

PERSEPSI GURU DAN SISWA TERHADAP PENGGUNAAN STRATEGI PERMAINAN PAPAN BICARA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INGGRIS PADA SISWA KELAS VIII MTs AL-FALAH NIPA

Muhammad Yani*

STKIP Harapan Bima

* Email: yanimuhammad656@gmail.com

Abstrak

Speaking board games merupakan salah satu strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris dalam rangka meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan permainan papan berbicara dalam kelas, guru dapat menerapkan strategi permainan papan berbicara untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi guru dan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris menggunakan permainan papan berbicara. Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif, dengan wawancara mendalam dengan guru dan 4 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan respon positif ketika menggunakan strategi permainan papan berbicara. Dalam menerapkan strategi permainan papan berbicara, guru dan 4 siswa mendapatkan manfaat. Guru memiliki keunggulan dalam meningkatkan kreativitas siswa. Selain itu, para siswa juga mendapatkan manfaat dengan membantu meningkatkan keterampilan berbicara mereka.

Kata kunci: Persepsi Guru dan Siswa, Permainan Papan Berbicara

Abstract

Speaking board games are one of the strategies used in the process of learning English in order to improve students' speaking skills. In the learning process, by using speaking board games in the classroom, teachers can apply speaking board game strategies to improve students' speaking skills. This study aims to determine the perceptions of teachers and students in learning English using speaking board games. This study uses a qualitative descriptive, with in-depth interviews with teachers and 4 students. The results of this study showed a positive response when using the talking board game strategy. In applying the strategy of the speaking board game, the teacher and 4 students benefited. Teachers have the advantage of increasing students' creativity. Apart from that, the students also benefit by helping to improve their speaking skills.

Keywords: Teacher and students' perception, Speaking board games

PENDAHULUAN

Penggunaan bahasa Inggris dalam komunitas global tidak dapat dihindari oleh negara-negara non-speaking, termasuk Indonesia. Bahasa Inggris telah banyak dituntut untuk komunikasi transnasional lisan dan tertulis, yang mengharuskan orang untuk memperoleh semua keterampilan bahasa dalam bahasa ini. Keterampilan berbicara merupakan salah satu yang harus dikembangkan untuk menunjang komunikasi lisan (Brewster., at al, 2002). Oleh karena itu, sekolah harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk diekspos secara optimal agar

mereka dapat mencapai tingkat kemahiran bahasa Inggris tertentu. Oleh karena itu, semua materi, metode, pendekatan, teknik, dan kegiatan pembelajaran harus mendorong dan mendukung siswa dalam menggunakan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi. Misalnya, sebagai pendekatan, Communicative Language Teaching (CLT) menyediakan berbagai kegiatan komunikatif dalam pengajaran bahasa Inggris. Namun pada kenyataannya, kegiatan pembelajaran masih model tradisional, seperti membaca nyaring dialog/monolog dari transkrip tertulis, membaca teks, atau melakukan beberapa latihan tertulis.

Bahasa Inggris telah diajarkan di beberapa jenjang pendidikan di Indonesia, antara lain SD, SMP, dan SMA agar generasi muda siap menghadapi era globalisasi. Buchanan, Ben. et al., (2001) mengatakan bahwa sebagai bahasa global, bahasa Inggris digunakan dalam banyak hal yang kita temukan dalam kehidupan sehari-hari dan dalam berbagai jenis teknologi modern, seperti telepon seluler, komputer, media/jaringan sosial, mesin elektronik, transportasi, perbankan, bahkan digunakan di banyak label bahan atau bahan khas. Dampak lain dari bahasa Inggris sebagai bahasa global adalah penguasaan bahasa Inggris dalam perekrutan karyawan baru. Penguasaan bahasa Inggris dalam segala jenis keterampilan bahasa menjadi pertimbangan yang sangat penting bagi perusahaan dalam perekrutan karyawan baru. Tingkat penguasaan bahasa Inggris yang tinggi berarti semakin mudah dan luasnya akses informasi. Akibatnya, banyak siswa yang mengikuti kursus bahasa Inggris yang biasanya diadakan oleh lembaga swasta, karena mereka merasa bahwa pembelajaran bahasa Inggris di sekolah formal tidak cukup untuk mencapai tingkat penguasaan bahasa Inggris yang lebih tinggi.

Sayangnya, dalam pendidikan formal, keterampilan mendengarkan dan berbicara kurang mendapat porsi dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris. Para guru terlalu sering memberikan perhatian terbesar mereka pada keterampilan membaca dan menulis. Beberapa guru beranggapan bahwa memberikan tugas menulis/membaca siswa membuat mereka lebih tenang dan lebih tenang dan tampaknya mendapatkan kondisi proses belajar-mengajar yang lebih baik dan lebih efektif daripada memberi mereka tugas berbicara yang biasanya membuat kelas menjadi sangat bising. Selain itu, ujian bahasa Inggris di pendidikan formal memberikan terlalu banyak proporsi dalam tes membaca-menulis. Jarang ada tes berbicara atau tes

produksi lisan. Akibatnya, siswa menganggap bahwa mendengarkan dan berbicara tidak terlalu penting untuk dipelajari.

Berbicara adalah keterampilan produktif pembelajaran bahasa. Ini melibatkan kinerja komunikatif, dan elemen penting lainnya, seperti, pengucapan, intonasi, tata bahasa, kosa kata, dll. Mereka harus diajarkan dalam pembelajaran bahasa apa pun untuk membuat pelajar dapat menggunakan bahasa target untuk berkomunikasi. Berbicara adalah keterampilan yang paling banyak dinilai oleh pembelajar dalam situasi kehidupan nyata. Ini adalah bagian penting dari interaksi sehari-hari dan paling sering kesan pertama seseorang didasarkan pada kemampuannya untuk berbicara dengan lancar dan dapat dipahami. Dengan demikian, guru memiliki tanggung jawab untuk mempersiapkan peserta didik semaksimal mungkin agar mampu berbahasa Inggris dalam situasi kehidupan nyata (Richards, 2008).

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini dirancang sebagai studi kualitatif untuk menjawab dua pertanyaan penelitian tentang persepsi guru dan siswa tentang penggunaan permainan papan berbicara. Penelitian kualitatif adalah sarana untuk mengeksplorasi dan memahami makna individu atau kelompok yang dianggap berasal dari masalah sosial atau manusia (Chang, Shelley and Jenny Cogswell, 2008). Oleh karena itu, semua proses dilaksanakan dengan mengikuti pedoman laporan deskriptif.

Waktu dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 9 Januari 2022 tahun pelajaran 2022/2023 di MTs Al-Falah Nipa.

Subyek Penelitian

Pemilihan subjek menggunakan teknik purposive sampling dengan mengacu pada kriteria subjek sebagai berikut:

Guru Mata Pelajaran

Subyek penelitian guru ini dipilih berdasarkan tiga kategori sebagai berikut: Mengajar di kelas VIII Mts Al Falah Nipa Kecamatan Ambalawi Kabupaten Bima, secara sosial berhubungan dengan peneliti, guru berpengalaman tidak kurang dari sepuluh tahun.

Siswa Mata Pelajaran

Subjek penelitian ini adalah empat siswa kelas VIII terpilih berdasarkan kategori. Kategori tersebut adalah jenis kelamin (laki-laki & perempuan) dan prestasi belajar sebelumnya (tinggi & rendah).

Berikut adalah langkah-langkah bagaimana peneliti memilih subjek penelitian: Berkomunikasi dengan guru tentang kategori mata pelajaran siswa, mengambil empat nama siswa yang direkomendasikan.

Jenis Data

Data penelitian ini berupa ucapan-ucapan subjek yang direkam oleh peneliti dalam lembar wawancara

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini mengumpulkan data dengan menerapkan wawancara mendalam kepada lima subjek penelitian.

Instrumen

Instrumen ini menggunakan pedoman wawancara untuk memperoleh pertanyaan penelitian tentang persepsi guru dan siswa yang diadaptasi dari teori Chun Miu. Ada empat siswa dan seorang guru Kelas Bahasa Inggris tahun ajaran 2022-2023 di Mts Al-Falah Nipa, diwawancarai dengan pertanyaan terbuka.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian ini berdasarkan Martinez at al, (2014): kondensasi, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Ada dua sumber data yang berbeda untuk menjawab dua pertanyaan penelitian, yaitu dari guru dan siswa. Analisis kedua data dilakukan secara

terpisah, kondensasi data, display data, penarikan kesimpulan dan verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, temuan dijelaskan berdasarkan pertanyaan penelitian dari penelitian ini. Pertanyaan penelitian adalah bagaimana persepsi guru dan siswa tentang penggunaan strategi permainan papan bicara untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VIII di MTs Al-Falah Nipa?. Untuk memperoleh data terkait dengan penjelasan rinci tentang persepsi penggunaan permainan papan berbicara untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, penelitian ini mewawancarai kepada guru yang mengajar di kelas berbicara bahasa Inggris. Jenis wawancara adalah pertanyaan terbuka. Untuk empat siswa memiliki delapan pertanyaan yang sama. Temuan penelitian ini dijelaskan secara deskriptif sebagai berikut. Persepsi guru terhadap penggunaan strategi permainan papan bicara.

Penelitian ini mengungkapkan beberapa substansi yang berhubungan dengan pertanyaan penelitian pertama. Pertanyaan yang dirumuskan adalah, "Bagaimana persepsi guru terhadap penerapan permainan papan berbicara terkait dengan keterampilan berbicara siswa?" Hasil analisis data menunjukkan hal-hal sebagai berikut:

Strategi permainan papan bicara berlaku dalam pelajaran berbicara. Untuk mengimplementasikan strategi permainan papan bicara, guru membagikan kelompok lalu membagikan media pembelajaran.

Secara umum, berdasarkan persepsi guru tentang penggunaan strategi permainan papan bicara, peneliti melihat adanya peningkatan. Digambarkan bahwa ketika mereka menjawab pertanyaan selama proses belajar mengajar, siswa merasa percaya diri meskipun bahasa Inggris mereka tidak baik sebagai penutur asli,

tetapi siswa dapat berbicara bahasa Inggris untuk percakapan sehari-hari.

Berdasarkan persepsi guru terhadap respon siswa. Dengan menggunakan strategi ini, siswa menunjukkan kegembiraan dan tidak pernah absen dalam daftar hadir. Siswa menyukai strategi ini karena siswa dapat belajar sambil bermain, dan kemudian mendukung siswa untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

Oleh karena itu, menurut guru, ada enam aspek implementasi strategi permainan papan bicara yang dia pertimbangkan, termasuk penerapan, kesulitan (guru dan siswa), siswa, keterlibatan kelas, manfaat dalam hal semua komponen semua keterampilan berbicara.

Berdasarkan Brown (2001) menjadi keterampilan berbicara yang baik, ada empat aspek pengucapan, kelancaran, kosa kata, dan akurasi. Menurut kamus Lines, T. Caroline. (2005) pengucapan adalah cara suara atau bunyi tertentu dihasilkan. Dengan menggunakan strategi SBG, siswa dapat meningkatkan kemampuan pengucapannya dengan baik.

pada aspek kosakata, siswa banyak menemukan kosakata baru sehingga menambah kosakata mereka untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka. Berdasarkan Lodico, G. at al., (2010), kosa kata adalah sekumpulan leksem, yang terdiri dari kata tunggal, kata majemuk, dan idiom yang biasanya digunakan ketika membicarakan sesuatu. Pada aspek kefasihan dalam bahasa Inggris, dengan menggunakan strategi ini, para siswa telah percaya diri meskipun pengucapan mereka tidak sempurna seperti penutur asli.

KESIMPULAN

1. Persepsi guru, ketika menggunakan strategi permainan papan bicara, memiliki respon yang positif. Persepsi guru tentang penggunaan strategi permainan papan

bicara dibagi menjadi empat aspek yaitu penerapan, siswa, keterlibatan kelas, manfaat dalam hal semua komponen semua keterampilan berbicara, respon siswa. Hasil dari empat aspek, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan strategi permainan papan bicara dapat diterapkan.

2. Persepsi siswa, empat subjek siswa mengakui bahwa penggunaan strategi permainan papan bicara memudahkan mereka dalam belajar berbicara bahasa Inggris. Mereka yakin bahwa keterampilan berbicara mereka meningkat selama penerapan strategi ini. Dengan menggunakan strategi ini, mereka menyebutkan beberapa peningkatan sebagai manfaat, termasuk pengucapan, kosa kata, tata bahasa, dan kefasihan. Akibatnya, mereka percaya bahwa semua manfaat berkontribusi pada kepercayaan diri mereka dalam menggunakan bahasa Inggris. Apalagi secara psikologis, penggunaan strategi permainan papan bicara telah membuat mereka mengalami kegiatan belajar yang menyenangkan dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Brewster, Jean, Gail Ellis and Dennis Girard. (2002). *The Primary English Teacher's Guide*. Essex: Pearson Education Limited.
- Brown, H. Douglas. (2001). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. San Francisco: Longman.
- Buchanan, Ben., Carol J. Adams, Susan Kay Allison. (2001). *Journey to Gameland: how to make a board game from your favourite children's book*. United States of America: Library of Congress Cataloguing-in-Publication Data.
- Burns, Anne. (2010). *Doing Action Research English Language Teaching: A Guide for Practitioners*. Sydney: Routledge.
- Chang, Shelley and Jenny Cogswell, (2008). *Using Board Games in the Language*

-
- ClassroomTESOL.http://www.rtmsd.org/cms/lib/./57/Using_Board_Games_Handout.doc
- Lines, T. Caroline. (2005). *Practical English Language Teaching to Young Learners*. New York: Mc Graw Hill Inc.
- Lodico, G. Marguerite., Dean T. Spaulding, Katherine H. Voegtle. (2010). *Methods in Educational Research: From Theory to Practice*. San Francisco: JosseyBass
- Martinez, Flor Alicia., Esther Uso-Juan. (2006). *Current Trends in the Development and Teaching of the Four Language Skills (Studies on Language Acquisition)*. Walter de Gruyter GmbH. & Co. KG., p.139
- Richards, Jack C. and Theodore Rodgers S. (2008). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.