

PENGGUNAAN PERMAINAN “TALKING BALL” UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA KELAS XI DALAM MENERAPKAN UNGKAPAN SARAN DAN TAWARAN

DEWI ANDRIANIE

SMAN 1 Cisaat

Dewiandrianie44@guru.sma.belajar.id

ABSTRAK

Artikel ini mendeskripsikan hasil penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas dalam menerapkan ungkapan saran dan tawaran. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilaksanakan selama 2 siklus. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas XI MIPA 3 SMAN 1 Cikembar yang berjumlah 39 siswa. Uji validitas data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan Talking Ball dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menerapkan ungkapan saran dan tawaran secara lisan. Hal ini dapat dibuktikan dengan presentase ketuntasan hasil belajar Bahasa Inggris pada siklus I sebesar 77%, dan siklus II 84%. Simpulan dalam penelitian ini adalah penggunaan permainan Talking Ball dapat meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris tentang ungkapan saran dan tawaran pada siswa XI MIPA 3 SMAN 1 Cikembar tahun ajaran

Kata kunci: pendekatan kooperatif, permainan Talking Ball, ungkapan saran dan tawaran

ABSTRACT

This article describes the results of research aimed at improving the ability of class students to apply expressions of suggestions and offers. This research is a collaborative classroom action research conducted for 2 cycles. The subjects of this study were 39 students of class XI MIPA 3 at SMAN 1 Cikembar. Test the validity of the data using technical triangulation and source triangulation. The results of this study indicate that the use of the Talking Ball game can improve students' ability to apply expressions of suggestions and offers orally. This can be proven by the percentage of mastery of English learning outcomes in cycle I of 77%, and cycle II of 84%. The conclusion in this study is that the use of the Talking Ball game can improve English learning regarding expressions of suggestions and offers to students of XI MIPA 3 SMAN 1 Cikembar academic year

Keywords: cooperative approach, Talking Ball game, expressions of suggestions and offers

PENDAHULUAN

Dalam mata pelajaran Bahasa Inggris jenjang SMA kelas XI, peserta didik diharapkan memiliki Kompetensi Dasar (3.1 & 4.1) yaitu kompetensi memberi dan meminta saran & tawaran (*suggestion & offer*). Pada KD tersebut peserta didik dituntut untuk mengalami proses pembelajaran pada tahapan berfikir bagaimana menerapkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dalam ungkapan saran & tawaran (*suggestion & offer*), serta bagaimana menyusun kalimat menggunakan ungkapan tersebut. Namun setelah melakukan proses pembelajaran di kelas XI IPA 3 penulis menemukan bahwa peserta didik mengalami hambatan dalam bagaimana menerapkan dan menyusun kalimat menggunakan ungkapan *suggestion & offer*. Hal ini dikarenakan bahasa Inggris masih dianggap pelajaran yang sulit. Dari hasil interview, kebanyakan mereka tidak menyukai pelajaran Bahasa Inggris. Disamping itu keberanian mereka untuk mencoba mengungkapkan kalimat dalam bahasa Inggris masih

rendah. Sehingga penulis menyimpulkan bahwa karakteristik peserta didik di XI IPA 3 dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah pasif.

Berdasarkan hasil test tulis dan test unjuk kerja peserta didik pada KD 3.1 & 4.1 yaitu pada materi suggestion & offer diketahui bahwa hasil pencapaian KKM (65) di kelas XI IPA 3 lebih rendah dibanding dengan kelas XI IPA yang lainnya. Pada KD 3.1 pengetahuan, bentuk tes adalah tes tulis peserta yang tidak tuntas mencapai 53% dari jumlah peserta didik 39 orang. Sedangkan pada KD 4.1 yaitu ranah keterampilan hasil tes unjuk kerja peserta pun tidak begitu menggembirakan yaitu peserta yang mencapai ketuntasan hanya 40% peserta didik saja dari total seluruh peserta didik yaitu 39 orang. Berdasarkan hasil angket yang penulis sebarakan sebelum PTK dilakukan, diketahui bahwa hampir semua peserta didik di kelas XI IPA 3 menyatakan merasa bosan dengan tehknik bermain peran (62%). Dan dari angket tersebut penulis mengetahui bahwa peserta didik yang lebih berminat pada permaian (game) daripada bermain peran berjumlah lebih banyak (80%). Oleh karena itu penulis melakukan Penelitian Tindakan Kelas terhadap masalah yang dihadapi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan menerapkan ungkapan suggestion & offer dengan melakukan inovasi pembelajaran yaitu dengan memasukan game (permainan) pada saat KBM, yaitu pada tahapan mengkomunikasikan. Berikut hasil angket mengenai tehknik pembelajaran di kelas.

Untuk mengatasi tersebut, penulis menyusun permainan yang kreatif dan menyenangkan. Penulis menyebutnya permainan “Talking Ball”. Permainan ini diadopsi dari model pembelajaran “Snowball Throwing”.

Permainan “Talking Ball” adalah kreasi penulis. Permainan ini merupakan upaya meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Penulis menginginkan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membuat peserta didik aktif di kelas. Permainan ini diadopsi dari model pembelajaran “Snowball Throwing”. Model pembelajaran ini adalah salah satu model pembelajaran kooperatif (Sugiyanto, 2010:37). Namun meskipun demikian karena penulis ingin mencapai hasil pembelajaran yang maksimal maka penulis merancang permainan ini tidak dalam kelompok-kelompok kecil. Penulis menyelenggarakan permainan Talking Ball ini dalam kelompok besar yaitu seluruh peserta didik dalam satu kelas.

Ismail (2008:27) menyatakan bahwa pembelajaran snowball throwing merupakan salah satu model dari pembelajaran kooperatif. Ismail mengidentifikasi “Snowball Throwing” berasal dari dua kata “snowball” dan “throwing yang artinya melempar bola salju. Dalam prakteknya model pembelajaran kooperatif menitikberatkan pada kolaborasi dengan permainan melempar bola yang terbuat dari kertas menyerupai bola salju. Teknik pembelajaran yang melibatkan banyak siswa ini dapat membelajarkan kepada siswa secara aktif baik dalam hal pengetahuan, keterampilan, maupun berlatih sikap. Dalam pembelajaran kooperatif siswa juga dapat menggunakan pengetahuannya, baik yang sudah dimiliki sebelumnya maupun yang baru didapatkannya, dalam sebuah permainan. Cara ini juga sangat baik untuk melatih komunikasi siswa.

Menurut Sri Sulastri (dalam Asrori 2010), tujuan pembelajaran Snowball Throwing yaitu melatih murid untuk mendengarkan pendapat orang lain, melatih kreativitas dan imajinasi murid dalam membuat pertanyaan, serta memacu murid untuk bekerja sama. Lebih lanjut Asori (2010:13) menjelaskan bahwa dalam model pembelajaran Snowball Throwing terdapat beberapa manfaat yaitu:

1. Dapat rneningkatkan keaktifan belajar murid.
2. Dapat rnenumbuh kembangkan potensi intelektual sosial, dan emosional yang ada di dalam diri murid.
3. Dapat melatih murid mengeImukakakn gagasan dan perasaan ketja sama, saling membantu, serta aktif dalam pembelajaran.

Menurut Suprijono, (2011:8) *Snowball Throwing* cara menyajikan dimana peserta didik dikelompokkan secara heterogen lalu masing-masing anggota kelompok diminta untuk membuat pertanyaan yang dituliskan dalam selembar kertas dan kertas itu diremas dibuat menjadi sebuah bola yang akan dilemparkan ke peserta didik lain untuk dijawab. Namun dalam kesempatan ini penulis mencoba memodifikasi permainan *Snowball Throwing* dengan nama *Talking Ball*. Pada permainan modifikasi ini media yg digunakan adalah masih sama yaitu sebuah bola yang dibentuk dari gumpalan kertas. Jika pada permainan *snowball throwing* bola dilempar untuk menstimulus siswa menjawab pertanyaan dari bacaan, namun pada permainan *talking ball* bola dilempar untuk menstimulus peserta didik agar dapat berkomunikasi dua arah berkenaan dengan materi yang sedang dipelajari yaitu *suggestion and offer*.

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui sejauh mana penggunaan permainan “*Talking Ball*” dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas XI dalam menerapkan ungkapan *suggestion & offer*. Adapun indikator yang diharapkan tercapai adalah kemampuan menerapkan dan menyusun ungkapan *suggestion & offer*. Pengalaman belajar yang diharapkan adalah peserta didik dapat melatih bagaimana menerapkan dan menyusun ungkapan *suggestion & offer* dengan menyenangkan dan dapat menjadi acuan peserta didik untuk melatih bagaimana mengungkapkan ungkapan saran dan tawaran tersebut di kehidupannya sendiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas XI SMAN 1 Cikembar, Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat. Penelitian dilaksanakan dalam kurun waktu 2 minggu, (4 X pertemuan). Adapun waktu yang dibutuhkan penulis dari mulai tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, hingga pelaporan penelitian ini berlangsung selama sebulan lebih yaitu dari mulai awal tahun ajaran 2015-2016 yaitu sekitar bulan Juli hingga awal September 2016; mulai dari penyusunan proposal, permohonan ijin penelitian, lalu merancang tindakan, kemudian melaksanakan tindakan, dan diakhiri dengan penulisan laporan, bahkan hasil penelitian ini telah dipresentasikan dalam seminar karya tulis ilmiah yang diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten Sukabumi yaitu pada tanggal 16 Agustus 2016.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif karena rancangan penelitian yang dibuat merupakan upaya pemecahan masalah untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Upaya pemecahan masalah tersebut berupa pengembangan media ajar. Pelaksanaan penelitian dilakukan setelah KBM berlangsung dan peneliti menemukan kesulitan peserta didik dalam mempelajari ungkapan saran dan tawaran. Data yang penulis kumpulkan berupa hasil tes tulis peserta didik pada KD ungkapan saran dan tawaran, lalu penulis menggali data lebih jauh lagi dengan melakukan interviu dan menyebarkan rubric. Penulis juga melakukan refleksi dibantu oleh seorang guru Bahasa Inggris sebagai observer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Hasil observasi pada siklus I menunjukkan bahwa siswa aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Permainan *Talking Ball* mampu menciptakan suasana baru yang menyenangkan bagi peserta didik. Dikarenakan permainan ini adalah permainan yang baru bagi peserta didik, maka penulis harus lebih banyak menggunakan waktu di kelas untuk menjelaskan aturan permainan *talking ball* tersebut. Disamping ini untuk menumbuhkan pembelajaran yang berkelanjutan, penulis juga berupaya menjelaskan tujuan pembelajaran dengan menggunakan permainan *Talking Ball*. Namun hasil observasi menunjukkan ternyata masih ada peserta didik yang belum menemui kemajuan. Mereka masih mengalami kendala-kendala dalam pembelajaran. Berikut adalah hasil observasi keaktifan peserta didik selama siklus I.

Tabel 1. Data Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik Siklus I

No	Ciri perilaku siswa dalam mengikuti KBM	Jumlah Siswa	%
1	Menunjukkan keterlibatannya dalam pembelajaran	31	79
2	Melakukan kerjasama dalam pemecahan masalah	32	82
3	Menyampaikan pendapat mengenai bagaimana mengungkapkan saran dan tawaran berikut dengan responnya	8	21
4	Merespon ungkapan saran dan tawaran	4	10
5	Menunjukkan keterlibatannya dalam permainan talking ball	20	51
6	Membuat catatan mengenai apa yang dipelajarinya	25	64
7	Menunjukkan sikap antusias ketika melakukan permainan talking ball	17	44
8	Mengungkapkan ungkapan saran dan tawaran dengan baik	2	5
9	Menunjukkan sikap senang	38	97

Walaupun terjadi peningkatan dalam keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran ungkapan saran dan tawaran (*suggestion and offer*) dengan permainan *talking ball*, namun di siklus I observer ternyata menemukan kekurangan-kekurangan. Kekurangan-kekurangan tersebut adalah; peserta didik belum sepenuhnya aktif, masih belum lancar dan masih malu-malu memainkan permainan *talking ball* tersebut. Disamping itu, jam pelajaran dirasa terbatas hanya 2 x 45 menit. Peserta didik belum sepenuhnya tertantang untuk mengeksplor kosakatanya dalam mengungkapkan ungkapan saran dan penawaran.

Dalam melakukan penelitian sungguh mustahil bagi penulis untuk melakukan pengamatan yang sangat akurat dikarenakan peserta didik dalam satu kelas jumlahnya lebih dari kata ideal. Oleh karena itu untuk menjunjung nilai validitas dan dapat dipercaya maka penulis menghadirkan guru bahasa Inggris yang lain sebagai observer di kelas saat siklus berlangsung. Observer disamping membantu penulis mengumpulkan data, dia juga sebagai rekan diskusi saat refleksi. Keritik dan saran disampaikan observer untuk meningkatkan kualitas mengajar penulis. Hasil observasi terhadap keaktifan guru selama proses pembelajaran berlangsung di siklus I dapat dilihat dalam tabel berikut

Ketika melakukan refleksi bersama observer terhadap proses pembelajaran siklus I disimpulkan bahwa penulis kurang maksimal mengelola proses pembelajaran dengan permainan *talking ball*. Ini terbukti dengan pemanfaatan waktu yang kurang efektif efisien. Dalam memainkan *talking ball* dengan dua ungkapan *suggestion* berikut dengan ungkapan *offer* dirasa kurang efektif, harus dipisahkan dilain waktu. Ketidakefektifan juga diakibatkan karena penggunaan permainan tersebut merupakan hal yang baru baik bagi guru maupun bagi peserta didik. Namun dengan berlatih dan bertanya penulis merasa yakin masalah tersebut di atas dapat di atasi di siklus berikutnya. Hal yang menjadi catatan penting pada siklus ini bahwa tidak ada yang tidak bisa diupayakan untuk kemajuan peserta didik selain mau mencoba segala cara. Salah satunya adalah dengan permainan interaktif seperti permainan *talking ball*.

Tabel 2. Data Hasil Tes Unjuk Kerja Peserta Didik pada KD 4.1 di Siklus I

No	Nama	Nilai Unjuk Kerja	Keterangan
1	A	75	Tuntas
2	B	82	Tuntas
3	C	75	Tuntas
4	D	60	Remedial

5	E	60	Remedial
6	F	75	Tuntas
7	G	75	Tuntas
8	H	75	Tuntas
9	I	80	Tuntas
10	J	75	Tuntas
11	K	62	Remedial
12	L	78	Tuntas
13	M	75	Tuntas
14	N	80	Tuntas
15	O	65	Tuntas
16	P	80	Tuntas
17	Q	70	Tuntas
18	R	80	Tuntas
19	S	60	Remedial
20	T	80	Tuntas
21	U	60	Remedial
22	V	75	Tuntas
23	W	75	Tuntas
24	X	78	Tuntas
25	Y	75	Tuntas
26	Z	75	Tuntas
27	AA	80	Tuntas
28	AB	65	Tuntas
29	AC	80	Tuntas
30	AD	60	Remedial
31	AE	75	Tuntas
32	AF	60	Remedial
33	AG	65	Tuntas
34	AH	60	Remedial
35	AI	80	Tuntas
36	AJ	60	Remedial
37	AK	75	Tuntas
38	AL	78	Tuntas
39	AM	78	Tuntas
Average/Rata-rata		72	
High		82	
Low		60	
Tidak tuntas			23%
Tuntas			77%

Setelah penulis mengganti tehnik bermain peran dengan permainan Taking Ball di siklus 1, tindakan yang dilakukan penulis di kelas menunjukkan hasil yang signifikan. Berdasarkan hasil unjuk kerja peserta didik pada KD 4.1 diketahui bahwa hasil pencapaian KKM (65) di kelas XI IPA 3 mengalami peningkatan hasil belajar peserta didik pada ranah keterampilan, yaitu dari presentasi yang tuntas pada tes sebelumnya yaitu hanya 46% meningkat menjadi 77% pada siklus 1.

Hasil refleksi bersama observer diketahui masih ditemukan peserta didik yang belum mencapai kemajuan dalam mengungkapkan dan merespon ungkapan saran dan tawaran. Hal ini menjadi pemikiran penulis. Penulis mendapatkan masukan dari observer untuk melakukan perbaikan pembelajaran di pertemuan selanjutnya untuk mengetahui tingkat antusias peserta didik pada permainan Talking Ball tersebut. Masukan yang kami diskusikan adalah bagaimana memanfaatkan waktu, menstimulus peserta didik dengan materi yang lebih beragam. Karena pada siklus 1 ini peserta didik hanya mengungkapkan ekspresi sann dan tawaran rata-rata hanya dengan ungkapan yang itu itu saja, yaitu ungkapan "how about...", "Why don't..." dan meresponya dengan menyatakan, "yes". Padahal ada banyak ungkapan untuk menyatakan saran dan tawaran.

Untuk mengetahui minat Siswa terhadap permainan talking ball dalam pembelajaran ungkapan suggestion dan offer, penulis membagikan angket kepada siswa. Pengumpulan data ini penulis lakukan pada akhir pelajaran di siklus I.

Tabel 3. Data Hasil Angket Peserta Didik Siklus I

No	Pertanyaan	Ya	%	Tidak	%
1	Apakah anda pernah mempelajari ungkapan saran dan tawaran (suggestion and offer) sebelumnya?	39	100	0	0
2	Apakah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan Talking Ball menyenangkan?	39	100	0	0
3	Apakah melatih berbicara dengan permainan Talking Ball membuat anda mengerti bagaimana mengungkapkan saran (suggestion) dan responnya?	27	69	12	31
4	Apakah dengan menggunakan permainan Talking Ball anda dapat memahami bagaimana mengungkapkan tawaran (offer) berikut dengan responnya?	30	77	9	23
5	Apakah dengan permainan Talking Ball membuat anda berbicara Bahasa Inggris?	39	100	0	0
6	Apakah waktu yang tersedia untuk permainan Talking Ball cukup memadai?	39	100	0	0
7	Apakah menurut anda permainan Talking Ball itu sulit dimainkan?	0	0	39	100
8	Apakah anda merasa malu melakukan permainan Talking Ball?	20	51	19	49
9	Apakah anda merasa takut mengungkapkan saran dan tawaran dengan permainan Talking Ball?	29	74	10	26
10	Apakah dengan permainan Talking Ball dapat meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris Anda?	35	90	4	10

Hasil angket menggambarkan bahwa peserta didik menganggap bahwa permainan Talking Ball itu 100% menyenangkan. Ada hal yang menarik dari hasil angket yaitu meski semua peserta didik yang menyatakan permainan tersebut menyenangkan, dan mudah untuk memainkannya, namun peningkatan hasil belajar peserta didik pada tes unjuk kerja masih dibawah 100%. Hal ini dapat dijelaskan bahwa 51% menyatakan malu untuk memainkan permainan tersebut, dan 29% menyatakan merasa takut melakukan kesalahan saat mengikuti

permainan tersebut. Padahal dari angket terungkap bahwa 100% peserta didik menyadari bahwa permainan Talking Ball mampu meningkatkan kemampuan berbicara. Namun dari angket diketahui juga 100% peserta didik menyatakan bahwa waktu bermain tidak efektif efisien. Dari Indikator presentasi di siklus I menunjukkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan Talking Ball belum mendapatkan hasil yang maksimal. Oleh karena itu penulis melakukan perencanaan untuk memperbaiki masalah di siklus I dengan media permainan yang sama di siklus II.

Pada siklus II penulis melakukan pembelajaran Bahasa Inggris pada KD dan materi yang sama yaitu KD 4.1 ranah keterampilan, materi ungkapan saran dan tawaran dengan menggunakan media permainan Talking Ball. Penulis memulai pembelajaran di kelas dengan apersepsi, mengingatkan kembali kepada materi sebelumnya. Hal yang diupayakan pada siklus ini adalah 4 hal;

1. menambah pengetahuan bagaimana mengungkap dan merespon saran dan tawaran dengan lebih banyak perbendaharaan kata dan ungkapan
2. memotivasi peserta didik dan melakukan pembiasaan untuk berani mengungkapkan saran dan tawaran berikut dengan responnya
3. memanfaatkan waktu lebih maksimal lagi untuk memberi kesempatan lebih banyak kepada peserta didik untuk memainkan Talking Ball lebih lama dari siklus I.

Penulis berupaya memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi di siklus I dengan memperbaiki rencana tindakan kelas. Di siklus II, penulis meningkatkan bimbingan terhadap peserta didik yang kurang dalam pemahaman bagaimana mengungkapkan saran dan tawaran (*suggestion and offer*). Pada siklus I peserta didik diorganisir hanya mengidentifikasi apa saja ungkapan *suggestion* dan *offer* namun di siklus II penulis juga merancang pembelajaran bagaimana membuat anak dapat merangkai kalimat mengungkapkan saran dan tawaran. Di siklus II juga penulis mengalokasikan waktu lebih banyak untuk permainan talking ball sehingga semua peserta didik dapat giliran dalam permainan tersebut. Pada saat siklus I peserta didik mendapat kesempatan memainkan permainan Talking Ball hanya satu kali putaran, namun di kesempatan siklus II penulis berupaya menyelenggarakan 2 x putaran. Hal ini dirancang untuk mengetahui apakah ungkapan ungkapan saran dan tawaran beserta respon yang diungkapkan peserta didik akan lebih beragam atau tidak dibandingkan saat di siklus I yang hanya 1 x putaran.

Observasi dititik beratkan pada ingin mengetahui seberapa membantu permainan tersebut bagi peserta didik dalam mengeksplorasi ungkapan ungkapan saran dan tawaran berikut dengan responnya. Observasi keaktifan siswa yang diamati di siklus II adalah lebih ditekankan pada keaktifan peserta didik dalam keterlibatannya di permainan Talking Ball. Hasil observasi keaktifan Siswa pada siklus II ternyata lebih meningkat dibanding siklus I. Berikut hasil observasi keaktifan peserta didik di siklus II.

Tabel 4. Data Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus II

No	Ciri Perilaku siswa dalam melaksanakan kegiatan belajarnya	Jumlah Siswa	%
1.	Menunjukkan keterlibatannya dalam permainan	39	100%
2.	Menggunakan ungkapan yang sama di dua putaran	6	2%
3.	Menunjukkan sikap percaya diri dalam mengungkapkan saran dan tawaran	30	77%

4.	Menunjukkan sikap antusias ketika mengikuti permainan Talking Ball	39	100%
5.	Menunjukkan sikap senang	39	100%

Hasil observasi di siklus II tampak bahwa peserta didik mulai menikmati keseruan permainan Talking Ball. Dari jumlah peserta yang menunjukkan sikap antusias pada siklus sebelumnya nampak meningkat di siklus II. Peningkatan yang dimaksud adalah dari 17 yaitu sekitar 44% meningkat menjadi 100% di siklus II. Indikasi ini menunjukkan bahwa peserta didik tertarik untuk memainkan Talking Ball. Pada siklus I peserta didik yang terlibat permainan Talking Ball terkesan hanya mengulang apa yang sudah diungkapkan temannya, artinya keberagaman ungkapan masih kurang. Namun dengan penambahan waktu permainan menjadi 2 putaran hasil observasi menunjukkan ada peningkatan yang signifikan dalam hal keberagaman ungkapan saran dan tawaran beserta responnya di siklus II tercatat hanya 6 orang saja yang menggunakan ungkapan yang sama di dua putaran, sisanya sudah beragam.

Tabel 5. Data Hasil Tes Unjuk Kerja Peserta Didik padaKD 4.1 di Siklus II

No	Nama	Nilai Unjuk Kerja	Keterangan
1	A	78	Tuntas
2	B	85	Tuntas
3	C	78	Tuntas
4	D	75	Tuntas
5	E	75	Tuntas
6	F	80	Tuntas
7	G	78	Tuntas
8	H	78	Tuntas
9	I	85	Tuntas
10	J	78	Tuntas
11	K	62	Remedial
12	L	80	Tuntas
13	M	82	Tuntas
14	N	85	Tuntas
15	O	75	Tuntas
16	P	85	Tuntas
17	Q	75	Tuntas
18	R	80	Tuntas
19	S	75	Tuntas
20	T	85	Tuntas
21	U	65	Remedial
22	V	78	Tuntas
23	W	75	Tuntas
24	X	80	Tuntas
25	Y	75	Tuntas
26	Z	80	Tuntas
27	AA	80	Tuntas
28	AB	75	Tuntas

29	AC	80	Tuntas
30	AD	60	Remedial
31	AE	75	Tuntas
32	AF	60	Remedial
33	AG	65	Tuntas
34	AH	60	Remedial
35	AI	80	Tuntas
36	AJ	60	Remedial
37	AK	75	Tuntas
38	AL	80	Tuntas
39	AM	80	Tuntas
Average/Rata-rata		76	
High		85	
Low		60	
Tidak tuntas			16%
Tuntas			84%

Hasil unjuk kerja diatas menunjukkan peningkatan yang signifikan. Besaran peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas meningkat yaitu sebesar 84%. Meskipun belum mencapai angka 100% Yang tuntas namun dibanding dengan siklus sebelumnya presentase ketuntasan mencapai 77% meningkat 7% di siklus II. Peningkatan nilai tertinggi pun dapat dilihat di siklus II yaitu sekitar 3 poin dari 82 menjadi 85. Meski masih ada nilai tidak tuntas dan besarnya sama yaitu 60 namun secara keseluruhan peningkatan hasil belajar cukup signifikan.

2. Pembahasan

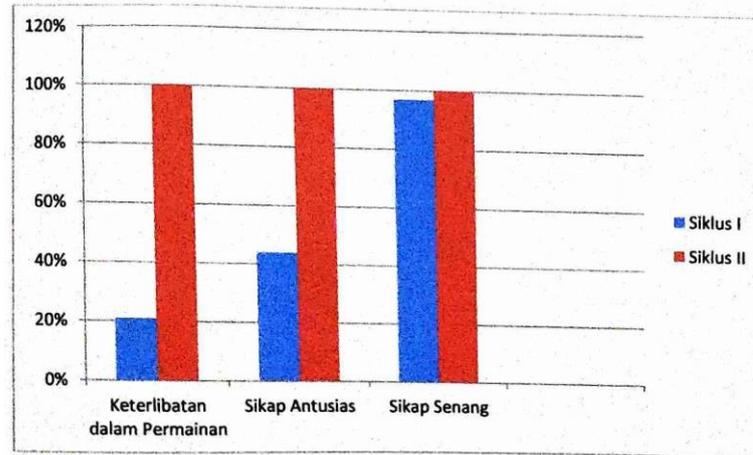
Berdasarkan hasil test tulis dan test unjuk kerja peserta didik pada KD 3.1 & 4.1 yaitu pada materi suggestion & offer diketahui bahwa hasil pencapaian KKM (65) di kelas XI IPA 3 lebih rendah dibanding dengan kelas XI IPA yang lainnya. Pada KD 3.1 pengetahuan, bentuk tes adalah tes tulis peserta yang tidak tuntas mencapai 53% dari jumlah peserta didik 39 orang. Sedangkan pada KD 4.1 yaitu ranah keterampilan hasil tes unjuk kerja peserta pun tidak begitu menggembirakan yaitu peserta yang mencapai ketuntasan hanya 40% peserta didik saja dari total seluruh peserta didik yaitu 39 orang. Berdasarkan hasil angket yang penulis sebarakan sebelum PTK dilakukan, diketahui bahwa hampir semua peserta didik di kelas XI IPA 3 menyatakan merasa bosan dengan tehnik bermain peran (62%). Dan dari angket tersebut penulis mengetahui bahwa peserta didik yang lebih berminat pada permainan (game) daripada bermain peran berjumlah lebih banyak (80%).

Pada siklus II penulis telah berusaha memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi di siklus I dengan memperbaiki rencana tindakan kelas. Di siklus II, penulis meningkatkan bimbingan terhadap peserta didik yang kurang dalam pemahaman bagaimana mengungkapkan suggestion dan offer. Pada siklus I peserta didik diorganisir hanya mengidentifikasi apa saja ungkapan suggestion dan offer namun di siklus II penulis juga merancang pembelajaran bagaimana membuat anak dapat merangkai kalimat mengungkapkan suggestion dan offer. Di siklus II juga penulis mengalokasikan waktu lebih banyak untuk permainan talking ball sehingga semua peserta didik dapat giliran dalam permainan tersebut.

Hasil observasi keaktifan siswa pada siklus II ternyata lebih meningkat dibanding siklus I. Pada siklus II penulis berusaha memperbaiki perencanaan supaya lebih efektif dan efisien.

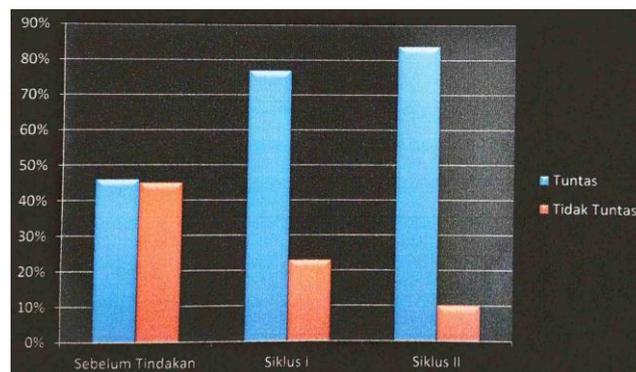
Setelah melakukan perbaikan atas kekurangan-kekurangan yang ditemukan di siklus sebelumnya, ternyata di siklus II unjuk kerja berbicara peserta didik meningkat. Hampir semua siswa tuntas. Sedangkan siswa yang tidak tuntas mengalami penurunan 30%, dari 37% di siklus

sebelumnya menurun menjadi 7% di siklus II. Berikut adalah perbandingan Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II. Secara keseluruhan kenaikan tingkat keaktifan siswa dapat terlihat dari grafik berikut:



Perbandingan pada tiga hal yaitu; keterlibatan dalam pennaian, sikap antusias, sikap senang seperti tergambar pada gafik di atas telah menjadi acuan penulis bahwa pembelajaran menggunakan permaian Talking Ball dapat direkomendasikan untuk dijadikan media pembelajaran dalam melatih berbicara, mengungkapkan ekspresi dalam keterampilan functional skills. Meski pada siklus I tampak kemajuan siswa belum maksimal namun dengan penambahan waktu di siklus II peningkatan sikap positif peserta didik menjadi maksimal. Pada saat siklus I keterlibatan peserta didik hanya mencapai 15% namun meningkat menjadi 100% di siklus II. Begitu pula dengan siknp antusias 44% dan sikap senang 97% di siklus I mengalami peningkatan 100% di siklus II.

Selain membandingknn sikap peserta didik terhadap permainan Talking Ball, penulis jugu meneoba membandingkan kemajuan ketuntasan peserta didik pada KD 4.1 yaitu mengenai materi ungkapan saran dan penawaran (*suggestion and offer*). Hal ini perlu dilakukan agar memperjelas kemajuan yang diperoleh peserta didik ketika mempelajari ungkapan tersebut. Berikut adalah grafik perbandingan ketuntasan peserta didik di siklus I dan siklus II.



Pada grafik ketuntasan di atas dapat dilihat perbandingan antara hasil test unjuk kerja peserta didik sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II. Peningkatan terlihat signifikan. Pada saat sebelum tindakan jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas dibawah 50% yaitu 46/0. Ketika mulai diadakan tindakan kelas di siklus I mulai tampak peningkatan jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas yaitu sebesar 77% dari jumlah peserta didik 39 orang. Kegiatan rxnelitian masih berlanjut di siklus II. Hasil yang ditunjukkan dalam

ketuntasan KD 4.1 meningkat dari siklus sebelumnya yaitu 84%. Meskipun di siklus II masih ada 6 orang yang masih mendapatkan nilai Tuntas.

Merujuk pada penelitian sebelumnya Indah, R., & Rahmat, A. (2019) mengenai mengenai efektivitas penggunaan permainan bahasa Inggris dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas X SMA, yang dilakukan pada 30 siswa kelas X di salah satu SMA di Pontianak. Sampel siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan bahasa Inggris, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan apa pun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan bahasa Inggris secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan rata-rata skor kemampuan berbicara siswa pada pre-test dan post-test yang diukur menggunakan rubrik penilaian. Selain itu, hasil uji t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. C.

Hal ini sejalan dengan penelitian penulis bahwa pembelajaran menggunakan permainan Talking Ball signifikan meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik dan efektif membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

KESIMPULAN

pada siklus I tampak kemajuan siswa belum maksimal namun dengan penambahan waktu di siklus II peningkatan sikap positif peserta didik menjadi maksimal. Pada saat siklus I keterlibatan peserta didik hanya mencapai 15% namun meningkat menjadi 100% di siklus II. Begitu pula dengan sikap antusias 44% dan sikap senang 97% di siklus I mengalami peningkatan 100% di siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan bahasa Inggris secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan rata-rata skor kemampuan berbicara siswa pada pre-test dan post-test yang diukur menggunakan rubrik penilaian. Selain itu, hasil uji t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. C.

Hal ini sejalan dengan

DAFTAR PUSTAKA

- Andrianie, Dewi. (2009). *Penggunaan Metoda Role-play untuk Meningkatkan Kosakata Siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris*. Sukabumi: SMAN 1 Cikembar, 4-11.
- Andrianie, Dewi. (2010). *Perangkat Bahasa Inggris Kelas XI Tahun Pelajaran 2010-2011*. Sukabumi: SMAN 1 Cikembar, 7.
- Chandra, Sulastika, R. (2010). *Administrasi Guru*. Pandeglang: SMAN 2 Pandeglang, 34-37.
- Dian. (2010). *Pemanfaatan SMS (Pesan Singkat) Sebagai Media Pembelajaran Alternatif dalam Pembelajaran BIPA*. Dalam <http://griyawardani.wordpress.com>. Diakses 24 Agustus 2010.
- Indah, R., & Rahmat, A. (2019). *Efektivitas Penggunaan Permainan Bahasa Inggris dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas X SMA*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, 8(9), 1-8.
- Safitri, A., & Fauzan, A. (2019). *Peningkatan Keterampilan Menulis dengan Menggunakan Permainan "Snakes and Ladders" pada Siswa Kelas VII SMP*. Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra, 1(1), 1-8.