

Efektivitas Penggunaan Media *Board Game* untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menyatakan dan Menanyakan Sifat Orang, Binatang, dan Benda

Arie Rahmawati

SMPN 2 Sidoarjo – arie.rahmawatimisbah@gmail.com

Abstrak—Tujuan dari karya ilmiah pembelajaran ini adalah Untuk mengetahui bagaimana efektivitas media *Peat Bogm* untuk meningkatkan kemampuan siswa menyatakan dan menanyakan sifat orang, binatang, dan benda dan peningkatan kemampuan siswa menyatakan dan menanyakan sifat orang, binatang, dan benda dengan menggunakan media *Peat Bogm*. Media *Peat Bogm* adalah kependekan dari *people animal thing board game*. Media *Peat Bogm* merupakan media papan permainan (*board game*) yang berisi gambar-gambar di dalamnya yang berfungsi memberikan visualisasi. Cara memainkan papan permainan ini adalah dengan menggunakan dadu dan pion pemain. Papan permainan ini dimainkan oleh dua orang pemain dan seorang juri. Hasil dari penggunaan dari media *Peat Bogm* pada pembelajaran Bahasa Inggris adalah hasil belajar siswa untuk penilaian keterampilan menyusun teks lisan (berbicara) meningkat setelah penggunaan media *Peat Bogm*.

Kata Kunci — *Peat Bogm*, menyatakan dan menanyakan sifat orang, binatang, dan benda

1. PENDAHULUAN

Mengacu pada Lampiran III Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014, tujuan pembelajaran bahasa Inggris sekolah menengah adalah untuk berkomunikasi dalam wacana interpersonal, transaksional, dan fungsional dengan menggunakan ragam teks bahasa Inggris lisan dan tulis secara konsisten, untuk mengembangkan potensi siswa untuk mengembangkan kemampuannya. Keakuratan unsur kebahasaan dan penerimanya melalui pengetahuan tentang berbagai fakta dan prosedur, serta dengan menyampaikan nilai luhur karakter bangsa dalam konteks kehidupan di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat. Mengikuti penekanan ini, proses pembelajaran dikembangkan dan dilaksanakan.

Salah satu kemampuan dasar bidang keterampilan kelas VII dalam Lampiran I Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 adalah membuat dan menjelaskan teks lisan dan tulis dengan benar, dengan memperhatikan hakikat orang, binatang, dan benda. Menjelaskan dan mengajukan pertanyaan dalam konteks fungsi sosial, struktur teks, unsur kebahasaan, dan konteks. Menulis lisan adalah bidang keterampilan berbicara dengan teks yang sangat pendek dan sederhana. Silabus Bahasa Inggris SMP dalam Lampiran II Permendikbud No. 58 Tahun 2014 menyatakan bahwa teks terdiri dari sekitar 3 kalimat. Dengan kemampuan dasar ini, siswa diharapkan mampu berkomunikasi dengan baik dengan menjelaskan secara lisan sifat-sifat orang, binatang dan benda dalam bahasa Inggris dalam sekitar 3 (Tiga) kalimat sederhana.

Siswa kelas VII B SMPN 2 Sidoarjo masih lemah dalam berbicara saat menjelaskan sifat orang, binatang, dan benda. Kegagalan pencapaian kemampuan belajar seorang siswa disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya guru yang masih cenderung menggunakan metode yang kurang beragam. Sedangkan untuk siswa, mereka kurang memiliki kemampuan berbahasa Inggris. Masih banyak siswa yang kesulitan dengan kosakata, terutama dalam menjelaskan secara lisan. Juga, ketika berbicara bahasa Inggris, banyak siswa yang malu dan mengalami kecemasan.

Melihat kenyataan tersebut, peneliti merasakan perlu diadakan media Pembelajaran. Untuk membantu kesulitan belajar siswa, peneliti mengembangkan media pembelajaran sederhana. Peneliti memberi nama media tersebut *Peat Bogm*. Media *Peat Bogm* adalah kependekan dari *people animal thing board game*. Media *Peat Bogm* merupakan media papan permainan yang berisi gambar-gambar di dalamnya yang berfungsi memberikan visualisasi. Cara memainkan papan permainan ini adalah dengan menggunakan dadu dan pion pemain. Papan permainan ini dimainkan oleh dua orang pemain dan seorang juri. Suyanto (2007:117) menyatakan anak belajar

melalui permainan. Pada saat anak bermain bersama, anak-anak berinteraksi satu sama lain. Dalam interaksi tersebut, keterampilan berbahasa dapat dibangun, terutama keterampilan menyimak dan berbicara. Dengan menggunakan media *Peat Bogm* diharapkan siswa lebih mudah memaparkan deskripsi secara lisan tentang orang, binatang, dan benda dalam bahasa Inggris.

Peat Bogm adalah nama media yang dikreasikan oleh peneliti. *Peat Bogm* kependekan dari *people animal thing board game* (papan permainan “orang, binatang, benda”). Media *Peat Bogm* merupakan media papan permainan yang berisi gambar-gambar di dalamnya yang berfungsi memberikan visualisasi. Papan permainan dan kartu permainan merupakan jenis permainan non digital yang sudah lazim dimainkan oleh banyak orang. Dalam permainan-permainan tersebut, para pemain bertujuan untuk menjadi yang pertama yang menyelesaikan tugas mengelilingi papan atau mengumpulkan kartu paling banyak atau menjadi yang pertama yang menghabiskan kartu-kartu. Kartu-kartu permainan dan kotak-kotak di papan permainan digunakan sebagai stimuli untuk memancing sebuah pertukaran komunikasi (Hadfield, 2005:vi). Papan permainan merupakan suatu alat yang penting dalam memberikan perkembangan keterampilan dan pengetahuan secara langsung kepada semua orang di segala usia pada segala bidang (Treher, 2011: 3).

Cara memainkan media *Peat Bogm* adalah dengan menggunakan sebuah dadu dan 2 (dua) buah pion pemain. Media *Peat Bogm* dimainkan oleh dua orang pemain dan seorang juri. Suyanto (2007:117) menyatakan anak belajar melalui permainan. Pada saat anak bermain bersama, mereka berinteraksi satu sama lain. Dalam interaksi tersebut, keterampilan berbahasa dapat dibangun, terutama keterampilan menyimak dan berbicara. Sebuah penelitian terkait perkembangan tubuh membuktikan bahwa papan-papan permainan untuk kelompok yang didisain dengan baik tidak hanya membangkitkan semangat untuk belajar, papan-papan tersebut mendukung komunikasi, kerjasama, dan pengambilan resiko. Papan-papan permainan memberi kekuatan kepada para pemain dengan membantu membangun kepercayaan diri (Treher, 2011:4).

Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan papan permainan sebagai media pembelajaran pada proses belajar mengajar dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa, terutama keterampilan menyimak dan berbicara. Selain itu dengan menggunakan media papan permainan yang menjadikan permainan sebagai kegiatan utama dan belajar sebagai muatan implisitnya, dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Karena permainan adalah kegiatan yang paling diminati oleh semua kalangan dan mereka belajar sesuatu dengan muatan permainan tersebut tanpa mereka sadari.

Bahasa Inggris bagi sebagian besar siswa di sekolah dimana peneliti mengajar merupakan mata pelajaran yang sulit dan tidak begitu penting karena mereka tidak terbiasanya dan sangat jarang menggunakan bahasa Inggris dalam berkomunikasi sehari-hari. Namun melihat makin terbukanya pasar global di Indonesia, Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) adalah bentuk integrasi ekonomi regional yang direncanakan untuk dicapai pada tahun 2015 (Sisaningsih, 2015:3), dan pentingnya bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar internasional, karena bahasa Inggris adalah bahasa yang paling banyak penggunaanya di dunia. Crystal (2002:10) mengatakan bahwa jumlah pengguna bahasa Inggris sebagai bahasa utama lebih dari 400 juta orang, sebagai bahasa kedua lebih dari 400 juta orang, dan sebagai bahasa asing sebanyak 700 juta orang. ini berarti mayoritas penduduk dunia berbicara dan menulis menggunakan bahasa Inggris. Maka pengenalan bahasa Inggris sangatlah perlu dilakukan pada siswa di bangku sekolah menengah pertama. Hal ini dikarenakan SMP merupakan jenjang akhir dari pendidikan dasar wajib belajar di Indonesia.

Pada lampiran III Permendikbud no. 58 tahun 2014, tujuan mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah menengah adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar memiliki kompetensi komunikatif dalam wacana interpersonal, transaksional, dan fungsional, dengan menggunakan berbagai teks berbahasa Inggris lisan dan tulis, secara runtut dengan menggunakan unsur kebahasaan yang akurat dan berterima, tentang berbagai pengetahuan faktual dan prosedural, serta menanamkan nilai-nilai luhur karakter bangsa, dalam konteks kehidupan di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Untuk itu semua aspek pembelajaran diupayakan untuk mendekati penggunaan bahasa Inggris di dunia nyata di luar kelas. Belajar berbahasa Inggris dengan cara membiasakan diri berbahasa Inggris. “*Learning by doing*”, dan terpusat pada siswa. Oleh karena itu, salah satu hal yang tidak kalah pentingnya agar mampu berbahasa Inggris yaitu menguasai ungkapan dengan hafalan dan pembiasaan serta tidak perlu dijelaskan tata bahasanya.

Untuk menghafal ungkapan-ungkapan dalam bahasa Inggris bukan sesuatu yang mudah bagi siswa. Terlebih dengan kondisi siswa yang hanya mendapatkan kesempatan berbahasa Inggris ketika jam pelajaran Bahasa Inggris berlangsung. Cara mengajar guru yang monoton membuat siswa merasa kurang tertarik dan sangat kesulitan dalam menghafal ungkapan-ungkapan tersebut. Oleh karena itu peneliti mencoba membuat strategi baru untuk menghafal ungkapan-ungkapan

dalam bahasa Inggris yaitu dengan menggunakan media *Peat Bogm*.

Dengan melakukan permainan ini, siswa dituntut untuk mengulang-ulang ungkapan yang dipelajari. Dengan melakukan pengulangan-pengulangan tersebut secara otomatis mereka melakukan kegiatan menghafal tanpa mereka sadari melalui suasana yang menyenangkan dan menantang. Selain itu mereka sekaligus mempraktikkan langsung ungkapan-ungkapan tersebut dalam kegiatan berkomunikasi dengan pemain lainnya.

Papan permainan yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari antara lain adalah papan permainan ular tangga, monopoli, *puzzle*, halma, catur, dan lain sebagainya. *Peat Bogm* merupakan pengembangan dari papan permainan *puzzle* dan ular tangga. Bentuk *Peat Bogm* menganut papan alas permainan papan *puzzle*. Sedangkan papan permainan bagian dalamnya menganut kombinasi ular tangga untuk bagian atas papan dan *puzzle* pada bagian bawah papan.

Media *Peat Bogm* adalah papan permainan biasa yang peneliti munculkan dengan konsep yang berbeda. Menambahkan gambar pada bagian dalam setiap kotak dengan gambar-gambar orang, binatang, dan benda yang biasa dilihat dalam kehidupan sehari-hari. Cara memainkan papan permainan ini adalah dengan menggunakan dadu dan pion pemain. Papan permainan ini dimainkan oleh dua orang pemain dan seorang juri.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau biasa disebut dengan istilah (*classroom action research*). Penelitian Tindakan kelas ini dipilih karena terjadi masalah pembelajaran dalam menyatakan dan menanyakan sifat orang, binatang, dan Benda di kelas VII-B SMPN 2 Sidoarjo. Pemilihan rancangan penelitian ini juga sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu Meningkatkan Kemampuan Siswa Menyatakan Dan Menanyakan Sifat Orang, Binatang, Dan Benda. Penelitian Tindakan kelas mampu menawarkan pendekatan dan prosedur yang mempunyai dampak langsung bentuk perbaikan dan peningkatan profesionalisme guru dalam mengelola proses pembelajaran di kelas.

Penelitian Tindakan kelas bersifat reflektif artinya dalam proses penelitian, guru sebagai peneliti selalu memikirkan apa dan mengapa suatu dampak Tindakan terjadi di kelas. Dengan demikian, diharapkan kualitas proses pembelajaran menjadi lebih baik. Guru dapat lebih meningkatkan kualitas pelayanannya dalam proses pembelajaran sehingga pada akhirnya prestasi atau kinerja siswa akan meningkat.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja Ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas atau PTK adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini diselenggarakan di SMPN 2 Sidoarjo pada kelas VII-B. Subjek penelitian terdiri dari 35 siswa dengan komposisi laki-laki 17 siswa dan perempuan 18 siswa. Arikunto (2009) mengatakan bahwa PTK merupakan observasi terhadap suatu tindakan yang dengan sengaja dihadirkan dalam sebuah kegiatan pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas yang digunakan pada satu siklus adalah 1) Rencana tindakan (*planning*), 2) Pelaksanaan Tindakan (*Action*), 3) Observasi (*Observation*), dan 4) Refleksi (*Reflection*). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus karena pada siklus yang pertama tidak ada hasil yang signifikan, sehingga peneliti memutuskan ke siklus kedua.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek aplikasi praktis media *Peat Bogm* ini adalah siswa kelas VII-B SMPN 2 Sidoarjo yang berjumlah 35 orang. Pada pertemuan pertama, peneliti lebih menekankan pada diagnosis kesulitan belajar yang dialami oleh kelas VII-B dan metode yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah *presentation*, *practice*, dan *play*. Dari data yang ada, hasil penilaian pada pertemuan pertama siswa kelas VII-B mata pelajaran Bahasa Inggris sebelum penerapan pembelajaran menggunakan media *Peat Bogm* menunjukkan capaian yang masih dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Setelah mengaplikasikan pembelajaran dengan menggunakan media *Peat Bogm* sebanyak dua pertemuan untuk siklus I, pada pertemuan ketiga dilaksanakan penilaian praktik berbicara. Dari penilaian praktik berbicara tersebut didapatkan perubahan capaian siswa. Untuk siklus II, pada pertemuan ketiga dilaksanakan penilaian praktik berbicara perubahan yang sangat signifikan terjadi. Hasil capaian siswa pada siklus ini mengalami peningkatan. Hasil capaian siswa yang mengalami peningkatan menunjukkan tingkat pemahaman siswa sudah meningkat selama proses pembelajaran dan ditandai dengan perolehan nilai diatas kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Pada setiap siklusnya dilakukan dalam tiga kali pertemuan dengan memberikan tes berupa praktik berbicara pada pertemuan ketiga. Hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1
Peningkatan Hasil Belajar Siklus I

Aspek yang Diukur	Jumlah Siswa	Prosentase
Ketuntasan Individual dengan kualifikasi Sangat Baik	2 siswa	5.71 %
Ketuntasan Individual dengan kualifikasi Baik	14 siswa	40.00 %
Ketuntasan Individual dengan kualifikasi cukup	17 siswa	48.57 %
Ketuntasan Individual dengan kualifikasi kurang	2 siswa	5.71 %

Tabel 3.1 di atas menunjukkan bahwa hasil capaian siswa mengalami peningkatan tetapi belum maksimal. Pemahaman siswa terhadap materi sudah mulai sudah mulai meningkat walaupun masih ada beberapa siswa yang masih dalam kualifikasi kurang.

Berdasar hasil siklus I, guru memberikan pendekatan yang sedikit berbeda untuk mengatasi permasalahan yang muncul pada siklus I seperti menjangkau siswa yang kurang berkualitas dan kurang memenuhi syarat, hal ini agar siswa lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebagai hasilnya, siklus II berlangsung dengan cara yang lebih interaktif. Siswa juga menjadi terbiasa belajar menggunakan media *Peat Bogm*, yang ditunjukkan dengan penampilan mereka selama mempelajari materi ini. Meskipun masih terdapat siswa yang pasif dalam pembelajaran, namun terdapat perbedaan yang jelas dibandingkan dengan Siklus I. Hasil belajar siswa Siklus II dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2
Peningkatan Hasil Belajar Siklus II

Aspek yang Diukur	Jumlah Siswa	Prosentase
Ketuntasan Individual dengan kualifikasi Sangat Baik	4 siswa	11.42 %
Ketuntasan Individual dengan kualifikasi Baik	26 siswa	74.28 %
Ketuntasan Individual dengan kualifikasi cukup	5 siswa	14.28 %
Ketuntasan Individual dengan kualifikasi kurang	-	-

Tabel 3.2 Menunjukkan bahwa siswa dan hasil belajar telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus II berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini mungkin terjadi karena penyesuaian berdasarkan data yang diperoleh dari siklus I. Dalam hal ini guru menjadi lebih termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *Peat Bogm* karena sudah memahami kelemahan siswa dan proses pembelajaran yang berlangsung pada siklus I.

Hasil penelitian tersebut menjadi dasar bahwa penerapan media *Peat Bogm* dapat secara efektif meningkatkan kemampuan untuk menyatakan dan menanyakan sifat orang, binatang, dan

benda. Belajar menjadi lebih nyaman dan menyenangkan sehingga aktivitas siswa dalam pembelajaran dan hasil belajar mata pelajaran bahasa Inggris meningkat. Secara umum dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII-B di SMPN 2 Sidoarjo mengalami peningkatan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Peat Bogm* dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menyatakan dan menanyakan tentang sifat orang, binatang dan benda kelas VII-B SMPN 2 Sidoarjo. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penilaian praktik berbicara siswa kelas VII-B SMPN 2 Sidoarjo yang meningkat. Terlaksananya tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh pemilihan media pembelajaran yang cermat dan akurat. Pemilihan media *Peat Bogm* dapat dijadikan pertimbangan karena siswa akan menjadi aktif dalam pembelajaran.

Guru Bahasa Inggris bahkan mata pelajaran lain dapat mempertimbangkan penerapan pembelajaran dengan media *Peat Bogm* dalam pembelajarannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penerapannya pada proses pembelajaran dengan media *Peat Bogm* guru harus memperhatikan pembagian dan jumlah anggota kelompok ketika media *Peat Bogm* digunakan agar dapat berjalan baik. Siswa hendaknya diingatkan terlebih dahulu pada pertemuan sebelumnya untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran. Guru harus selalu mendampingi, khususnya pada saat penggunaan media *Peat Bogm* atau pada kegiatan permainan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi 6. Jakarta : Rineka Cipta.
- Crystal, D. (2002). *The English Language: A guide tour of the language*. London: Penguin Books
- Hadfield, Jill. (2005). *Intermediate Communication Games*. --12th impression. China: Addison Wesley Longman Ltd
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). Bahasa Inggris, *When English Rings a Bell*. -- Edisi Revisi. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah
- Sisaningsih, Dwi. Januari (2015). *Peluang dan Tantangan Indonesia Pasar Bebas ASEAN*. Warta Ekspor, hlm 3.
- Suyanto, Kasihani K. E. (2007). *English for Young Learners*. --Edisi 1, Cetakan 1. Jakarta: Bumi Aksara
- Treher, Elizabeth N. (2011). *Learning with Board Games: Tools for Learning and Retention*, Retrieved from www.thelearningkey.com.