

PENGAPLIKASIAN PERMAINAN PAPAN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INGGRIS MAHASISWA SEMESTER II IKIP PGRI MADIUN

Fitra Pinandhita¹⁾, Rahardian Kusumawardhani²⁾

^{1,2}FKIP, Universitas PGRI Madiun

email: ¹fitra.pinandhita@yahoo.com ²disini_dhaniada@yahoo.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana pengaplikasian permainan papan dalam meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris mahasiswa. Permainan papan diaplikasikan dengan menggunakan dadu dan beberapa orang-orangan kecil untuk berpindah (Hornby, 1995:126). Dengan diaplikasikannya permainan ini, juga memungkinkan mahasiswa untuk memperoleh pengalaman baru dalam mempelajari Bahasa Inggris serta memberikan manfaat positif baik bagi dosen maupun mahasiswa. Pada kelas *speaking*, permainan papan menambah variasi pada pembelajaran dan meningkatkan motivasi untuk menggunakan bahasa Inggris bahkan pada siswa yang kurang aktif untuk berbicara, serta menciptakan suasana kelas yang hidup karena keaktifan mahasiswa dalam menyampaikan ide secara lisan menggunakan Bahasa Inggris (Buckbly, 1994: 82). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas meliputi: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, diari, dan dokumentasi selama proses pembelajaran untuk mengetahui kemampuan berbicara mahasiswa. Teknik analisis data meliputi *Constant Comparative Method* dan deskriptif statistik. Hasil dari Siklus I dan Siklus 2 menunjukkan bahwa: permainan papan pada mata kuliah berbicara dapat meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris mahasiswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai berbicara mahasiswa meningkat dari rata-rata Pra-tindakan 66,7 menjadi 70,64 pada Pasca tindakan 1 dan meningkat lagi menjadi 80,6 pada Pasca tindakan 2. Kedua, mahasiswa antusias, tertarik dan termotivasi sehingga hampir semuanya berperan aktif dalam kegiatan *speaking*.

Kata Kunci: permainan papan, *speaking skill*, *classroom action research*

PENDAHULUAN

Salah satu *skill* yang harus dikuasai oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Adalah kemampuan berbicara. Karenanya kelas *speaking* memiliki peranan penting untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa berlatih mengungkapkan ide secara lisan.

Dari hasil pengamatan, diperoleh fakta bahwa mahasiswa kurang termotivasi untuk mengikuti proses belajar-mengajar khususnya pada kelas berbicara. Hal ini dikarenakan mereka kurang mendapatkan stimulus dan ketertarikan untuk menjabarkan topik yang akan dikemukakan. Para dosen biasanya hanya menjelaskan satu arah tanpa memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk leluasa mengungkapkan ide mereka secara verbal. Dosen juga kurang mempunyai inovasi dalam menghadirkan media dalam proses belajar-mengajar.

Media memiliki potensi yang sangat besar sebagai sarana atau alat untuk membangun keterampilan berbicara dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu dosen dituntut untuk mampu berkreasi

dalam membuat atau menggunakan media dalam proses pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan *permainan papan* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa. Kemampuan berbicara adalah satu kemampuan berbahasa yang harus selalu diasah dan ditingkatkan oleh mahasiswa. Namun demikian, kemampuan berbicara (*speaking skill*) tidak mudah dipelajari oleh mahasiswa. Mereka sering mengalami kesulitan dalam menguasai kemampuan ini. Diantaranya adalah mereka tidak termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar karena media pembelajaran yang digunakan dosen tidak menarik dan monoton. Untuk mengatasi masalah tersebut, penggunaan papan Bahasa Inggris adalah solusi yang tepat.

Game adalah aktivitas yang menyenangkan (Hornby: 1995: 486). Sehingga permainan papan didefinisikan sebagai instrumen yang digunakan untuk meningkatkan motivasi mahasiswa karena permainan papan dapat membuat mahasiswa lebih fokus dalam proses pembelajaran. Hornby (2000:126) menyatakan bahwa permainan papan adalah permainan yang dimainkan di atas papan, menggunakan dadu dan orang-orangan kecil untuk berpindah. Anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa dapat memainkan permainan papan. Pada kelas *speaking*, permainan papan dapat membawa siswa pada konteks dunia nyata ke dalam kelas, dan meningkatkan penggunaan bahasa Inggris secara fleksibel, bermakna dan komunikatif (Carly, 2010: 21).

Dengan adanya permainan papan, diharapkan mahasiswa kelas *speaking* dapat meningkatkan motivasi, menambah referensi dalam mengungkapkan ide, dan menciptakan kelas *speaking* yang menyenangkan. Hal ini tentu saja dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris di dalam kehidupan mereka sehari-hari, baik di lingkungan universitas maupun di lingkungan masyarakat sekitar.

Dalam permainan papan ini terdapat kegiatan yang berisi permainan. Seperti permainan papan pada umumnya, komponen media ini terdiri dari: papan yang bergambar kotak-kotak dengan warna yang berbeda untuk meletakkan orang-orangan, dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus ditempuh pemain, kelompok kartu-kartu yang berwarna berbeda (misal: kuning, hijau, dan oranye).

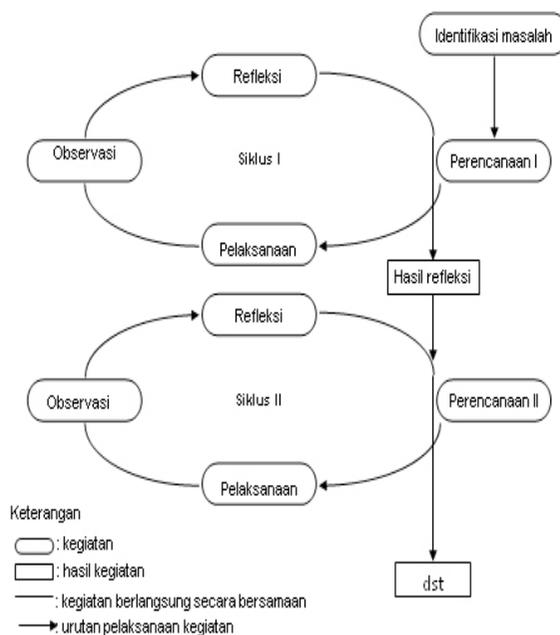
Tahapan dalam pengaplikasian permainan papan adalah sebelum memulai permainan, mahasiswa dibagi menjadi enam kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari lima mahasiswa. Kelompok yang mendapat giliran akan melempar dadu dan menggerakkan orang-orangan kelompok mereka sesuai jumlah yang muncul dalam dadu. Ketika berhenti pada sebuah kotak yang berwarna, mahasiswa mengambil kartu sesuai dengan warna kotak di mana orang-orangannya berhenti. Dalam kartu itu akan ada instruksi untuk menjabarkan atau mendiskusikan topik atau gambar *play* secara lisan. Dalam permainan papan ini akan ada tiga jenis kartu yaitu kuning, hijau, dan pink. Masing-masing warna memiliki instruksi dan komposisi yang berbeda.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengaplikasian permainan papan dalam meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa?

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian ini adalah *action research*. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observasi* (pengamatan) dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan.

Siklus spiral dari tahap-tahap *action research* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Alur *action research*

1. Rancangan/rencana awal. Sebelum mengadakan penelitian, terlebih dahulu menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan termasuk di dalamnya instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran atau rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
2. Pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini dosen menerapkan tindakan yang telah disusun dan direncanakan sebelumnya, yang tidak lain adalah langkah-langkah kegiatan pembelajaran terkait dengan penerapan metode pembelajaran yang telah dipilih dan ditetapkan.
3. Pengamatan atau observasi. Tahap ini pelaksanaannya bisa bersamaan dengan tahap sebelumnya, yakni pelaksanaan tindakan. Dan jika pelaksana tindakan (dosen) sekaligus bertindak sebagai pengamat (dalam penelitian tindakan individual, di mana dosen bertindak sekaligus sebagai peneliti tanpa kolaborasi dengan pihak lain), maka instrumen pengamatan sebaiknya telah disiapkan secara terstruktur dan sistematis.
4. Refleksi. Tahap ini merupakan kegiatan untuk merenungkan dan memikirkan kembali tindakan-tindakan yang sudah maupun yang belum dilakukan, keberhasilan dan kekurangannya, hambatan-hambatan yang dihadapi selama melakukan tindakan, dan lain sebagainya. Apabila dosen pelaksana tindakan juga berstatus sebagai pengamat (peneliti), maka refleksi dilakukan terhadap diri sendiri. Dengan kata lain, dosen tersebut melihat dirinya kembali, melakukan "dialog" dengan dirinya sendiri untuk menemukan hal-hal yang sudah dirasakan memuaskan hati karena sudah sesuai dengan rencana, atau untuk menemukan hal-hal yang masih perlu diperbaiki. Dalam hal seperti ini maka dosen melakukan "self evaluation", introspeksi, oto-kritik, dan sebagainya yang sudah barang tentu diharapkan bisa bersikap obyektif. Dan untuk menjaga obyektifitas yang diharapkan seringkali diperlukan hasil refleksi itu divalidasi atau minimal dikonsultasikan dengan teman sejawat, ketua program studi, atau pihak lain yang kompeten dalam bidang itu. Jadi pada intinya, kegiatan refleksi adalah kegiatan evaluasi tindakan, analisis,

pemaknaan, penjelasan, penyimpulan dan identifikasi tindak lanjut dalam perencanaan siklus penelitian berikutnya.

Dalam pengumpulan data, peneliti melakukan beberapa teknik meliputi observasi, wawancara, kuesioner, dan test. Sedangkan ada 2 cara menganalisis data yaitu pertama data Kuantitatif dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan t-test for non-independent variables. Statistik deskriptif membandingkan skor dari pre-test dan post-test. Kedua, data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan *Constant Comparative Method* yang terdiri dari *comparing Incidents applicable to each category, integrating categories into their properties, delimiting theory, and writing theory*.

Lokasi penelitian adalah IKIP PGRI Madiun, yang bertempat di Jl. Setiabudi 85 Madiun. Institusi ini dipilih karena peneliti adalah tenaga pengajar bahasa Inggris di Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa semester II kelas A Program Studi Bahasa Inggris IKIP PGRI Madiun tahun ajaran 2014/2015 yang terdiri dari 31 mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dosen memperkenalkan sebuah media dalam mengemukakan gagasan atau ide dalam berbicara yaitu Permainan papan. Selanjutnya, Dosen menjelaskan bagaimana penggunaan media Permainan papan dalam mata kuliah Speaking. Pertama, masing-masing dari perwakilan kelompok akan mendapatkan 1 *gaco (orang-orangan)*, Urutan bermain dimulai dari kelompok yg mendapatkan giliran pertama dan seterusnya. Kedua, Pemain menjalankan *gaco (orang-orangan)* sesuai dengan jumlah angka yang didapat. Selanjutnya, pemain melempar dadu dan mendapatkan angka, akan berhenti pada suatu kotak berwarna (hijau, pink, atau kuning). Setiap kali berhenti pemain harus mengambil 1 kartu yang sesuai dengan warna kotak di mana *gaco (orang-orangan)* berhenti. Misal: berhenti di kotak no.7 yang berwarna pink, maka pemain harus mengambil 1 kartu dari kelompok kartu warna pink, setelah itu pemain harus melakukan kegiatan speaking (dengan batasan waktu tertentu) sesuai dengan instruksi di dalam kartu tersebut dan seterusnya. Masing-masing kartu terdapat instruksi dan gambar (untuk memudahkan mahasiswa dalam menggali ide dalam berbicara), di antaranya: *Describing differences and similarities* dan *Describing Public places*.

Ketika kelompok mendapatkan kartu, Dosen menampilkan instruksi dari kartu tersebut dalam bentuk *slide show* sehingga kelompok lain dapat membaca instruksi dengan jelas.

Dosen memberikan tes pada mahasiswa untuk mengetahui peningkatan mahasiswa dalam *Speaking* dalam bahasa Inggris. Dosen membandingkan hasil nilai pra tindakan dan pasca tindakan. Nilai tertinggi meningkat dari 70 menjadi 80 pada nilai pasca tindakan. Nilai terendah meningkat dari 60 pra tindakan menjadi 65 pada pasca tindakan.

Kelemahan dari apa yang terjadi pada siklus I adalah bahwa mahasiswa belum maksimal terutama dalam aspek kelancaran. Disamping itu, mahasiswa belum seluruhnya berperan aktif dalam berbicara, beberapa mahasiswa dalam satu kelompok masih mendominasi. Selain itu, di setiap permainan belum mendapatkan grup pemenang (mencapai kotak *Finish*) karena hanya menggunakan satu buah dadu dan keterbatasan waktu permainan dalam mata kuliah *Speaking*.

Karenanya, ada beberapa hal yang harus direvisi dari Siklus I. Pertama, mahasiswa belum maksimal terutama dalam aspek kelancaran, Peneliti dan kolaborator berencana untuk mereview kata-kata yang sering salah pelafalannya sehingga membuat kurang lancar dalam mengungkapkan sesuatu. Kedua, mahasiswa belum seluruhnya berperan aktif dalam berbicara, beberapa mahasiswa

dalam satu kelompok masih mendominasi. Oleh karena itu, peneliti meminta seluruh mahasiswa untuk berperan aktif dalam kegiatan *Speaking* dan menegaskan bahwa selama kegiatan *Speaking* setiap mahasiswa dinilai *performancenya*. Ketiga, belum adanya belum adanya grup pemenang di setiap permainan. Oleh karena itu peneliti dan kolaborator sepakat untuk menggunakan dua buah dadu sehingga akan lebih menghemat waktu dan dapat mencapai kemenangan.

Table 1. Perbandingan Nilai Mahasiswa Pra tindakan, Pasca tindakan I, dan Pasca tindakan 2

Deskripsi	Pra tindakan	Pasca tindakan 1	Pasca tindakan 2
Nilai Tertinggi	70	80	90
Nilai Terendah	60	65	70

Untuk mendukung nilai Pasca tindakan pada siklus II dalam tabel diatas, tabel berikut ini menyediakan data tentang nilai mahasiswa dilihat dari 2 aspek berbicara:

Tabel 2. Data Nilai Mahasiswa Dari 2 Aspek Berbicara Pada Siklus II

No	Aspek Keahlian Berbicara	Tertinggi	Terendah
1	Kelancaran	40	30
2	Gesture	50	40
Total		90	70

Dari ulasan tersebut dapat diambil kesimpulan yang telah peneliti rangkum dalam tabel berikut ini:

Tabel 3. Perbandingan Antara Kondisi Sebelumnya dan Kondisi Pasca Tindakan

Indikator	Kondisi Sebelumnya	Kondisi setelah Siklus 2
Kelancaran	Mahasiswa kurang lancar dalam berbicara (terputus-putus dan terhenti) sehingga kurang berjalan lancar.	Mahasiswa dapat mengungkapkan ide dan berkomunikasi dengan lancar
Gesture	Mahasiswa belum mampu sepenuhnya dalam memberikan gesture sesuai dengan kalimat yang diucapkan (masih terlihat <i>nerveous</i> dan kurang percaya diri)	Mahasiswa mampu mengaplikasikan gesture sesuai dengan kalimat yang sedang diutarakan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil beberapa kesimpulan. Pertama, penggunaan media permainan papan pada mata kuliah berbicara dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris. Hal ini dibuktikan dengan nilai tertinggi pada mata kuliah speaking mahasiswa meningkat dari 70 menjadi 90 pada pasca tindakan. Kedua, mahasiswa antusias, tertarik dan termotivasi sehingga hampir semuanya berperan aktif dalam kegiatan speaking.

SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan media permainan papan terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa. Bagi para dosen pengampu mata kuliah *speaking* diharapkan agar senantiasa meningkatkan inovasi dalam proses belajar-mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Criticos, C. 1996. Media selection. Plomp, T., & Ely, D. P. (Eds.): *International Encyclopedia of Educational Technology, 2nd edition*. New York: ElsevierScience, Inc.
- Carly, Schuna. 2010. *The Advantages of Learning Games for Kids*. Internet essol. <http://w.w.w.livestrong.com>
- Djago Tarigan dalam St. Y. Slamet. 2008. *Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Surakarta: UNS press.
- Hornby, A S. 2005. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. Oxford: Oxford University Press.
- Ibrahim, H., Sihkabuden, Suprijanta, & Kustiawan, U. 2001. *Media pembelajaran: Bahan sajian program pendidikan akta mengajar*. FIP. UM.
- Kemmis, S. 1982. *Action Research in Restrospect and Prospect*. Geelong: Deakin University Lincoln and Guba. 1985. *Naturalistic Theory*. Clifornia: Sage Publication, Inc.
- Suharsaputra, Uhar. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: PT Refika Aditama
- Tarigan, Henry Guntur. 1988. *Pengajaran Pemerolehan Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wassid, Iskandar dan Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.