense* lebih diperdalam lagi. Selain itu dosen juga selalu mengingatkan trik-trik khusus dalam penggunaan *past perfect tense* dalam kalimat, begitu pula dengan pengucapan dalam bahasa Inggris. Rincian hasil rekapitulasi nilai *speaking* mahasiswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4.3.

**Tabel 4.3 Rekapitulasi nilai *speaking* siklus II**

No	Nama	Kriteria penilaian				Jumlah	Nilai
		Fluency	pronunciation	Structure	Vocabulary		
1.	AS	3.00	2.00	3.00	2.50	<b>10.50</b>	<b>65.62</b>
2.	DHZ	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>12.00</b>	<b>75.00</b>

3.	EVR	3.00	3.00	3.50	3.00	12.50	78.12
4.	FH	2.50	3.00	3.00	3.00	11.50	71.42
5.	Hk	3.50	3.00	3.50	3.00	13.00	81.25
6.	JF	3.00	2.00	3.00	3.00	11.00	68.75
7.	KRP	2.50	3.00	3.50	3.00	12.00	75.00
8.	LM	3.00	2.50	3.50	3.00	12.00	75.00
9.	MK	3.00	2.00	2.00	2.00	9.00	56.25
10.	MR	3.00	2.00	3.50	3.00	11.50	71.42
11.	NRK	4.00	3.00	3.00	3.00	13.00	81.25
12.	NH	3.00	3.00	3.00	3.00	12.00	75.00
13.	NAH	3.00	2.00	2.00	2.00	9.00	56.25
14.	NK	3.00	2.00	3.50	3.00	11.50	71.42
15.	NM	3.00	3.00	3.00	3.00	12.00	75.00
16.	RKJ	3.00	2.50	3.50	3.00	12.00	75.00
17.	RA	3.00	3.00	3.50	2.50	12.00	75.00
18.	SK	3.00	2.00	3.50	3.00	11.50	71.42
19.	SLF	2.00	3.50	3.50	3.00	12.00	75.00
20.	SNz	3.00	3.00	3.50	3.00	12.50	78.12
21.	SRJ	2.50	3.00	3.00	3.00	11.50	71.42
22.	SRA	3.00	2.00	3.50	3.00	11.50	71.42
23.	SM	3.50	3.00	3.00	3.00	12.50	78.12
24.	UF	3.50	3.00	3.50	3.00	13.00	81.25
25.	UNH	3.00	2.50	3.50	3.00	12.00	75.00
26.	UHA	3.00	2.00	3.0	3.00	11.00	68.75
27.	WS	3.00	3.50	3.00	2.00	11.50	71.41
						315.5	1968.6
							6
						11.68	72.91
						Prosentase ketuntasan	81.48 %

Berdasarkan tabel 4.3, diperoleh nilai rata-rata mahasiswa adalah 72.91. Dari 27 mahasiswa terdapat 22 orang (78.57%) memperoleh nilai yang melampaui ketuntasan minimum nilai dan 5 orang (18.51%) memperoleh nilai yang belum mencapai ketuntasan minimum nilai. Rincian pencapaian nilai kemampuan *speaking* mahasiswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4.4.

**Tabel 4.4 Hasil keterampilan *speaking* siklus II**

<b>Karakteristik</b>	<b>Jumlah</b>
Jumlah mahasiswa	27
Jumlah mahasiswa yang tuntas	22
Jumlah mahasiswa yang belum tuntas	5
Prosentase ketuntasan belajar	81.48%

Pada tabel 4.4 diperoleh prosentase nilai mahasiswa sebesar 81.48 %. Perbaikan pada siklus II ini memberikan dampak signifikan, yaitu peningkatan keterampilan *speaking* mahasiswa dan tercapainya prosentase ketuntasan. Dengan demikian penelitian ini berakhir pada siklus II saja.

## RENCANA TAHAP BERIKUTNYA

Penelitian telah berlangsung dari Januari-Mei, dan tahap berikutnya akan dilaksanakan sesuai dengan jadwal dalam tabel 5.1.

**Tabel 5.1 Jadwal Kegiatan**

No	Kegiatan	Bulan			
		9	10	11	12
1.	Pengelolaan data lengkap				
2.	Melengkapi catatan dan laporan				
3.	Laporan akhir				

## KESIMPULAN

Penggunaan media *snake race game* telah membuktikan adanya peningkatan prestasi dan kemampuan mahasiswa dalam *speaking*. Media ini memiliki beberapa kelebihan sehingga mahasiswa dapat belajar sambil bermain tanpa merasa dibebani tugas dan lebih natural dalam berbicara bahasa Inggris. Kelebihan-kelebihan tersebut diantaranya alat permainan ini sangat menarik. Salah satu kelebihan pokok adalah pada visualisasi yang menyenangkan dapat mengaktifkan semua indera mahasiswa sehingga stimulasi yang masuk dapat dengan mudah dicerna. Selain itu, permainan edukatif simulasi *snake race game* bertujuan untuk membentuk kemandirian, karena merupakan media yang memiliki pola *learning by doing*.

Media ini banyak membantu mahasiswa dalam membuat kemajuan yang demikian pesat pada kemampuannya berbahasa Inggris. Hasil penelitian menyatakan bahwa hasil tes *speaking* mahasiswa PAI kelas D mengalami peningkatan yang signifikan dari sebelum diberi perlakuan penggunaan media permainan sampai diberi perlakuan dengan media permainan di siklus I hingga siklus II. Peningkatan kemampuan *speaking* mahasiswa dari siklus I ke II mencapai 40.74%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Brown, H. Douglas. 2004. *Language Assessment, Principles and Classroom Practices*. San Francisco: Longman.
- Chaney, A. L., & Burk, T. L. 1998. *Teaching Oral Communication in Grades K-8*. Boston: Allyn and Bacon.
- Cooper, et al. 2009. *Literacy: Helping Student Construct Meaning*. Boston: Cengage Learning, Inc.
- Creswell, J.W. 1994. *Research Design: Qualitative and Quantitative Approach*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Goga, Sulaiman. 2004. Improving the Speaking Skill of the First Year Students of SMK 1 Polewali Using Questioning Techniques. Unpublished Thesis. Makassar, Graduate Program UNM.
- Harmer, J. (1984). *The Practice of English Language Teaching*. London: Longman.
- Hwang, Wu-Yuin, et al. 2014. *Facilitating Listening And Speaking With Game-Based Learning Activities In Situational Context*. Emerging Issues in Smart Learning. Lecture Notes in Educational Technology. Springer, Berlin, Heidelberg
- Indriarsih, Aini. 2015. *Pemanfaatan Alata Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD*. Jurnal Pendidikan, Volume 16, Nomor 2, September 2015, 127-137
- Khayatun, Amiroh Nur. 2013. *Efektivitas Teknik Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA N 3 Purworejo*. Skripsi. Diunduh dari <http://eprints.uny.ac.id/21774/1/Amiroh%20Nur%20Khayatun%2009204241011.pdf> pada 15 Mei 2018 10.50 WIB
- Kenney, William. 1966. *How To Analyze Fiction*. New York: Monarch Press.
- Khayatun, Amiroh Nur. 2013. *Efektivitas Teknik Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA N 3 Purworejo*. Skripsi. Diunduh dari <http://eprints.uny.ac.id/21774/1/Amiroh%20Nur%20Khayatun%2009204241011.pdf> pada 15 Mei 2018 10.50 WIB
- Luoma, S. 2004. *Assessing Speaking*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Murni, Dewi. Wati, Riau (2013). *Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Kearifan Lokal*. Laporan akhir penelitian dosen pemula.
- M. Husna, A. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi.