

## PEMANFAATAN GAME CHANGE THE STORY DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INGGRIS SISWA

JUNI HARTIWI<sup>1</sup>, NILA SARI DEWI,<sup>2</sup> NURUL ARI YANI<sup>3</sup>, SRI SUTIWI<sup>4</sup>

ITBA Dian Cipta Cendikia

<sup>1</sup>[juni\\_marvel@yahoo.com](mailto:juni_marvel@yahoo.com), <sup>2</sup>[nilasaridewiieg@gmail.com](mailto:nilasaridewiieg@gmail.com), <sup>3</sup>[missnurul@dcc.ac.id](mailto:missnurul@dcc.ac.id),

<sup>4</sup>[tiwisrisutiwi@gmail.com](mailto:tiwisrisutiwi@gmail.com)

### ABSTRAK

Tugas seorang guru dalam pembelajaran adalah untuk membantu siswa agar lebih terampil menggunakan bahasa yang sedang dipelajari, sering kali game menjadi salah satu alternative pilihannya. Ada ratusan game bahkan ribuan yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam kenyataannya, kebanyakan siswa menyukai game dalam dunia mereka, salah satunya adalah game Change the Story. Penelitian ini dilaksanakan untuk mencari tahu apakah game Change the Story dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP N 1 Merbau Mataram tahun akademik 2022/2023 yang berjumlah 34 orang. Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan bahwa game Change the Story berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berbicara siswa, terutama pada komponen accuracy dan fluency. Hal ini meliputi keakuratan kalimat yang dibuat oleh siswa dan kelancaran siswa dalam menghasilkan kalimat-kalimat lisan.

**Kata Kunci:** kemampuan bicara, game, Change the Story

### ABSTRACT

The task of a teacher in learning is to help students become more skilled at using the language being studied, often games are one of the alternative choices. There are hundreds of games and even thousands that can be used in the learning process. In fact, most students like games in their world, one of which is the game Change the Story. This research was conducted to find out whether the game Change the Story can improve students' English speaking skills. The subjects of this study were 34 grade VIII students of SMP N 1 Merbau Mataram in the 2022/2023 academic year. Based on the research data, it shows that the game Change the Story has a positive and significant effect on students' speaking ability, especially on the accuracy and fluency components. This includes the accuracy of sentences made by students and the fluency of students in producing oral sentences.

**Keywords:** speaking ability, games, Change the Story

### PENDAHULUAN

Bahasa Inggris sebagai salah satu Bahasa internasional telah banyak digunakan diseluruh dunia. Melalui bahasa Inggris, manusia dapat berkomunikasi antar negara dengan lebih mudah. Bahasa Inggris di Indonesia merupakan bahasa asing yg diajarkan secara formal mulai dari tingkat sekolah dasar sampai tingkat universitas. Dan pada kenyataannya bahwa pembelajaran Bahasa Inggris yang sudah dimulai sejak puluhan tahun yang lalu di Indonesia masih dianggap belum berhasil. Siswa masih menghadapi kesulitan baik dalam lisan maupun tulisan Bahasa Inggris. Mereka merasa terkendala ketika menuangkan opini, ataupun gagasan. Sehingga skenario pembelajaran bahasa Inggris harus lebih serius dilaksanakan tidak hanya membantu siswa dalam penguasaan aturan grammar, tapi juga dalam menggunakan bahasa Inggris aktif dengan baik.

Setelah melakukan observasi pada siswa-siswa di SMPN 1 Merbau Mataram peneliti menemukan bahwa siswa mengalami kendala dan sungkan untuk mengekspresikan pendapat secara lisan. Adapun selama pembelajaran Bahasa Inggris, teknik pembelajaran yang

digunakan oleh guru kurang memacu semangat siswa, sehingga pembelajaran menjadi menjemukan dan kurang bisa menstimulasi siswa dalam belajar bahasa Inggris. Cohen (1994:30) menyebutkan bahwa cara terbaik dalam menilai kemampuan bahasa di kelas bisa dilakukan dengan beberapa pendekatan eklektik, dimana bermacam variasi digunakan. Fachrurrazy (2002:9) menambahkan bahwa teknik adalah kegiatan spesifik yang dimanifestasikan dalam kelas yang selaras konsisten dengan metode. Teknik yang selaras akan bersinergi dengan baik dengan sebuah pendekatan. Melihat fakta dan didukung oleh pendapat tersebut peneliti tergerak untuk berusaha mengatasi masalah dengan menerapkan game. Game yang merupakan salah satu teknik dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan gagasan untuk menyusun dan menkonstruksi kata ke dalam kalimat.

Game sebagai media pembelajaran sudah banyak digunakan berbagai kalangan, mulai dari usia balita hingga usia dewasa. Konotasi kata 'game' sendiri adalah sesuatu yang menyenangkan, dan penuh kegembiraan. Ketika kita terlibat dalam game, kita merasa menikmati dan dapat berkompetisi sebagai pemenang, sehingga berhak memperoleh reward, skor ataupun poin. Hal ini membuat pemain tidak pernah merasa lelah. Uberman (1998) berpendapat bahwa game atau permainan menawarkan kepada siswa suasana yang penuh dengan kesenangan dan menenangkan. Bersama game siswa mendapat kesempatan untuk berlatih menggunakan bahasa dengan cara yang santai dan tidak menegangkan. Game juga berguna untuk memfasilitasi siswa dalam meningkatkan minat belajar. Trisnadewi dan Lestari (2018) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa permainan bahasa membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris dan berpartisipasi pada setiap kegiatan yang dilakukan di kelas. Sehingga dapat dikatakan bahwa game dapat diberdayakan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat terpenuhi dengan baik.

Gibbs dalam Bakhsh (2016) mengklaim bahwa game merupakan sebuah aktifitas yang dilakukan dengan cara bekerjasama atau berkompetisi dalam membuat keputusan, mencari sesuatu, yang disusun dalam seperangkat aturan dan prosedur. Dan secara alamiah, kebanyakan siswa menyukai game dalam dunia mereka, hal ini membuka peluang bagi para guru untuk memanfaatkannya dalam konteks pembelajaran pada umumnya dan pembelajaran Bahasa Inggris pada khususnya. Wright, David and Michael (2006: 119) menambahkan bahwa game *Change the Story* adalah salah satu game yang bisa digunakan dalam pembelajaran kosakata. Namun demikian, penulis berkeyakinan bahwa game ini sangat mungkin diterapkan dalam pembelajaran skill bahasa lainnya.

Terdapat banyak metode dan strategi yang digunakan untuk meningkatkan skill bahasa siswa, dan salah satunya adalah game *Change the Story*. Game ini merupakan salah satu game yang bisa membantu siswa untuk aktif dalam berbicara, yang sekaligus menyenangkan bagi siswa (Katie, [www.tefllogue.com/in-the-classroom-games-hide-a-word.html](http://www.tefllogue.com/in-the-classroom-games-hide-a-word.html)). Berikut adalah prosedur pembelajaran yang telah disusun oleh Wright, David and Michael (2006: 119):

1. Siswa diminta menuliskan sebanyak kurang lebih 70 kata dalam bentuk cerita pendek atau narasi, kemudian mereka menggaris bawahi atau menandai kata benda. Guru bisa memberikan pilihan jenis cerita yang lebih menarik.
2. Guru membantu siswa mengumpulkan 20 kata benda melalui teknik brainstorming.
3. Siswa diminta membaca teks yang mereka buat dengan keras, lalu membuang kata-kata benda yang ada didalam teks tersebut. Rumpang kosong yang mereka tinggalkan, diisi oleh siswa lain dengan kata benda yang dipilih secara acak. Hasilnya nanti akan menarik, tergantung konteks kalimat yang dimaksud.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui pengaruh game *Change the Story* terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa. Lokasi penelitiannya di SMPN 1 Merbau Mataram.  
Copyright (c) 2022 LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra

Subyek penelitian yang dipilih adalah siswa kelas VII A semester ganjil tahun akademik 2022/2023 yang terdiri dari 34 siswa, 12 laki – laki dan 22 perempuan. Cluster random sampling digunakan sebagai teknik sampling. Data diperoleh melalui test lisan untuk mengetahui kemampuan berbicara siswa. Adapun kemampuan tersebut meliputi beberapa komponen bahasa, antara lain; accuracy dan fluency. Data yang sudah diperoleh, selanjutnya akan dianalisis melalui uji t- test.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Komponen kemampuan berbicara siswa yakni accuracy dan fluency di uji melalui pre-test dan post-test. Dengan data sebagai berikut:

**Tabel 1. Frekuensi dan rerata prosentase kemampuan berbicara pada komponen keakuratan (accuracy)**

| No | Skor    | Kategori    | Pre-test  |            | Post-test |            |
|----|---------|-------------|-----------|------------|-----------|------------|
|    |         |             | Frekuensi | Persentase | Frekuensi | Persentase |
| 1  | 9.6-10  | Excellent   | -         | 0          | -         | 0          |
| 2  | 8.6-9.5 | Very good   | -         | 0          | -         | 0          |
| 3  | 7.6-8.5 | Good        | 5         | 14.7 %     | 8         | 23.5 %     |
| 4  | 6.6-7.5 | Fairly good | 9         | 26.5 %     | 16        | 47 %       |
| 5  | 5.6-6.5 | Poor        | 10        | 29.4 %     | 6         | 17.6 %     |
| 6  | 0.0-5.5 | Very poor   | 10        | 29.4 %     | 4         | 11.7 %     |
|    | Total   |             | 34        | 100 %      | 34        | 100 %      |

Data table 1 menunjukkan bahwa pada pre-test, ada 10 siswa atau 29.4 % kategori very poor, 10 siswa atau 29.4 % kategori poor, 9 siswa atau 26.5 % kategori fairly good dan 5 siswa atau 14.7 % kategori good.

Table tersebut juga mengindikasikan bahwa hasil test uji post-test kemampuan berbicara pada komponen akurasi, ada 4 siswa atau 11.7 % kategori very poor, 6 siswa atau 17.6 % kategori poor, 16 siswa atau 47 % kategori fairly good dan 8 siswa atau 23.5 % kategori good.

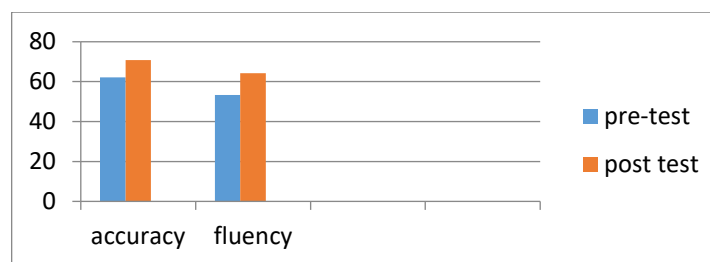
**Tabel 2. Frekuensi dan rata-rata prosentase kemampuan berbicara pada komponen kefasihan (fluency)**

| No | Skor    | Kategori  | Pre-test  |            | Post-test |            |
|----|---------|-----------|-----------|------------|-----------|------------|
|    |         |           | Frekuensi | Persentase | Frekuensi | Persentase |
| 1  | 9.6-10  | Excellent | -         | 0          | -         | 0          |
| 2  | 8.6-9.5 | Very good | -         | 0          | -         | 0          |

|   |         |             |    |       |    |       |
|---|---------|-------------|----|-------|----|-------|
| 3 | 7.6-8.5 | Good        | -  | 0     | -  | 0     |
| 4 | 6.6-7.5 | Fairly good | -  | 0     | 17 | 50 %  |
| 5 | 5.6-6.5 | Poor        | 10 | 29 %  | 14 | 41 %  |
| 6 | 0.0-5.5 | Very poor   | 24 | 71 %  | 3  | 9 %   |
|   | Tota l  |             | 34 | 100 % | 34 | 100 % |

Data table 2 menunjukkan bahwa pada pre-test, ada 24 siswa atau 71 % kategori very poor, dan 10 siswa atau 29 % kategori poor.

Tabel tersebut juga mengindikasikan bahwa hasil test uji post-test kemampuan berbicara pada komponen fluency, ada 3 siswa atau 9 % kategori very poor, 14 siswa atau 41 % kategori poor, dan 17 siswa atau 50 % kategori fairly good.



**Gambar 1. Grafik Nilai Rata – Rata Pretest dan Post Test untuk Komponen Accuracy dan Fluency**

Grafik nilai rata-rata pretest dan post-test memperlihatkan hasil bahwa rata-rata nilai pretest dan post-test baik pada komponen accuracy dan fluency menunjukkan peningkatan. Data mengindikasikan bahwa kedua komponen mengalami peningkatan yang baik setelah pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris melalui teknik game Change the Story. Tujuan diukurnya pretest dan post-test adalah untuk mengetahui perkembangan dan perbaikan keterampilan siswa baik sebelum ataupun setelah proses pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris.

### Uji Hipotesa

Dalam pengujian level signifikansi pretest dan post test, peneliti menerapkan t-test analisis dengan level signifikansi ( $p$ )= 0,05 dengan degree of freedom ( $df$ ) =  $N-1$  ( $34-1 = 33$ ), dimana  $N$  = jumlah subyek (34 siswa) kemudian dengan nilai t-tabel sebesar 1.729. Adapun penulis juga menggunakan analisis independent sample. Hasilnya adalah sebagai berikut :

**Table 3. Test Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa**

| componen         | t-test value | t-table value |
|------------------|--------------|---------------|
| Accuracy         | 5.39         | 1.729         |
| Fluency          | 7.35         | 1.729         |
| Speaking ability | 6.35         | 1.729         |

Setelah dilakukan pengujian maka diperoleh hasil bahwa nilai t-test untuk accuracy lebih besar daripada t-table ( $5,39 > 1,729$ ) yang berarti bahwa ada perbedaan antara kemampuan accuracy siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan game Change the Story. Tabel juga menunjukkan bahwa t-test value untuk fluency lebih besar dari pada t-table ( $7,35 > 1,729$ ). Hal ini dipahami bahwa ada perbedaan yang signifikan kemampuan fluency siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan game Change the Story. Hasil uji hipotesa bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Yang indikasinya adalah ada perbedaan signifikan antara kemampuan berbicara siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan game Change the Story, dengan kata lain bahwa penggunaan game Change the Story efektif dalam memperbaiki kemampuan berbicara siswa.

### **Pembahasan**

Fakta menunjukkan bahwa hasil uji komponen accuracy pada siswa sebelum perlakuan diberikan ada 10 siswa atau 29 % termasuk kategori very poor dan 24 siswa atau 71% termasuk kategori poor. Dan setelah perlakuan diberikan ada 3 siswa atau 9 % kategori very poor dan 14 siswa atau 41% kategori poor dan 17 siswa tau 50 % kategori fairly poor. Dapat disimpulkan jumlah frekuensi siswa dengan kategori very poor mengalami penurunan, dan jumlah frekuensi siswa dengan kategori fairly good terjadi peningkatan. Hasil uji hipotesa memberikan bukti adanya perbedaan signifikan antara kemampuan berbicara siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan game Change the Story, atau bisa disimpulkan bahwa penggunaan game Change the Story potensial untuk memperbaiki kemampuan berbicara siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Tria (2014) dengan judul *The Influence of using change the Story Game towards Students' Vocabulary Mastery at the First Semester of the eighth Class at SMP Negeri 3 Tanjung Raja* ( pengaruh penggunaan game Change the Story terhadap penguasaan kosa kata siswa semester 1 kelas VIII SMPN 3 Tanjung Raja) memberikan fakta yang sama. Tria menemukan bahwa tingkat penguasaan kosa kata siswa dapat meningkat dengan baik. Kesimpulan tersebut mengisyaratkan bahwa pembelajaran dengan media game atau permainan sangat membantu siswa dalam memperbaiki kualitas keterampilan bahasa dan komponen bahasa Inggris siswa. Selanjutnya Hadiyansah (2022) melalui penelitiannya yang berjudul *Improving the Speaking Ability by Using Story Games Technique* ( perbaikan keterampilan berbicara dengan menggunakan teknik permainan Story ) menemukan bahwa siswa-siswa sekolah dasar kelas 4 mengalami peningkatan kemampuan berbicara setelah diberi perlakuan dengan strategi permainan menggunakan Story pada pembelajaran bahasa Inggris. Kemampuan mereka pada tiap komponen keterampilan berbicara mengalami peningkatan. Siswa lebih banyak melibatkan diri dalam permainan menggunakan cerita ini. Dan Andarie (2016) menemukan fakta bahwa permainan Creative Story telah memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa. Hal ini dikarenakan permainan Creative Story mampu membuat proses belajar menjadi lebih efektif, siswa menjadi lebih aktif, serta menciptakan interaksi positif antara guru dan siswa dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik.



## KESIMPULAN

Hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini menggiring pada kesimpulan bahwa penggunaan game Change the Story dapat menaikkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa khususnya komponen accuracy dan fluency. Pembuktiannya adalah dengan rata-rata prosentase pre-test komponen accuracy adalah 100 % dengan kategori poor dan very poor, fairly good 0 % dan setelah diberikan perlakuan, hasil post-test menunjukkan berkurangnya rata-rata prosentase menjadi sebanyak 50 % dengan kategori poor dan very poor serta fairly good 50 %. Data menunjukkan membaiknya kemampuan accuracy siswa. Selain itu rata-rata pre-test kemampuan fluency ada 50 % dalam kategori poor dan very poor, dengan fairly good dan good adalah 42 %. Setelah diberikan perlakuan, hasil post-test memperlihatkan adanya perbaikan kemampuan fluency dengan prosentase 29 % dalam kategori poor dan very poor, serta fairly good dan good sebesar 71 %. Sehingga dari kesimpulan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti merekomendasikan agar peneliti dengan ketertarikan bidang penelitian yang sama agar lebih mendayagunakan secara maksimal teknik game Change the Story ini untuk memperbaiki keterampilan bahasa lain, seperti keterampilan menulis maupun komponen bahasa yang lain seperti penguasaan kosa kata, pengucapan dan tata bahasa agar mampu lebih meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andarie, Yunisty.(2016). *The Influence of Using Creative Story Game toward Students' Speaking Ability at the Second Semester of the Tenth Grade of SMK Taruna Bandar Lampung in 2015/2016 Academic Year*.
- Bakakhsh, Sahar Ameer.(2016). *Using Game as a Tool in teaching Vocabulary to Young Learners. English Language Teaching*. Vol. 9, No. 7; 2016 published by Canadian of Science and Education. <http://dx.doi.org/10.5539/elt.v9n7p120>
- Cohen, A.D. (1994). *Assesing Languge Ability in the Classroom*. USA: Hainle & Hainle.
- Fachrurrazy. (2002). *Teaching English as Foreign Language*. Malang: The State University of Malang.
- Hadiyansah WS, Dwi Nur. (2022). *Improving the Speaking Ability by Using Story Games Technique*. Vo. 1, No. 2;2022 published by University of Ibrahimy. <https://journal.ibrahimy.ac.id/index.php/JOEY>
- Katie. *TEFL Classroom Games*. Change the Story. [www.tefllogue.com/in-the-classroom-games-hide-a-word.html](http://www.tefllogue.com/in-the-classroom-games-hide-a-word.html) [Online: 25 Agustus 2014]
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Trisnadewi, Komang dan Eka Ayu Purnama Lestari.(2018). *Pengaruh Language Game terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris*. Jurnal Bahasa dan Budaya Kulturistik. Vol 2 No. 1 Januari 2018, 66 – 78. <https://ejournal.warmadewa.ac.id/idnex.php/kulturistik>
- Uberman, A. (1998). *The Use of Games: For Vocabulary Presentation and Revision*. English Teaching Forum 36 (1): 20 <http://exchanges.state.gov/forum/vols/vol36/no1/p20.html> [Online: 25 Agustus 2014]
- Wright, Andrew and David Betteridge and Michael Buckby. (2006). *Games for Language Learning*. Cambridge Handbooks for Language Teacher. Cambridge University Press.