

THE USE OF SNAKE AND LADDER GAME AS LEARNING MEDIA TO IMPROVE STUDENT'S SPEAKING SKILL IN INTRODUCING MYSELF MATERIAL TOWARD SEVENTH GRADE STUDENT OF SMPN 6 PAMEKASAN IN 2022-2023 SCHOOL YEAR

Tri Sulistini¹

¹An English Teacher of SMPN 6 Pamekasan
Email: trisulisini_smpn6pamekasan@gmail.com

ABSTRAK

Kata Kunci:
Keterampilan
berbicara,
permainan ular
tangga

Keterampilan berbicara adalah keterampilan yang senantiasa menumbuhkan rasa takut, malu enggan dan terbebani pada siswa, sehingga keterampilan ini sangat sulit untuk diajarkan oleh guru di dalam kelas. Untuk itu guru harus mencari berbagai teknik baru yang dapat diterapkan di dalam penyajian pengajaran yang dilakukannya di dalam kelas sehingga kompetensi berbicara dapat tercapai. Salah satu teknik yang dapat digunakan sebagai sebuah alternatif adalah teknik belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. Tentu saja guru harus mampu mencari jenis-jenis permainan yang sesuai yang dapat dipakainya dalam mengajarkan keterampilan berbicara. Salah satu jenis permainan yang dianggap cocok untuk diterapkan dalam kelas keterampilan berbicara adalah permainan *snake and ladder* atau permainan “ular dan tangga”. Permainan ini dapat dilakukan oleh siswa secara berpasangan atau berkelompok. Disamping melatih siswa untuk berbicara, permainan ini juga dapat meminimalisir rasa takut, malu, enggan dan terbebani pada siswa karena siswa tidak harus melakukan permainan ini sendiri, tetapi secara berpasangan atau berkelompok. Siswa dapat belajar berkomunikasi dan berinteraksi dalam kelompoknya. Siswa diharapkan memiliki rasa percaya diri untuk berbicara dalam bahasa Inggris, setidaknya, di dalam kelompoknya sendiri. Diharapkan dengan permainan ini, siswa tidak lagi merasa terbebani dengan rasa takut dan malu untuk berbicara, melatih siswa untuk beradaptasi, berinteraksi dan bekerjasama dalam kelompok, yang terutama adalah kompetensi keterampilan berbicara dapat tercapai.

ABSTRACT

Keyword:
Speaking skill
learning,
cooperative
learning and
snake and ladder
game.

Speaking skill is a skill which always creates feeling of fear, embarrassed, reluctant and lack of self-confidence. Therefore, this skill is very difficult to be conducted in the classroom. Teachers should find some ways and techniques in presenting the speaking skill in their teaching and learning process so that the students gain the speaking competence. An alternative technique that may be used in conducting speaking skill in the classroom is by learning-playing technique or playing-learning technique. Teachers should select which games can be used in their classroom while they are teaching speaking skill. One suitable game to be presented and conducted in the speaking skill classroom is snake and ladder game. The students can play this game in pairs or in a small group. The purposes of this game is not only to train the students to speak up as many as possible but also to decrease the students' feeling of fear, embarrassed, reluctant and lack of self-confidence since they do not need to do everything by their own, but their friend will always be ready to help them. Besides, the students can adapt, interact and communicate one and another in pairs or in a group. Finally, the students will have a great self-confidence to speak up, at least, in their own group. Hopefully, the students will gain their speaking competence through this game.

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 menjadi sebuah titik balik bagi masuknya berbagai macam teknologi dalam pembelajaran. Sekolah mau tak mau harus memindahkan ruang-ruang kelas nyata menjadi ruang-ruang kelas maya yang hanya memungkinkan aktivitas pembelajaran dilakukan secara tatap maya. Guru dan siswa tidak bertemu dalam satu kelas dan bertatap muka secara langsung. Pembelajaran dilakukan di dalam jaringan/ring (*online*).

Guru dan siswa dipaksa untuk menggunakan dan mengoptimalkan fungsi teknologi di dalam pembelajaran. Berbagai aplikasi dan platform harus dikuasai agar pembelajaran yang dilakukan secara dalam jaringan/daring (*online*) dapat dilaksanakan tanpa kendala. Mau tak mau, guru dan siswa harus banyak bersentuhan dengan *gadget*, laptop ataupun *personal computer* (PC).

Dampak positifnya adalah para guru dan siswa mulai mengenal berbagai macam aplikasi dan platform pembelajaran yang belum pernah mereka kenal sebelumnya. Mereka mulai *melek* teknologi.

Namun demikian, tidak adanya kontak langsung antara guru dan siswa, menurut Donelly dan Patrianos (2021:1-9), menyebabkan berkurangnya bahkan hilangnya kemampuan dan keterampilan belajar pada siswa (*learning loss*). Pembelajaran yang mengharuskan siswa menggunakan gadget, membuat siswa terlena dan kehilangan minat, keinginan serta ketertarikan dalam belajar. Mereka justru berselancar menggunakan gadget untuk mencari hal lain di luar pembelajaran yang seharusnya mereka hadapi. Hal inilah yang memerlukan penanganan khusus dari guru agar siswa bisa belajar dengan baik, saat nanti mereka harus belajar secara tatap muka di dalam kelas.

Seiring dengan perubahan kurikulum yang terus menerus, hingga memasuki kurikulum merdeka, banyak sekali pergeseran-pergeseran atau perubahan-perubahan arah pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Perubahan-perubahan ini disesuaikan dengan capaian pembelajaran pada setiap fase yang harus dikuasai oleh siswa. Guru juga dituntut untuk mampu menyajikan keterampilan-keterampilan dan komponen-komponen bahasa Inggris dengan lebih baik sehingga siswa dengan mudah mampu mencapai kompetensi yang diharapkan tersebut.

Dengan adanya perubahan-perubahan ini guru diharapkan mampu mencari sebuah metode dan teknik mengajar yang tepat yang mampu menggali, mengembangkan dan memberdayakan seoptimal mungkin kompetensi atau kemampuan yang dimiliki oleh siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris. Guru dituntut untuk lebih inovatif, kreatif dan selektif di dalam memilih dan menerapkan teknik-teknik pengajaran bahasa Inggris di kelasnya. Terakhir, guru diharapkan mampu mengatasi (*learning loss*) siswa, sehingga siswa punya keinginan, minat dan ketertarikan yang tinggi dalam belajar agar kompetensi dan kemampuan mereka kembali seperti semula.

Sebagai guru bahasa Inggris, peneliti/guru sangat merasakan hilangnya minat, keinginan, ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran bahasa Inggris dan keterikatan mereka yang tinggi terhadap *gadget* pasca pandemi Covid-19. Mengembalikan ketertarikan dan minat mereka untuk belajar dserta melepaskan diri dari *gadget* menjadi tugas penting bagi guru.

Di samping itu, pada kenyataannya, karakteristik bahasa Inggris sebagai bahasa kedua (*second language*), mensyaratkan siswa belajar seperti layaknya mereka belajar bahasa ibu mereka (*mother tongue*), yang dimulai dari kemampuan berbicara, membuat siswa merasa takut, malu dan enggan untuk bersentuhan dengan bahasa Inggris. Padahal, siswa diharapkan mampu berbicara bahasa Inggris dengan baik, benar dan selancar mereka menggunakan bahasa ibu (*mother tongue*) mereka atau bahasa Indonesia. Menjadi tugas penulis/peneliti mampu mengatasi rasa takut, malu dan enggan berbicara yang dihadapi siswa.

Tentu saja hal ini tidak mudah. Banyak faktor yang menyebabkan siswa merasa tidak memiliki kemampuan dalam pelajaran bahasa Inggris, terutama ketika mereka dihadapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara (*speaking*). Faktor-faktoe tersebut antara lain:

1. Siswa merasa malu, takut, enggan dan terbebani ketika harus berinteraksi dalam bahasa Inggris dan menggunakan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi.
2. Lingkungan disekitar siswa bukanlah lingkungan pemakai bahasa Inggris yang secara aktif menggunakan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi sehari-hari.
3. Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah lebih ditekankan kepada penguasaan keterampilan membaca (*reading skill*) daripada keterampilan berbicara (*speaking skill*).

Ketiga faktor tersebut memungkinkan sekali untuk menghambat siswa mencapai kompetensi tertentu yang diharapkan oleh guru melalui proses pembelajaran di kelas.

Guru diharapkan untuk terlebih dulu menghilangkan rasa malu, takut, enggan dan terbebani oleh siswa sebelum mereka melakukan pembelajaran di kelas. Guru harus menumbuhkan rasa suka dan rasa percaya diri sedini mungkin kepada siswa sehingga mereka merasa mampu dan sanggup menggunakan bahasa Inggris selancar dan semudah mereka menggunakan bahasa ibu mereka atau bahasa Indonesia. Rasa malu, takut, enggan dan terbebani yang dirasakan oleh siswa tersebut terutama muncul ketika mereka berbicara dalam bahasa Inggris.

Seorang siswa mungkin cukup lancar dalam membaca wacana berbahasa Inggris, cukup handal dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan bacaan, mampu menyelesaikan soal-soal tata bahasa dengan cepat dan tepat, atau mampu memahami arti dari kata-kata, frasa-frasa, atau kalimat-kalimat tertentu,

tetapi mereka merasa takut dan terbebani ketika mereka harus mendemonstrasikan ungkapan-ungkapan, dialog-dialog atau melakukan tanya jawab dengan teman-teman mereka sendiri di depan kelas. Ketika seorang siswa harus berbicara dalam bahasa Inggris, mereka tidak lantas berpikir “apa yang harus saya katakan”, tetapi justru lebih kepada “bagaimana saya mengatakannya”. Bagi mereka kesulitan berbicara itu tidak hanya kepada ide-ide apa yang harus mereka katakan tetapi lebih kepada menyusun kalimat-kalimat yang sesuai dengan aturan-aturan tata bahasa yang baik dan benar atau kosakata apa yang tepat dan cocok untuk dipakai dan bagaimana sebuah kata harus diucapkan dengan tepat dan benar.

Hal semacam ini tentu saja tidak mereka alami ketika mereka harus mengungkapkan sesuatu dalam bahasa ibu mereka (*mother tongue*) atau bahasa Indonesia. Mereka dengan mudah mengungkapkan ide-ide, pikiran dan perasaan mereka tanpa harus memikirkan tata bahasa, kosakata atau pengucapan yang baik dan benar, karena mereka adalah penutur asli dari bahasa ibu mereka (*mother tongue*) dan bahasa Indonesia.

Di samping itu, pembelajaran keterampilan berbicara pada bahasa kedua (*second-language speech learning*) dianggap lebih analitis daripada pembelajaran keterampilan berbicara pada bahasa pertama (*first-language speech learning*).

Dapat kita simpulkan bahwa siswa akan mengalami kesulitan untuk berbicara dalam bahasa Inggris karena mereka tidak hanya memikirkan ide yang akan mereka sampaikan, tetapi juga pemilihan kata, cara menyampaikan ide tersebut sehingga setiap orang yang mendengarkan atau yang diajak berkomunikasi dengan mudah dapat memahami maksud yang akan disampaikan.

Seperti yang dikatakan oleh Finnochiaro dan Bunomo (1973:11), keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris (*speaking skill*) merupakan keterampilan yang lebih kompleks karena menyangkut beberapa hal yang harus dilakukan siswa, antara lain:

1. Memutuskan apa yang harus mereka katakan.
2. Memilih pola-pola kalimat yang harus mereka pakai
3. Memilih kata-kata yang sesuai dengan pola kalimat dan mengandung arti.
4. Membutuhkan pengaturan bunyi, suara, tekanan, intonansi dan bentuk-bentuk yang benar.
5. Meyakinkan diri mereka sendiri bahwa apa yang ingin mereka katakan sesuai dengan situasi yang ada.
6. Menempatkan bibir dan lidah mereka pada tempat yang benar untuk menghasilkan suara-suara tertentu (*pronunciation*) yang lebih baik.

Beberapa hal yang telah disebutkan di atas harus dilakukan oleh siswa secara serentak atau bersamaan. Hal inilah yang menjadikan keterampilan berbicara (*speaking skill*) sebagai sebuah keterampilan yang sulit dikuasai oleh siswa dan menyebabkan mereka takut, enggan dan terbebani dalam belajar bahasa Inggris di kelas, walau sebenarnya keterampilan berbicara (*speaking skill*) adalah keterampilan pertama yang dapat dikuasai dengan mudah oleh siswa.

Dengan alasan tersebut maka guru harus berusaha keras untuk dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam keterampilan berbicara (*speaking skill*) di sekolah tempat guru mengajar. Guru harus memiliki keyakinan bahwa ketika seorang telah menemukan rasa percaya dirinya maka dia akan berbicara dengan penuh keyakinan, tanpa adanya rasa malu, takut, enggan.

Untuk mengurangi atau menghilangkan sama sekali rasa malu, takut, enggan dan terbebani tersebut, guru dapat membiasakan pembelajaran berkelompok kepada siswa, baik itu kelompok berpasangan ataupun kelompok siswa. Selanjutnya guru diharapkan mampu memilihkan kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan oleh kelompok-kelompok tersebut. Cara ini disamping membantu siswa untuk menumbuhkan rasa suka dan rasa percaya diri karena mereka dapat beradaptasi dan bersosialisasi dengan teman-teman mereka sendiri, teknik ini juga dapat membantu siswa yang mempunyai kemampuan rendah tidak merasa takut untuk bertanya, berlatih dan berinteraksi dalam bahasa Inggris karena dapat bertanya, berlatih dengan teman mereka sendiri dalam satu kelompok. Mereka tidak harus berdiri sendiri dan berada dalam kebingungan mereka sendiri.

Peneliti/guru harus menciptakan suasana agar siswa merasa nyaman berada dalam kelas bahasa Inggris. Guru juga harus menciptakan suasana dimana siswa dapat mendengarkan bahasa Inggris dan berinteraksi dengan bahasa Inggris seoptimal mungkin. Guru sebaiknya memilih pola

atau metode pengajaran bermain dan belajar atau belajar dan bermain. Dengan permainan diharapkan siswa dapat lebih menikmati proses pembelajaran tanpa merasa takut dan terbebani yang pada akhirnya kompetensi berbicara (*speaking competence*) yang diharapkan dapat dikuasai dengan baik oleh siswa.

Peneliti/guru, memiliki sebuah tekad yang kuat untuk mengatasi ketidakberdayaan siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara ini sehingga siswa dapat mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai capaian pembelajaran di fase D (SMP kelas 7-9). Di samping itu, peneliti/guru bertekad untuk sedikit mengurangi keterikatan siswa dengan *gadget*.

Peneliti/guru memilih sebuah permainan tradisional dan sederhana, tetapi diyakini mampu menghilangkan rasa takut, enggan, malu dan terbebani pada siswa saat pembelajaran keterampilan berbicara (*speaking skill*), mampu meningkatkan kompetensi berbicara (*speaking competence*) sekaligus mampu menjauhkan siswa dari *gadget*.

Sebuah permainan yang dapat dilakukan dalam kelompok besar adalah permainan *Snake and Ladder* atau *Ular dan Tangga*. Permainan *Snake and Ladder* adalah sejenis permainan *Ular dan Tangga* yang umum dimainkan oleh anak usia enam sampai delapan tahun ini sebenarnya lebih cocok digunakan untuk meningkatkan jumlah kosakata yang mampu dikuasai siswa. Tetapi guru dapat membuat perubahan atau memodifikasi model dan bentuk pada permainan ini.

Tulisan yang disajikan berikut ini akan membahas tentang bentuk dan model permainan *Snake and Ladder* atau permainan *Ular dan Tangga* ini dipakai dalam keterampilan berbicara sehingga kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris dapat meningkat.

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi yang dipakai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah penelitian kualitatif. Namun demikian, penelitian ini juga didukung oleh beberapa sajian data kuantitatif sederhana untuk menunjukkan perubahan keadaan atau peningkatan akibat adanya tindakan yang dilakukan.

3.a. Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan sejak tanggal 01 Agustus sampai dengan tanggal 13 Agustus 2022 bertempat di SMP Negeri 6 Pamekasan yang memiliki jumlah siswa sebanyak 124 siswa yang terbagi menjadi kelas VII sebanyak 2 kelas dengan menerapkan kurikulum merdeka, kelas VIII sebanyak 1 kelas dan kelas IX sebanyak 2 kelas menerapkan kurikulum 2013 (revisi).

Penelitian ini terbagi atas dua siklus. Masing-masing siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Adapun observer untuk setiap siklus adalah guru pengajar ditambah dengan dua orang kolaborator pengajar mata pelajaran yang sama pada kelas yang berbeda atau tingkat kelas yang berbeda.

3.b. Subyek Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian

Kelas VII A SMP Negeri 6 Pamekasan tahun pelajaran 2022-2023 yang menjadi subyek dalam penelitian ini berjumlah 20 orang siswa terdiri dari 8 orang siswi dan 12 siswa.

Kemampuan yang dimiliki oleh siswa dikelas ini bersifat heterogen, terutama dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Hal ini berdasarkan tes diagnostic kognitif yang dilakukan oleh peneliti/guru di awal pembelajaran.

Semua siswa telah pernah mendapatkan mata pelajaran bahasa Inggris sejak mereka berada di sekolah dasar, meskipun lamanya tidak sama. Data ini diperoleh dari tes diagnostic non-kognitif yang dilakukan peneliti/guru di awal tahun pelajaran.

3.c. Objek Penelitian

Adapun objek penelitian tindakan kelas ini adalah *cooperative learning* (pembelajaran berkelompok) dengan pembelajaran berdiferensiasi pada konten menggunakan media pembelajaran ular dan tangga atau *snake and ladder*

Sedangkan variabel-variabel dalam penelitian ini terdiri dari tiga jenis variabel, antara lain:

- a. *Variabel Input* yaitu variabel yang berhubungan siswa, guru, bahan ajar, sumber belajar, prosedur asesmen dan lingkungan belajar.

- b. *Variabel Proses* yaitu *cooperative learning* (pembelajaran berkelompok) dengan pembelajaran berdiferensiasi pada konten menggunakan media pembelajaran ular dan tangga atau *snake and ladder*.
- c. *Variabel Output* yaitu variabel yang berhubungan dengan hasil yang diharapkan setelah penelitian dilakukan, yakni peningkatan hasil belajar siswa kelas VII A SMPN 6 Pamekasan tahun pelajaran 2022-2023

3.d. Sumber Data

Data diperoleh dari tes diagnostik non-kognitif (kuesioner), tes diagnostik kognitif, dan asesmen formatif yang dilakukan oleh peneliti/guru.

3.e. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes Diagnostik Non-Kognitif

Kuesioner diberikan kepada siswa sebagai alat untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris, mengukur tingkat motivasi, percaya diri, malu ataupun enggan kepada siswa dan keinginan siswa terhadap proses pembelajaran di dalam kelas yang harus dilakukan oleh guru.

2. Tes Diagnostik Kognitif

Tes diberikan sebanyak dua kali. Tes pertama diberikan untuk mengukur kemampuan awal siswa terhadap kompetensi dasar penggunaan ungkapan *Introducing Myself (Mengenalkan Diri Sendiri)* sebelum melakukan permainan, yaitu sebelum siklus I dilaksanakan. Sedangkan tes kedua diberikan untuk mengukur kemampuan akhir terhadap kompetensi dasar penggunaan ungkapan *Introducing Myself (Mengenalkan Diri Sendiri)* siswa setelah melakukan permainan, yaitu di akhir siklus ke II. Kedua jenis tes yang diberikan sama.

3. Observasi

Metode pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi ditujukan untuk mendapat data otentik selama permainan berlangsung. Observasi dilakukan oleh guru dan dibantu oleh dua orang kolaborator.

Aturan penskoran data melalui observasi adalah sebagai berikut:

Jawaban “Ya”	: 2
Jawaban “Kadang-kadang”	: 1
Jawaban “Tidak”	: 0

3.f. Instrumen Penelitian

1. Tes

Berupa soal-soal atau pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa saat siswa mengikuti tes diagnostik kognitif, tes diagnostik non-kognitif, maupun asesmen formatif, seperti di bawah ini:

2. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan ketika peneliti/guru melakukan pengamatan pada siswa dalam kegiatan kelompok atau saat pelaksanaan pembelajaran kelompok (*cooperative learning*)

3.g. Validasi Data.

Data divalidasi dengan menggunakan beberapa cara yaitu penskoran (tes diagnostic kognitif dan asesmen formatif).

1. Penskoran

Penskoran dilakukan untuk mengetahui hasil penilaian pada tes diagnostik di awal pembelajaran dan asesmen formatif. Adapun contoh tabel penskoran yang dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pedoman Penskoran Test

Siklus	Bentuk Soal	Jumlah Soal	Bobot Soal	Total Skor
I	Pilihan Ganda	10	10	100
I	Pilihan Ganda	10	10	100

Selanjutnya hasil tersebut dianalisis untuk mengetahui nilai akhir yang diraih siswa di setiap siklus dengan menggunakan rumus penskoran sebagai berikut:

$$NA = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Siswa dengan nilai di atas 75 dinyatakan telah memenuhi kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP)

2. Observasi

Hasil observasi sikap yang ditunjukkan siswa saat proses pembelajaran dengan nilai berbentuk deskriptif.

3.h. Teknik Analisis Data

Data dianalisis dengan menggunakan model analisis normatif berdasarkan norma semisalnya kurikulum yang sudah ada yaitu sistem penilaian hasil belajar, dan pencapaian kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP).

3.i. Prosedur Penelitian

1. Perencanaan

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, maka peneliti/guru harus mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas. Adapun perencanaan yang perlu dilakukan antara lain:

- Melakukan pengkajian ulang terhadap analisis capaian pembelajaran, penyusunan tujuan pembelajaran.
- Menyusun Modul Ajar
- Menyusun instrument penelitian
- Membuat kartu ular tangga
- Menghubungi kolaborator

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian pada setiap siklus, baik siklus I maupun siklus II, melalui tahapan antara lain:

- Melaksanakan pembelajaran sesuai langkah-langkah dalam modul ajar
- Membagi siswa dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari 4 orang siswa dengan 1 kelompok atas (upper), 3 kelompok sedang/rata-rata (middle), dan 1 kelompok rendah (lower)
- Melakukan pengamatan bersama kolaborator

3. Refleksi

Pada tahap ini, peneliti/guru dan kolaborator melakukan refleksi hasil pengamatan selama pembelajaran berlangsung. Refleksi berupa pengamatan sikap siswa selama pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga. Refleksi bisa juga berupa kesesuaian langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan guru di kelas dengan modul ajar yang telah dibuat sebelumnya. Namun demikian, hasil yang nyata akan nampak ketika peneliti/guru melakukan analisis data hasil pengukuran yang telah diperoleh selama penelitian dilakukan.

4. Temuan dan Hasil Penelitian

Untuk mengetahui heterogenitas siswa baik dalam tingkat intelektual, pengalaman berbahasa Inggris maupun minat dan sikap positif mereka terhadap bahasa Inggris, guru memberikan tes diagnostik non-kognitif berbentuk kuesioner. Kuesioner diberikan sebelum siklus I, setelah siklus pertama, dan diakhir siklus kedua dengan tujuan untuk mendapatkan data balikan dari siswa.

Adapun hasil dari data balikan yang diberikan oleh siswa pada kuesioner sebelum siklus I (pra siklus) dapat disimpulkan sebagai berikut:

No	Pertanyaan dalam Kuesioner	Prosentase	Interpretasi data dari data balikan kuesioner
1	Apakah kalian mendapatkan mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar?	100%	Semua siswa mendapatkan pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar
2	Apakah kalian menyukai Bahasa Inggris?	60%	Hanya sekitar 8 orang yang menyukai bahasa Inggris
3	Apakah membaca wacana berbahasa Inggris sulit?	95%	Hanya 1 siswa tak merasakan kesulitan pada saat membaca wacana berbahasa Inggris
4	Apakah berbicara berbahasa Inggris sulit?	100%	Setiap siswa merasakan kesulitan pada berbicara dalam bahasa Inggris
5	Apakah mendengarkan percakapan, dialog berbahasa Inggris sulit?	100%	Setiap siswa merasakan kesulitan pada mendengarkan percakapan, dialog atau bacaan berbahasa Inggris
6	Apakah menulis menggunakan bahasa Inggris sulit?	100%	Setiap siswa merasakan kesulitan saat menulis dalam bahasa Inggris
7	Apakah kalian malu berbicara dengan berbahasa Inggris?	100%	Setiap siswa merasa malu untuk berbicara dalam bahasa Inggris
8	Apakah kalian takut salah berbicara berbahasa Inggris?	100%	Setiap siswa merasa takut salah dalam berbicara bahasa Inggris
9	Apakah kalian suka belajar dalam kelompok?	30%	Hanya 6 orang yang menyukai belajar dalam kelompok
10	Apakah kalian suka kegiatan belajar dengan alat peraga atau media pembelajaran?	50%	Hanya 10 orang menyukai kegiatan belajar sambil bermain

Berdasarkan data table di atas, maka peneliti/guru berkesimpulan bahwa hampir seluruh siswa mengalami kesulitan saat harus menghadapi mata pelajaran bahasa Inggris terutama pada saat pembelajaran keterampilan berbicara.

A. Siklus I

1. Perencanaan

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 01 Agustus 2022 sampai dengan tanggal 06 Agustus 2022. Tindakan yang diberikan peneliti/guru dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

- Memberikan penguatan (reinforcement) terhadap materi-materi *Introducing Myself (Mengenalkan Diri Sendiri)* berupa penjelasan atau pengulangan seperti yang telah diajarkan atau dibahas oleh peneliti/guru di dalam kelas.
- Selanjutnya menuliskan judul materi di papan tulis oleh peneliti/guru, penyampaian tujuan pembelajaran dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.
- Mencatatkan dan menjelaskan ungkapan-ungkapan yang biasa dipakai didalam menyatakan dan menanyakan tentang *Introducing Myself (Mengenalkan Diri Sendiri)* atau di kelas sebelum siswa bekerja dalam kelompoknya masing-masing.
- Membagi siswa menjadi lima kelompok. Masing-masing kelompok beranggotakan empat siswa.
- Membagikan kartu permainan kepada masing-masing kelompok yang dilengkapi dengan satu buah dadu dan empat buah pion sebagai alat untuk melangkah.
- Meminta masing-masing kelompok untuk memutuskan siapakah yang harus melangkah lebih dulu dan siapa yang akan melangkah selanjutnya.
- Menjelaskan aturan permainan kepada siswa. Bahwa masing-masing siswa hanya dapat melangkah satu kali dalam satu kali putaran, kecuali jika kartu memintanya untuk kembali melangkah baik maju, mundur ataupun mengulang.
- Meminta siswa untuk membaca ungkapan dan kegiatan yang ada dengan keras dan memberi tanggapan terhadap ungkapan-ungkapan tersebut, jika kartu memintanya demikian.
- Meminta mengulang kembali dari langkah awal (START), kepada siswa yang dapat menyelesaikan langkah sampai pada langkah terakhir (END). Demikian seterusnya sampai

siswa mampu memberikan tanggapan yang benar dan tepat terhadap ungkapan-ungkapan yang ada di dalam kartu.

2. Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap pelaksanaan ini adalah siswa bermain menggunakan kartu *Snake and Ladder* atau kartu *Ular dan Tangga*, dadu dan pion. Adapun langkah-langkah permainan yang dilakukan oleh siswa adalah sebagai berikut:

- Siswa mengocok dadu untuk menentukan langkah. Jika siswa sampai pada kotak berisi ungkapan maka teman sebelah kanan siswa membacakan ungkapan tersebut dan pengocok dadu harus menjawab pertanyaan. Demikian seterusnya.
- Apabila siswa sampai pada kotak yang berisi bentuk kegiatan, maka kegiatan tersebut dilakukan bersama-sama dengan anggota kelompok yang lain.
- Sedangkan jika mereka tiba pada kotak yang kosong, maka siswa harus mengocok ulang dadu. Demikian seterusnya.

3. Pengamatan

Kegiatan yang dilakukan peneliti/ guru dan dua guru sebagai kolaborator pada tahap observasi ini adalah:

- Berkeliling memantau aktifitas bermain yang dilakukan oleh semua kelompok serta memberikan bimbingan dan arahan bagi kelompok yang memerlukan. Seluruh anggota setiap kelompok diharapkan berdiskusi sehingga mereka senantiasa berinteraksi satu dengan yang lainnya.
- senantiasa memantau untuk mengetahui seberapa jauh dan seberapa baik siswa memahami aturan-aturan permainan atau kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan berdasarkan perintah di dalam kotak kartu ular tangga.
- Mencatat dan melakukan penilaian terhadap semua tanggapan yang diberikan oleh siswa.

4. Refleksi

Untuk mengawali permainan ini, peneliti/guru harus bekerja keras untuk memantau dan mengarahkan setiap kelompok. Menurut hasil observasi pada siklus I ini. Pada siklus ini, siswa dipandu dengan peneliti/guru mencoba memahami ungkapan-ungkapan yang ada di dalam kotak kartu dan jenis kegiatan lainnya yang diminta oleh kartu dengan cara menterjemahkan sebagian perintah tersebut ke dalam bahasa Indonesia. Ada sebagian perintah kegiatan yang tidak dipahami siswa. Tidak sedikit siswa yang lupa untuk menanggapi ungkapan-ungkapan yang ada dengan tanggapan yang sesuai. Untuk itu peneliti/guru memperkenankan siswa untuk membuka buku catatan sambil mencoba mengingat atau mencocokkan antara ungkapan dengan tanggapan yang harus diberikan.

Kegiatan ini berlangsung lambat karena siswa banyak yang belum hafal tanggapan-tanggapan yang harus diberikan dengan ungkapan-ungkapan yang dipakai dalam kartu ular tangga. Di samping itu siswa juga masih belum paham kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan sesuai perintah dalam kartu ular tangga tersebut. Siswa masih terlihat sedikit canggung, takut dan terbebani ketika mereka harus mengekspresikan tanggapan-tanggapan mereka

Berdasarkan data hasil kegiatan kelompok tentang penggunaan ungkapan-ungkapan yang berhubungan dengan *Introducing Myself* atau *Mengenalkan Diri Sendiri* masih banyak siswa yang masih belum dapat memberikan tanggapan yang benar sesuai dengan ungkapan yang diminta atau ditanyakan di dalam kartu *Snake and Ladder* atau kartu *Ular dan Tangga*. Dari data ini dapat disimpulkan bahwa secara klasikal siswa belum tuntas belajar.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan ketidaktuntasan belajar ini antara lain daya nalar siswa atau tingkat intelegensi siswa yang rendah, banyaknya konsep-konsep yang belum dikuasai sepenuhnya oleh siswa dan juga teknik permainan *Snake and Ladder* atau *Ular dan Tangga* sebagai alat pemantapan konsep pada materi yang belum mereka pahami dengan baik.

Peneliti/guru harus melakukan beberapa pembenahan pada siklus selanjutnya, sehingga hasil yang dicapai sesuai dengan yang diharapkan yaitu sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dan yang telah ditetapkan oleh peneliti/guru sebelumnya.

Berikut ini adalah data hasil kegiatan berkelompok siswa tentang penggunaan ungkapan-ungkapan yang berhubungan dengan kompetensi *Introducing Myself* atau *Mengenalkan Diri Sendiri* dan tabel kegiatan berkelompok tentang pemahaman siswa terhadap kegiatan yang harus dilakukan berdasar perintah kartu ular tangga pada siklus I:

**REKAPITULASI HASIL KEGIATAN KELOMPOK PADA SIKLUS I
TENTANG PEMBERIAN TANGGAPAN TERHADAP UNGKAPAN
BERDASARKAN HASIL OBSERVASI**

	Menanyakan nama	Menanyakan alamat	Menanyakan umur	Menanyakan tempat lahir	Menanyakan tanggal lahir	Menanyakan asal/negara	Menanyakan Agama
Kel. 1	Tuntas	tidak tuntas 2 orang	Tuntas	tidak tuntas 2 orang	tidak tuntas 2 orang	tidak tuntas 1 orang	tuntas
Kel. 2	Tuntas	tidak tuntas 3 orang	tidak tuntas 1 orang	tidak tuntas 3 orang	tidak tuntas 3 orang	tidak tuntas 2 orang	tuntas
Kel. 3	Tuntas	tidak tuntas 2 orang	tidak tuntas 1 orang	tidak tuntas 2 orang	tidak tuntas 4 orang	tidak tuntas 1 orang	tuntas
Kel. 4	Tuntas	tidak tuntas 3 orang	tidak tuntas 1 orang	tidak tuntas 2 orang	tidak tuntas 3 orang	tidak tuntas 3 orang	tidak tuntas 1 orang
Kel. 5	Tuntas	tidak tuntas 3 orang	tidak tuntas 2 orang	tidak tuntas 3 orang	tidak tuntas 3 orang	tidak tuntas 1 orang	Tidak tuntas 2 orang

**REKAPITULASI HASIL KEGIATAN KELOMPOK PADA SIKLUS I
TENTANG PEMBERIAN TANGGAPAN TERHADAP KEGIATAN
BERDASARKAN HASIL OBSERVASI**

	Kembali ke no 1	Satu langkah ke depan	Mundur 5 langkah	Maju 3 langkah	bertepuk tangan	Katakan hore	mundur tujuh langkah
Kel. 1	tidak tuntas 1 orang	tidak tuntas 1 orang	tidak tuntas 1 orang	tidak tuntas 2 orang	tuntas	Tuntas	tidak tuntas 2 orang
Kel. 2	tidak tuntas 2 orang	tidak tuntas 2 orang	tidak tuntas 2 orang	tidak tuntas 2 orang	tuntas	tidak tuntas 1 orang	tidak tuntas 2 orang
Kel. 3	Tuntas	tidak tuntas 2 orang	tidak tuntas 1 orang	tidak tuntas 1 orang	tuntas	Tuntas	tidak tuntas 1 orang
Kel. 4	Tuntas	tidak tuntas 2 orang	tidak tuntas 1 orang	tidak tuntas 1 orang	tuntas	Tuntas	tidak tuntas 1 orang
Kel. 5	tidak tuntas 1 orang	tidak tuntas 1 orang	tidak tuntas 2 orang	tidak tuntas 2 orang	tuntas	Tuntas	tidak tuntas 2 orang

Kedua tabel di atas menunjukkan bahwa teknik permainan *Snake and Ladder* atau permainan *Ular dan Tangga* belum dapat sepenuhnya dikuasai oleh siswa. Dari tabel tersebut nampak bahwa lebih separuh dari jumlah siswa kelas VII-A masih belum mampu menanggapi dengan benar ungkapan-ungkapan dan merespon dengan baik kegiatan-kegiatan yang tecantum di dalam kartu *Snake and Ladder* atau permainan *Ular dan Tangga*. Untuk itu, peneliti/guru berpendapat bahwa semua kekurangan yang terjadi pada siklus I ini harus dibenahi dan diperbaiki pada siklus berikutnya atau siklus II.

Adapun data total tentang ketuntasan belajar siswa dalam memberikan tanggapan terhadap ungkapan-ungkapan atau kegiatan-kegiatan yang ada di dalam kartu adalah sebagai berikut:

REKAPITULASI DATA KETUNTASAN BELAJAR SISWA UNTUK PEMAHAMAN UNGKAPAN PADA SIKLUS I BERDASARKAN HASIL OBSERVASI					
No	Ungkapan Yang Dipakai	Jumlah Siswa Tuntas Belajar	Prosentase Siswa Tuntas Belajar	Jml Siswa Tidak Tuntas Belajar	Prosentase Siswa Tidak Tuntas Belajar
1	Menanyakan nama	20 orang	100%	-	0%
2	Menanyakan alamat	7 orang	35%	13 orang	65%
3	Menanyakan umur	15 orang	75%	5 orang	25%
4	Menanyakan tempat kelahiran	5 orang	25%	15 orang	75%
5	Menanyakan tanggal kelahiran	5 orang	25%	15 orang	75%
6	Menanyakan daerah/tempat asal/kebangsaan	12 orang	60%	8 orang	40%
7	Menanyakan agama	17 orang	85%	3 orang	15%

REKAPITULASI DATA KETUNTASAN BELAJAR SISWA UNTUK PEMAHAMAN KEGIATAN PADA SIKLUS I BERDASARKAN HASIL OBSERVASI					
No	Kegiatan Yang Dipakai	Jml Siswa Tuntas Belajar	Prosentase Siswa Tuntas Belajar	Jml Siswa Tidak Tuntas Belajar	Prosentase Siswa Tidak Tuntas Belajar
1	Kembali ke no. 1	16 orang	80%	4 orang	20%
2	Satu langkah ke depan	12 orang	60%	8 orang	40%
3	Mundur 5 langkah	13 orang	65%	7 orang	35%
4	Maju 3 langkah	12 orang	60%	8 orang	40%
5	Bertepuk tangan	20 orang	100%	0 orang	0%
6	Katakan hore	19 orang	95%	1 orang	5%
7	Mundur 7 langkah	12 orang	60%	8 orang	40%

Di samping data hasil observasi, dapat ditunjukkan pula bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dari siswa terhadap apersepsi mereka pada mata pelajaran bahasa Inggris, munculnya sikap positif pada keterampilan berbicara yang ditandai dengan berkurang rasa malu dan takut yang dirasakan oleh siswa pada saat harus berbicara dengan menggunakan bahasa Inggris. Siswa juga memiliki minat yang tinggi untuk bekerja sama dalam kelompok dengan menggunakan teknik permainan.

Adapun data yang ditunjukkan dari balikan siswa untuk lembar kuesioner adalah sebagai berikut:

No	Pertanyaan dalam Kuesioner	Prosentase	Interpretasi data dari data balikan keusioner
1	Apakah menurut kalian pelajaran bahasa Inggris itu sulit?	95%	Ada sekitar 19 siswa merasakan kesulitan pada mata pelajaran bahasa Inggris
2	Apakah kalian menyukai Bahasa Inggris?	30%	Ada sekitar 6 siswa yang menyukai bahasa Inggris

3	Apakah membaca wacana berbahasa Inggris sulit?	85%	17 orang merasakan kesulitan membaca wacana berbahasa Inggris
4	Apakah berbicara dalam bahasa Inggris sulit?	95%	Ada sekitar 19 orang yang merasakan kesulitan berbicara
5	Apakah mendengarkan percakapan, dialog berbahasa Inggris sulit?	85%	17 siswa merasakan kesulitan dalam mendengarkan percakapan, dialog atau teks berbahasa Inggris.
6	Apakah menulis menggunakan bahasa Inggris itu sulit?	85%	Ada sekitar 17 siswa merasakan kesulitan saat menulis dalam bahasa Inggris
7	Apakah kalian malu berbicara dengan berbahasa Inggris?	75%	Ada 15 siswa merasa malu untuk berbicara dalam bahasa Inggris
8	Apakah kalian takut salah berbicara berbahasa Inggris?	75%	Ada sekitar 15 siswa merasa takut salah dalam berbicara bahasa Inggris.
9	Apakah kalian suka belajar dalam kelompok?	75%	Ada 15 siswa menyukai belajar dalam kelompok
10	Apakah kalian suka kegiatan belajar dengan alat peraga atau media pembelajaran?	65%	Ada 13 siswa menyukai belajar sambil bermain

Selain itu berdasarkan data hasil prestasi belajar yang diberikan di akhir siklus I menunjukkan bahwa siswa yang tuntas pada siklus I adalah sekitar 7 siswa atau 35% dan 13 siswa yang tidak tuntas belajar atau sekitar 65%

B. Siklus II

1. Perencanaan

Siklus kedua dilaksanakan dari tanggal 08 Agustus 2022 sampai dengan tanggal 13 Agustus 2022. Adapun kegiatan yang dilakukan oleh guru pada siklus kedua ini adalah:

- Memberikan penguatan (reinforcement) terhadap materi-materi *Introducing Myself* atau *Mengenalkan Diri Sendiri* berupa penjelasan atau pengulangan seperti yang telah diajarkan atau dibahas oleh guru di dalam kelas.
- Selanjutnya menuliskan judul materi di papan tulis oleh guru, penyampaian tujuan pembelajaran dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.
- Mencatatkan dan menjelaskan ungkapan-ungkapan yang biasa dipakai didalam menyatakan dan menanyakan tentang *Introducing Myself* atau *Mengenalkan Diri Sendiri* atau di kelas sebelum siswa bekerja dalam kelompoknya masing-masing.
- Membagi siswa menjadi 5 kelompok. Masing-masing kelompok berisi 4 siswa. Membagikan kartu permainan kepada masing-masing kelompok yang dilengkapi dengan satu buah dadu dan empat buah pion sebagai alat untuk melangkah.
- Meminta masing-masing kelompok untuk memutuskan siapakah yang harus melangkah lebih dulu dan siapa yang akan melangkah selanjutnya.
- Menjelaskan aturan permainan kepada siswa. Bahwa masing-masing siswa hanya dapat melangkah satu kali dalam satu kali putaran, kecuali jika kartu memintanya untuk kembali melangkah baik maju, mundur ataupun mengulang.
- Meminta siswa untuk membaca ungkapan dan kegiatan yang ada dengan keras dan memberi tanggapan terhadap ungkapan-ungkapan tersebut, jika kartu memintanya demikian.
- Meminta mengulang kembali dari langkah awal (START), kepada siswa yang dapat menyelesaikan langkah sampai pada langkah terakhir (END). Demikian seterusnya sampai siswa mampu memberikan tanggapan yang benar dan tepat terhadap ungkapan-ungkapan yang ada di dalam kartu.

2. Pelaksanaan

Bentuk kegiatan permainan pada siklus kedua ini sama dengan kegiatan pada siklus I. Kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa juga sama. Namun berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, maka peneliti/guru memberikan tindakan yang sedikit berbeda yaitu dengan memperbesar jumlah anggota dalam satu kelompok sehingga jumlah kelompok menjadi lebih sedikit.

Selain itu guru juga menambah jumlah siswa yang tuntas pada beberapa penggunaan ungkapan dan bentuk kegiatan yang ada pada kartu *Snake and Ladder* atau kartu *Ular dan Tangga* untuk bergabung pada kelompok yang lain. Adapun masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa dan jumlah kelompok keseluruhan menjadi 5 kelompok. Perubahan yang dilakukan oleh guru adalah mengubah dan mengacak komposisi siswa terutama pada kelompok sedang/rata-rata (*middle*) yang ada pada kelompok 2, 3, dan 4.

Adapun langkah-langkah permainan yang dilakukan oleh siswa pada siklus kedua ini sama seperti ketika siswa melakukan kegiatan permainan pada siklus pertama yaitu:

- Siswa mengocok dadu untuk menentukan langkah. Jika siswa sampai pada kotak berisi ungkapan maka teman sebelah kanan siswa membacakan ungkapan tersebut dan pengocok dadu harus menjawab pertanyaan. Demikian seterusnya.
- Apabila siswa sampai pada kotak yang berisi bentuk kegiatan, maka kegiatan tersebut dilakukan bersama-sama dengan anggota kelompok yang lain.
- Sedangkan jika mereka tiba pada kotak yang kosong, maka siswa harus mengocok ulang dadu. Demikian seterusnya.

3. Pengamatan

Kegiatan yang dilakukan oleh guru beserta tim kolabortor selama tahap pengamatan berlangsung, sama seperti pada siklus I, yaitu:

- Peneliti/guru meminta siswa untuk berdiskusi dan bersaing dengan kelompok lain. Peneliti/guru harus tetap memantau kelompok-kelompok secara berkeliling sehingga adakalanya Peneliti/guru menemukan siswa yang masih salah memberikan tanggapan dari ungkapan-ungkapan dan merespon kegiatan-kegiatan yang ada di dalam kartu.
- Peneliti/guru senantiasa mengembangkan sikap kerjasama antar siswa dengan selalu mengingatkan mereka untuk berdiskusi dengan teman sekelompoknya dalam menentukan tanggapan-tanggapan yang harus diberikan sesuai dengan ungkapan-ungkapan yang ada.
- Peneliti/guru mencatat dan menilai setiap perkembangan maupun kesalahan yang dilakukan oleh siswa sebagai bahan pertimbangan.

4. Refleksi

Kegiatan belajar mengajar pada siklus II ini berjalan lebih baik dan lancar dibandingkan pada siklus I. Hal ini disebabkan karena siswa telah paham aturan-aturan permainan yang harus mereka ikuti.

Disamping itu siswa mengungkapkan tanggapan ini dengan tanpa ada lagi rasa malu, takut, enggan terbebani. Mereka nampak lebih memiliki rasa percaya diri dan terkesan sangat menikmati permainan ini.

Secara keseluruhan siswa telah dapat dan mampu menggunakan ungkapan-ungkapan yang berhubungan dengan *Introducing Myself* atau *Mengenalkan Diri Sendiri* selama bermain, dan diharapkan mereka mampu menggunakan ungkapan-ungkapan tersebut dan mampu memberikan tanggapan atas ungkapan-ungkapan tersebut dalam percakapan sehari-hari sehingga keterampilan berbicara (*speaking skill*) siswa dapat meningkat.

Berikut ini adalah data hasil kegiatan berkelompok siswa tentang penggunaan ungkapan-ungkapan yang berhubungan dengan kompetensi *Introducing Myself* atau *Mengenalkan Diri Sendiri* dan tabel kegiatan berkelompok tentang pemahaman siswa terhadap kegiatan yang harus dilakukan berdasar perintah kartu ular tangga pada siklus II.

REKAPITULASI HASIL KEGIATAN KELOMPOK PADA SIKLUS II TENTANG PEMBERIAN TANGGAPAN TERHADAP UNGKAPAN

	Menanyakan nama	Menanyakan alamat	Menanyakan umur	Menanyakan tmp lahir	Menanyakan tgl lahir	Menanyakan asal/negara	Menanyakan Agama
Kel. 1	Tuntas	tuntas	Tuntas	Tuntas	Tuntas	Tuntas	tuntas

Kel. 2	Tuntas	tuntas	Tuntas	tuntas	tidak tuntas 1 orang	Tuntas	tuntas
Kel. 3	Tuntas	tuntas	Tuntas	tidak tuntas 1 orang	Tuntas	Tuntas	tuntas
Kel. 4	Tuntas	tuntas	Tuntas	tuntas	Tuntas	Tuntas	tuntas
Kel. 5	Tuntas	tuntas	Tuntas	tuntas	tidak tuntas 1 orang tuntas	tidak tuntas 1 orang	tuntas

Berdasarkan data hasil kegiatan kelompok tentang penggunaan ungkapan-ungkapan yang berhubungan dengan “*Introducing Myself*” atau *Mengenalkan Diri Sendiri* pada akhir siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil yang signifikan jika dibandingkan dengan siklus I. Jumlah siswa yang tuntas belajar dalam tataran mampu menggunakan ungkapan-ungkapan yang berhubungan dengan *Introducing Myself* atau *Mengenalkan Diri Sendiri* sekaligus memberikan tanggapan yang sesuai dengan ungkapan-ungkapan tersebut.

Sedangkan data ketuntasan siswa berdasarkan hasil observasi pada penggunaan kegiatan yang ada dalam kartu *Snake and Ladder* atau kartu *Ular dan Tangga* adalah sebagai berikut:

**REKAPITULASI HASIL KEGIATAN KELOMPOK PADA SIKLUS II
TENTANG PEMBERIAN TANGGAPAN TERHADAP KEGIATAN**

	Kembali ke no1	Satu langkah ke depan	Mundur 5 langkah	Maju 3 langkah	bertepuk tangan	katakan hore	mundur tujuh langkah
Kel. 1	tuntas	Tuntas	Tuntas	tuntas	Tuntas	Tuntas	tuntas
Kel. 2	tuntas	Tuntas	Tuntas	tuntas	Tuntas	Tuntas	tidak tuntas 1 orang
Kel. 3	tuntas	Tuntas	Tuntas	tuntas	Tuntas	Tuntas	tuntas
Kel. 4	tuntas	Tuntas	Tuntas	tuntas	Tuntas	Tuntas	tuntas
Kel. 5	tuntas	Tuntas	Tuntas	tuntas	Tuntas	Tuntas	tidak tuntas 1 orang

Tabel di atas menunjukkan bahwa kegiatan dengan menggunakan teknik bermain *Snake and Ladder* atau *Ular dan Tangga* yang diberikan peneliti/guru dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus II lebih baik daripada hal yang sama yang diberikan oleh peneliti/guru pada siklus I. Oleh sebab itulah, tanggapan siswa bertambah baik terhadap pembelajaran Bahasa Inggris. Hampir setiap pertanyaan atau perintah yang diberikan ditanggapi dengan baik. Jumlah siswa yang tuntas belajar meningkat.

Adapun data total ketuntasan siswa untuk masing-masing ungkapan dan kegiatan adalah sebagai berikut:

REKAPITULASI DATA KETUNTASAN BELAJAR SISWA UNTUK PEMAHAMAN UNGKAPAN PADA SIKLUS II					
No	Ungkapan Yang Dipakai	Jml Siswa Tuntas Belajar	Prosentase Siswa Tuntas Belajar	Jml Siswa Tidak Tuntas Belajar	Prosentase Siswa Tidak Tuntas Belajar
1	Menanyakan nama	20	100%	0	0%
2	Menanyakan alamat	20	100%	0	0%
3	Menanyakan umur	20	100%	0	0%
4	Menanyakan tempat kelahiran	19	95%	1	5%

5	Menanyakan tanggal kelahiran	18	90%	2	90%
6	Menanyakan daerah/tempat asal/kebangsaan	19	95%	1	5%
7	Menanyakan agama	20	100%	0	0%

**REKAPITULASI DATA KETUNTASAN BELAJAR SISWA
UNTUK PEMAHAMAN KEGIATAN PADA SIKLUS II**

No	Kegiatan Yang Dipakai	Jumlah Siswa Tuntas Belajar	Prosentase Siswa Tuntas Belajar	Jumlah Siswa Tidak Tuntas Belajar	Prosentase Siswa Tuntas Belajar
1	Kembali ke no. 1	20	100%	0	0%
2	Satu langkah ke depan	20	100%	0	0%
3	Mundur 5 langkah	20	100%	0	0%
4	Maju 3 langkah	20	100%	0	0%
5	Bertepuk tangan	20	100%	0	0%
6	Katakan hore	20	100%	0	0%
7	Mundur 7 langkah	18	90%	2	20%

Dari data tersebut juga nampak bahwa jumlah siswa yang tidak tuntas belajar tidak mencapai setengah jumlah siswa. Jumlah siswa yang tidak tuntas belajar hanya berkisar 4 orang. Siswa juga telah mampu melakukan kegiatan-kegiatan seperti yang diminta atau diperintahkan oleh kartu *Snake and Ladder* atau kartu *Ular dan Tangga*. Ini dapat dibuktikan dengan membaca tabel bahwa siswa yang tidak tuntas belajar tidak lebih dari 4 orang siswa saja dan ini merupakan sesuatu yang di luar dugaan mengingat pada siklus I siswa yang tidak dapat melakukan perintah yang diberikan oleh kartu hampir mencapai 20 orang atau 100% dari jumlah siswa.

Namun demikian, secara klasikal hasil ini menunjukkan bahwa siswa telah tuntas belajar secara keseluruhan. Dapat dikatakan pula bahwa siswa mampu mencapai tingkat kompetensi yang sangat tinggi pada pembelajaran ketrampilan berbicara (*speaking skill*).

Selain berdasarkan data observasi, berdasarkan data balikan kuesioner dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh siswa telah menyukai mata pelajaran bahasa Inggris. Mereka juga tidak mengalami kesulitan pada saat harus berbicara dengan menggunakan bahasa Inggris atau dapat dikatakan bahwa siswa telah memperoleh peningkatan kompetensi berbicara. Disamping itu nampak juga bahwa minat siswa untuk bekerjasama dalam kelompok dan bermain dengan riang dan gembira. Data balikan kuesioner yang diperoleh dari siswa adalah sebagai berikut:

No	Pertanyaan dalam Kuesioner	Prosentase	Interpretasi data dari data balikan keusioner
1	Apakah menurut kalian pelajaran bahasa Inggris itu sulit?	80%	Ada sekitar 4 siswa merasakan kesulitan pada mata pelajaran bahasa Inggris
2	Apakah kalian menyukai Bahasa Inggris?	75%	Ada sekitar 15 siswa yang menyukai bahasa Inggris
3	Apakah membaca wacana berbahasa Inggris sulit?	75%	5 orang merasakan kesulitan membaca wacana berbahasa Inggris
4	Apakah berbicara dalam bahasa Inggris sulit?	50%	Ada sekitar 10 orang yang merasakan kesulitan berbicara
5	Apakah mendengarkan percakapan, dialog berbahasa Inggris sulit?	50%	10 siswa merasakan kesulitan dalam mendengarkan percakapan, dialog tau teks berbahasa Inggris.

6	Apakah menulis menggunakan bahasa Inggris itu sulit?	55%	Ada sekitar 9 siswa merasakan kesulitan saat menulis dalam bahasa Inggris
7	Apakah kalian malu berbicara dengan berbahasa Inggris?	70%	Ada 6 siswa merasa malu untuk berbicara dalam bahasa Inggris
8	Apakah kalian takut salah berbicara berbahasa Inggris?	75%	Ada sekitar 5 siswa merasa takut salah dalam berbicara bahasa Inggris.
9	Apakah kalian suka belajar dalam kelompok?	100%	Semua siswa menyukai belajar dalam kelompok
10	Apakah kalian suka kegiatan belajar dengan alat peraga atau media pembelajaran?	100%	Semua siswa menyukai belajar sambil bermain

Selain itu berdasarkan hasil tes kedua yang diberikan diakhir siklus kedua menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa meningkatkan menjadi 80%.

Yang perlu disampaikan pada akhir siklus II ini adalah bahwa seluruh siswa setelah menerapkan teknik permainan *Snake and Ladder* atau *Ular dan Tangga* dalam kegiatan belajar mengajar mereka dengan sangat antusias dan rasa malu, takut, enggan dan terbebani yang selama ini mereka miliki telah berkurang.

Dari kedua siklus yang telah dilaksanakan, ada tiga hal yang perlu dicermati oleh peneliti/guru yaitu:

1. Sikap siswa terhadap ketrampilan berbicarayang dikuasai oleh siswa pada khususnya dan bahasa Inggris pada umumnya.

Sikap siswa terhadap berbicara dan mata pelajaran bahasa Inggris cenderung berubah dari rasa malu, takut, enggan dan terbebani menjadi rasa senang dan penuh percaya diri. Tidak ada lagi siswa yang merasa terbebani dengan mata pelajaran bahasa Inggris karena menurut mereka permainan *Snake and Ladder* atau *Ular dan Tangga* dapat mengubah suasana yang menegangkan dan kaku menjadi suasana yang menyenangkan dan segar. Hal ini juga dibuktikan dengan pengisian kuesioner untuk tahap kedua.

2. Pemahaman siswa terhadap materi *Introducing Myself* atau *Mengenalkan Diri Sendiri*

Dari data hasil kegiatan berkelompok yang telah direkam dan dicatat oleh guru pada setiap akhir siklus menunjukkan bahwa secara individu siswa yang semula banyak yang tidak tuntas belajar menjadi sebagian besar siswa tersebut tuntas belajar. Namun demikian prosentase ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai, jumlah siswa yang tuntas pada siklus pertama mengalami peningkatan yang signifikan pada akhir siklus kedua.

3. Belajar Berkelompok

Siswa mulai dapat berlatih bekerja dalam kelompok dengan mengembangkan rasa toleransi, tenggang rasa dan saling berbagi. Siswa telah dapat mengembangkan sikap solidaritas dan sikap memberi dan menerima (*take and give*).

5. Penutup

5.a Simpulan

Simpulan yang dapat diambil oleh peneliti/penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penyajian pembelajaran keterampilan berbicara akan sangat menarik jika disajikan dalam bentuk pembelajaran kooperatif dimana siswa dirancang untuk bekerja bersama dalam kelompok kecil dengan tingkat intelegensi dan kepribadian yang berbeda. Di samping itu dengan menyajikan pembelajaran keterampilan berbicara dengan tehnik permainan dapat mengurangi rasa malu, takut, enggan dan terbebani yang dialami siswa pada saat mereka harus berbicara menggunakan bahasa Inggris.
2. Penyajian materi ketrampilan berbicara (*speaking skill*) khususnya pada kompetensi *Introducing Myself* atau *Mengenalkan Diri Sendiri* dengan memberikan permainan *Snake and Ladder* atau *Ular dan Tangga* dapat meningkatkan kompetensi berbicara (*speaking competence*) siswa pada pembelajaran mata pelajaran bahasa Inggris di kelas.

3. Kesimpulan tambahan yang dapat dihasilkan dari penelitian ini adalah bahwa siswa dapat berlatih bekerja bersama-sama dalam bentuk kelompok sehingga mereka mempunyai rasa toleransi dan tenggang rasa terhadap orang lain.

5.b. Saran

Saran yang dapat diberikan oleh peneliti/penulis atas hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengajaran dengan permainan snake and ladder ini perlu diterapkan oleh guru bahasa Inggris yang lain.
2. Jika rasa malu, takut, enggan dan terbebani dalam belajar bahasa Inggris telah dialami oleh siswa maka sedikit demi sedikit tehnik penyajian permainan kartu empat ini bisa dikurangi oleh guru demi efisiensi waktu karena bagaimanapun juga tehnik mengkonsumsi sebagian besar waktu pada kegiatan belajar dan mengajar di dalam kelas.
3. Peneliti/guru perlu mencari bentuk-bentuk pengajaran yang berbeda yang bernuansa rekreatif dan inovatif untuk meningkatkan profesionalisme guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Baker, Joanna., Westrup, Heather. 2000. *The English Language Teacher's Handbook: How To Teach Large Classes With Few Sources*. Continnum. London.
- Bright, JA, Mc.Gregor. 1970. *Teaching English As A Second Language*. Longman Group Limited. New York. USA.
- Cross, David. 1992. *A Practical Handbook of Language Teaching*. Prentice Hall. New York.
- De Boer,John., Kauters,V.Walters., And Miller,R.Helen. 1951. *Teaching Secondary English*. MacGrow Hill Book Company.USA
- Depdikbud. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta
- Domilson, Dorothy. Hayden, Rabecca. 1961. *Reading And English For Students of English As A Second Language*. Prentice Hall, Inc. Englewood Cliffs. New Jersey.
- Donnelly, R., & Patrinos, H. A. (2021). Learning loss during COVID-19: An early systematic review. *Prospects*, 1-9.
- Finocchiaro, Mary., Bunomo, Michael. 1973. *The Foreign Language Learners*. Regents Publishing Company, Inc. New York. USA.
- Flege, J. E. (1995). Second language speech learning: Theory, findings, and problems. *Speech perception and linguistic experience: Issues in cross-language research*, 92, 233-277.
- Hadi, Samsul. Tanpa Tahun. *Belajar Sambil Bermain*. Depdikbud Kanwil Prop. Jatim.
- Hamalik, Oemar. 1992. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Sinar Baru. Bandung.
- Hidayat, W. N. (2021, Januari 21). VALIDNEWS. Retrieved Maret 5, 2021, from *Tanda-tanda Siswa Alami Learning Loss Sudah Tampak*: <https://www.validnews.id/Tanda-tandaSiswa-Alami--i-Learning-Loss--i--SudahTampak-xYd>
- Hornby,A.S. 1986. *Advanced Learner's Dictionary of Current English*. Oxford University Press. New York. USA.
- Little, Peter. 1973. *Oral And Written Communication*. Longman Group Limited New York. USA.
- Rizqo, K. A. (2020, Agustus 7). Retrieved Maret 5, 2021, from <https://news.detik.com/berita/d5124573/3-dampak-negatif-sekolah-onlineuntuk-jangka-panjang-versi-menteri-nadiem>
- Ryandi, D. (2021, Januari 22). . Retrieved Maret 3, 2021, from *Survei Kemendikbud, 20 Persen Siswa Kehilangan Kompetensi Belajar*: <https://www.jawapos.com/nasional/pendidikan/22/01/2021/survei-kemendikbud-20-persen-siswa-kehilangan-kompetensi-belajar/>
- Savignon, J.Sandra. 1983. *Communicative Competence: Theory and Classroom Practice*. Addison-Wesley Publishing Company, Inc. USA.
- Scott, A. Wendy., Ytreberg, H. Lisbeth. 1998. *Teaching English To Children*. Longman Group Limited. England.

- Sovayunanto, R. (2022). Learning loss dan faktor-faktor penyebab di sekolah menengah pertama (SMP). *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 8(1), 12-17.
- Wang, G. (2020). On the Application of Cooperative Learning in College English Teaching. *International Education Studies*, 13(6), 62-66.