

PENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PELAJARAN BAHASA INGGRIS PADA KOMPETENSI BERBICARA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF “KARTU DENSUS 88”

Zakial Irfan

SMP Negeri 4 Probolinggo, Jalan Sunan Ampel Kota Probolinggo
E_mail: irfanzakial@yahoo.co.id

Abstrak: Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan. Pendidikan juga merupakan salah satu ukuran kualitas kehidupan bangsa, karena tingkat pendidikan dapat menunjukkan kualitas sumber daya manusia yang dimiliki oleh suatu bangsa. Seorang guru dalam proses pembelajaran bukan hanya berperan sebagai sumber informasi dan pengetahuan, akan tetapi juga berperan sebagai mediator dan fasilitator untuk membantu agar proses belajar siswa berjalan dengan baik dan mandiri. Dalam hal ini penulis mencoba membuat suatu inovasi media permainan yang menyenangkan sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris khususnya pada kompetensi berbicara sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Media permainan ini saya sebut “KARTU DENSUS 88”. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini merupakan bentuk kajian yang bersifat reflektif untuk pelaku tindakan (karena digunakan untuk memperoleh gambaran tentang keadaan, peristiwa maupun kejadian secara alami di kelas, seperti aktivitas, motivasi dan prestasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam hal peneliti menggunakan media “KARTU DENSUS 88” untuk membantu siswa aktif menggunakan bahasa Inggris dalam proses belajar mengajar khususnya dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Terbukti hasil yang dicapai dalam penggunaan media ini dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris anak secara efektif dan efisien.

Kata Kunci: Permainan KARTU DENSUS 88 dan kemampuan berbicara bahasa Inggris.

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang bersifat *Teacher Centered* saat ini dirasa kurang efektif karena kurang melibatkan pengembangan kemampuan berpikir dan bertindak secara kritis, serta masih kurang untuk mengembangkan kemampuan berkolaborasi dalam proses belajar siswa. Hal ini tentu akan mempengaruhi kualitas pembelajaran itu sendiri karena kualitas pembelajaran bukan hanya dilihat dari hasil belajar saja tetapi harus dilihat juga dari proses

pembelajaran. Seorang guru dalam proses pembelajaran bukan hanya berperan sebagai sumber informasi dan pengetahuan, akan tetapi juga berperan sebagai mediator dan fasilitator untuk membantu agar proses belajar siswa berjalan dengan baik dan mandiri. Pada kondisi ini, siswa dapat mencari informasi dan pengetahuan dengan sendirinya tanpa harus menunggu guru memberikan penjelasan tentang materi yang akan diajarkan. Siswa yang hanya menunggu informasi dan pengetahuan

dari guru maka akan sulit untuk meningkatkan proses pengembangan dirinya sehingga akan berpengaruh pada *Self Confidence* atau aktualisasi diri (percaya diri) siswa itu sendiri.

Model pembelajaran penting untuk diperhatikan karena dengan model pembelajaran yang tepat dapat membawa dampak positif dalam menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas dan hasil belajar yang optimal sehingga berujung pada perbaikan kualitas pendidikan yang lebih baik. Sejak Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) disahkan, secara otomatis peran guru harus berubah sesuai tuntutan kurikulum yang telah diberlakukan. Dalam pasal 20b disebutkan bahwa: "Guru berkewajiban meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni". Berdasarkan pasal tersebut, guru perlu memiliki kreatifitas agar dapat membuat suasana kelas dan pembelajaran menjadi nyaman, menyenangkan, dan bermakna sehingga siswa merasa belajar merupakan sesuatu yang menarik dan ditunggu-tunggu.

Berdasarkan pembaharuan paradigma pembelajaran dalam KTSP antara lain pada proses pembelajaran, suatu proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika didukung oleh metode pembelajaran yang tepat dan partisipasi aktif siswa. Siswa sebagai subjek belajar adalah komponen manusia yang menempati posisi sentral dalam proses pembelajaran. Di dalam proses

pembelajaran siswa sebagai faktor penentu yang dapat mempengaruhi berhasil tidak tercapainya tujuan pembelajaran (Yuliatiningsih, 2006 : 5).

Motivasi siswa adalah hal yang paling utama yang mempengaruhi bagaimana sikap siswa terhadap suatu mata pelajaran, terutama pelajaran bahasa Inggris yang dianggap paling sulit dari mata pelajaran yang lain. Mata pelajaran sebagai ilmu yang memiliki tingkat kesukaran yang lebih tinggi membutuhkan peranan motivasi belajar.

Dari hasil wawancara dengan siswa di SMP Negeri 4 Kota Probolinggo, penulis memperoleh data informasi tentang mata pelajaran bahasa Inggris di SMP Negeri 4 kota Probolinggo pada kelas VII hampir 90% siswa menganggap bahwa pembelajaran Bahasa Inggris dianggap sebuah mata pelajaran yang tidak menyenangkan oleh siswa. Alasan mayoritas siswa adalah tidak tahu artinya, takut salah, kurang percaya diri dan malu berbicara bahasa Inggris sehingga motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran Bahasa Inggris masih rendah.

Dari permasalahan ini, penulis mencoba membuat suatu inovasi media pembelajaran berupa media permainan edukatif yang diharapkan dapat membuat suasana dalam proses pembelajaran menjadi suatu hal yang menyenangkan, menarik dan membuat siswa aktif sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, khususnya bahasa Inggris terutama pada kompetensi berbicara sehingga siswa dapat mempraktekkan

atau menggunakan bahasa Inggris minimal selama proses pembelajaran berlangsung. Media permainan edukatif ini disebut "KARTU DENSUS 88" oleh penulis.

"KARTU DENSUS 88" adalah sebuah kartu yang di dalamnya berisi tiga bagian. Bagian pertama adalah gambar binatang (sebuah kosakata yang sedang dipelajari), bagian kedua adalah *clue of questions* yang terdiri dari petunjuk pertanyaan-pertanyaan atau ciri-ciri untuk menebak gambar binatang pada kartu yang lainnya. Bagian ketiga adalah daftar nama gambar binatang yang harus ditebak yang ada pada semua kartu. Satu paket kartu "KARTU DENSUS 88" berjumlah 15 kartu yang bisa dimainkan oleh 3 (tiga) orang.

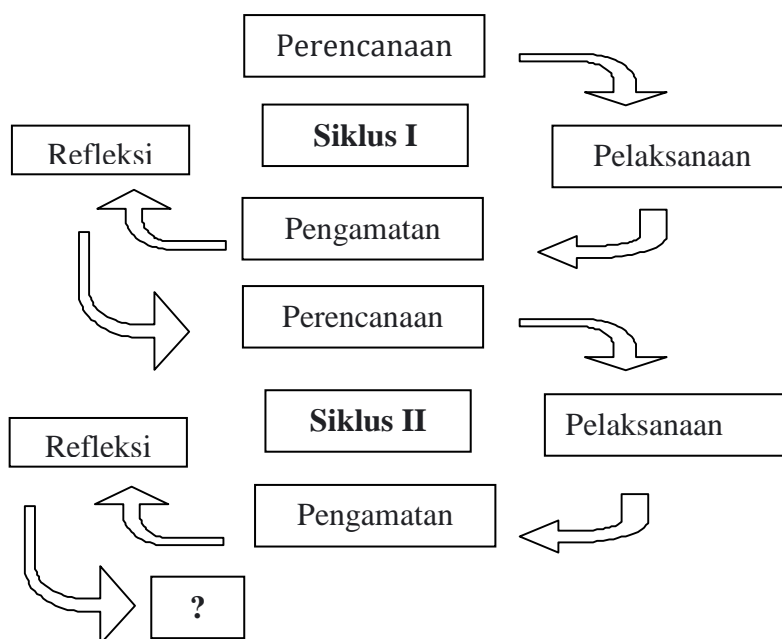
Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis menyusun Rumusan Masalah dalam rangka mencari solusi untuk mengatasi motivasi belajar siswa yang masih rendah. Rumusan masalah tersebut adalah "Apakah penggunaan media permainan edukatif "KARTU DENSUS 88" dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Inggris pada kompetensi berbicara di kelas.

Dalam hal ini, penulis mengharapkan dengan karya inovasi yang berupa media permainan edukatif "KARTU DENSUS 88" dapat menjadikan mata pelajaran bahasa Inggris menjadi mata pelajaran yang sangat menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar bahasa Inggris.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Peneliti menggunakan metode ini karena metode ini memiliki peranan sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar. Diimplementasikan dengan baik artinya pihak yang terlibat dalam penelitian tindakan kelas atau guru mencoba dengan sadar mengembangkan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah-masalah atau memperbaiki situasi dan kemudian secara cermat mengamati pelaksanaannya untuk mengukur tingkat keberhasilannya sedangkan diimplementasikan dengan benar artinya sesuai dengan kaidah penelitian tindakan kelas, penelitian tindakan kelas diharapkan dapat menciptakan sebuah budaya belajar dikalangan para guru, penelitian tindakan kelas menawarkan peluang sebagai strategi pengembangan kinerja sebab pendekatan penelitian ini menempatkan guru sebagai peneliti, agen perubahan yang pola kinerjanya bersifat kolaboratif. Penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru yang bertindak sebagai peneliti di kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran. Jadi Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Wardani, 2004 : 12).

Adapun model penelitian tindakan kelas ditunjukkan dalam gambar berikut:



Gambar 2.1 Model Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2008:16)

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Kota Probolinggo yang berlokasi di Jalan Sunan Ampel Kota Probolinggo. Penelitian ini dilaksanakan dikelas VII D semester genap tahun ajaran 2014/2015. Data yang diperoleh diolah dan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif yaitu:

Data kuantitatif dapat dianalisa secara deskriptif. Misalnya mencari nilai rata-rata, presentase keberhasilan pada peningkatan motivasi siswa. Data kualitatif, yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberikan gambaran kenyataan atau fakta sesuai data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai peserta didik juga untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kegiatan serta aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Untuk mengetahui data tentang bagaimana peningkatan motivasi belajar melalui permainan edukatif “KARTU DENSUS 88” di kelas VII D SMPN 4 KOTA Probolinggo, maka penelitian menggunakan analisis data statistik yang berupa persentase dengan rumus:

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah banyaknya sampel

Tindakan dapat dikatakan berhasil jika tercapai skor dengan taraf keberhasilan lebih dari 75% peserta didik mencapai kriteria baik atau sangat baik. Setelah itu hasil pengamatan pada siklus I dibandingkan dengan hasil siklus II sehingga dapat diketahui apakah terjadi peningkatan antara siklus I dan II jika belum terjadi peningkatan maka akan dilanjutkan dan dibandingkan

dengan siklus berikutnya. Jika hal tersebut telah tercapai, maka penerapan pembelajaran dengan menggunakan media permainan edukatif “KARTU DENSUS 88” dapat dikatakan berhasil sehingga siklus dapat dihentikan.

HASIL PENELITIAN

Siklus I

Temuan Observasi Siklus II

Data Hasil Instrumen Catatan

Lapangan (Observasi Terbuka)

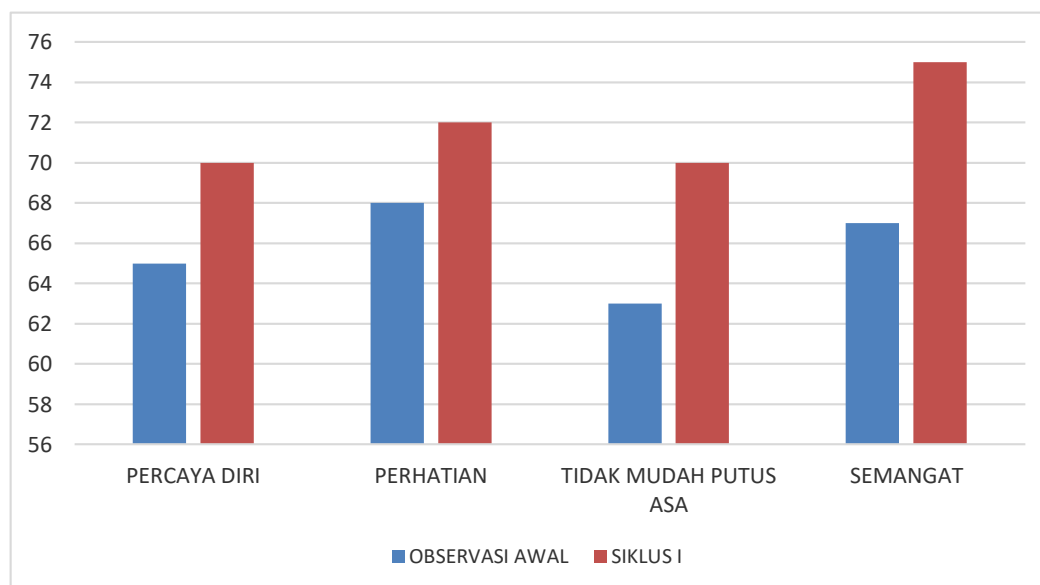
Dalam instrument catatan lapangan, observasi tidak menetapkan kriteria pengamatan secara terperinci. Semua berawal dari pemikiran yang netral dan peneliti tinggal menuangkan semua kejadian yang berlangsung dalam pembelajaran di instrument catatan lapangan.

Dari hasil catatan lapangan, didapatkan data bahwa pembelajaran berlangsung cukup lancar. Peserta didik dapat dengan mudah melaksanakan permainan “KARTU DENSUS 88”

meskipun masih ada beberapa peserta didik yang masih belum sepenuhnya lancar dalam melakukan permainan. Peserta didik antusias mengikuti pelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media “KARTU DENSUS 88” dalam situasi yang menyenangkan meskipun suasana pembelajaran masih belum sepenuhnya terkondisikan dengan baik. tapi tujuan utamanya untuk meningkatkan semangat atau motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Data Hasil Instrument Observasi (Observasi Tertutup)

Peneliti melakukan observasi siklus I untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam berbicara bahasa Inggris setelah dilakukan pembelajaran melalui media permainan edukatif “KARTU DENSUS 88”. Hasil dari observasi tersebut adalah sebagai berikut:



Adapun temuan-temuan di lapangan yang menyebabkan hal di atas terjadi adalah sebagai berikut: 1) Masih kurangnya percaya diri peserta didik untuk melakukan permainan edukatif dengan menggunakan bahasa Inggris. 2) Suasana kelas belum terkontrol. 3) Dibutuhkan teman sebaya yang dianggap kompeten untuk mendampingi teman yang lain untuk bermain. 4) Sistem penilaian harus dilakukan per kelompok. Dalam hal ini masing-masing kelompok yang akan dinilai maju di depan kelas. 5) Peserta didik masih pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. 6) Penggunaan waktu yang kurang efektif dan efisien

Siklus II

Temuan Observasi Siklus II

Data Hasil Instrumen Catatan

Lapangan (Observasi Terbuka)

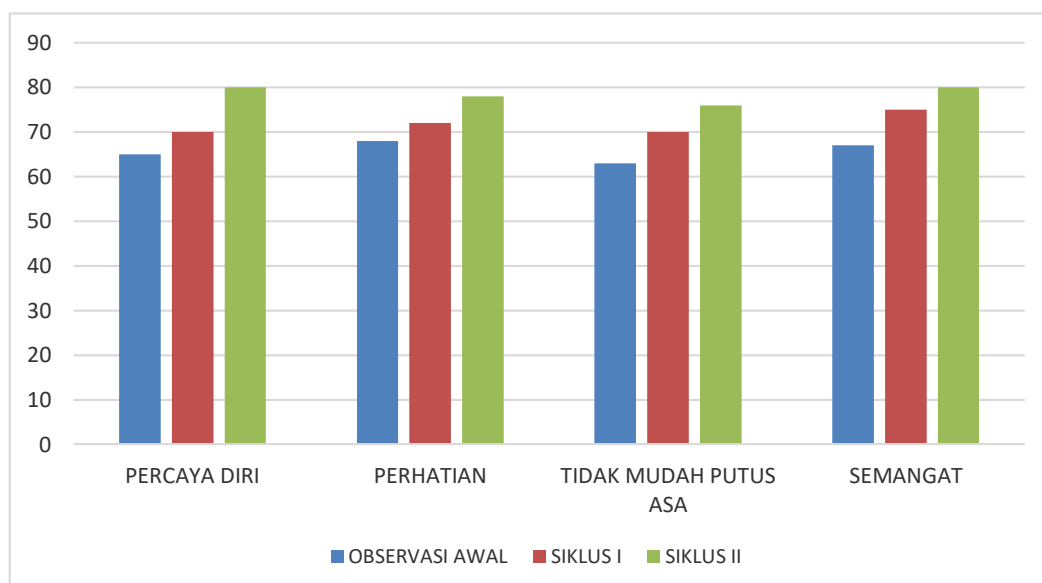
Seperti halnya dalam pelaksanaan siklus I dalam instrument catatan lapangan, observasi tidak menetapkan kriteria pengamatan secara terperinci. Semua berawal dari pemikiran yang netral dan peneliti tinggal menuangkan semua kejadian yang berlangsung dalam

pembelajaran di instrument catatan lapangan.

Dari hasil catatan lapangan, didapatkan data bahwa pembelajaran berlangsung cukup lancar. Peserta didik dapat dengan mudah melaksanakan permainan "KARTU DENSUS 88" seluruh peserta didik sudah lancar dalam melakukan permainan. Peserta didik antusias mengikuti pelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media "KARTU DENSUS 88" dalam situasi yang menyenangkan dan suasana pembelajaran sudah terkondisikan dengan baik.

Data Hasil Instrument Observasi (Observasi Tertutup)

Peneliti melakukan observasi siklus II untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan dan seberapa besar peningkatan pada motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris dalam kompetensi berbicara setelah dilakukan tahap refleksi pada siklus I. Hasil dari observasi tersebut adalah sebagai berikut:



Refleksi Tindakan Siklus II

Dari hasil tindakan refleksi siklus II terdapat peningkatan motivasi belajar pada beberapa peserta didik yang signifikan, adapun temuan-temuan selama proses observasi atau pengamatan pada siklus II adalah sebagai berikut: 1) Peserta didik sudah mulai percaya diri untuk melakukan permainan edukatif dan menggunakan bahasa Inggris dengan yakin. 2) Suasana kelas sudah terkontrol dan terkondisikan. 3) Seluruh siswa sudah mulai paham dan aktif dalam melakukan permainan edukatif "KARTU DENSUS 88" 4) Penggunaan waktu sudah efektif dan efisien sesuai dengan perencanaan di RPP.

PEMBAHASAN

Dari hasil temuan di atas peneliti menemukan hal-hal yang menjadi kendala proses belajar mengajar yang selama ini dilaksanakan dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas VII D. Seperti yang dijelaskan di atas bahwa suatu bahasa adalah suatu kebiasaan, dimana seseorang tidak akan mampu menggunakan suatu bahasa dengan baik jika dia tidak terbiasa menggunakannya setinggi apapun kecerdasannya.

Maka dari itu peneliti dalam penelitian ini mencoba untuk mengajar bahasa Inggris tidak hanya mengajar apa bahasa Inggris itu tetapi belajar bagaimana menggunakan bahasa Inggris. Dalam hal ini peneliti menggunakan media permainan edukatif "KARTU DENSUS 88" untuk membantu peserta didik meningkatkan motivasi belajarnya terutama dalam kompetensi berbicara

dalam proses belajar mengajar khususnya dalam mata pelajaran bahasa Inggris.

Dalam penggunaan media permainan edukatif "KARTU DENSUS 88" guru harus benar-benar mengalokasikan waktu seefektif dan seefisien mungkin karena dalam penggunaan media permainan banyak hal yang harus disediakan dan dipersiapkan, baik sebelum dimulainya pembelajaran atau dalam proses pembelajaran. Hal tersebut diantaranya penyediaan logistik, pengaturan kelompok sampai pada pengaturan kondisi dan suasana kelas. Jika guru tidak mampu untuk mengatur waktu seefektif dan seefisien mungkin, maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan maksimal.

Pembagian kelompok dalam permainan harus ada peserta didik yang aktif pada masing-masing kelompok. Hal tersebut bertujuan untuk bisa membantu temannya yang kesulitan dalam mengikuti dan memahami permainan yang sedang berlangsung, terutama dalam tahap awal pada saat mereka belum terlalu mengenal permainan tersebut. Pada tahap-tahap berikutnya setelah peserta didik terbiasa bermain media permainan edukatif "KARTU DENSUS 88" hal itu tidak perlu dilakukan lagi, bahkan kalau bisa untuk menentukan kelompok harus diacak secara random untuk menghindari dominasi oleh peserta didik yang pandai saja dalam melakukan permainan.

Terbukti hasil yang dicapai dalam penggunaan media ini dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris anak secara efektif dan

efisien. Mayoritas peserta didik yang awalnya tidak mempunyai percaya diri yang cukup untuk berbicara bahasa Inggris, dengan media permainan edukatif ini peserta didik dapat termotivasi dan percaya diri untuk berbicara bahasa Inggris di dalam kelas.

KESIMPULAN

Bedasarkan rumusan masalah, hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: 1) Penerapan model pembelajaran dengan menggunakan media permainan "KARTU DENSUS 88" di kelas 7 D SMPN 4 Kota Probolinggo pada mata pelajaran Bahasa Inggris dapat diterapkan dengan baik. 2) Motivasi siswa kelas 7 D SMPN 4 Kota Probolinggo pada mata pelajaran Bahasa Inggris meningkat setelah penerapan model pembelajaran dengan menggunakan media permainan "KARTU DENSUS 88".

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut: 1) Bagi guru mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP kelas 7 disarankan untuk menerapkan Pembelajaran model pembelajaran dengan menggunakan media permainan "KARTU DENSUS 88" untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kompetensi berbicara, namun hendaknya disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan dan lingkungan belajar siswa. 2) Bagi sekolah, penerapan pembelajaran dengan menggunakan media permainan "KARTU DENSUS 88" dapat digunakan sebagai pertimbangan pengembangan

strategi pembelajaran bagi mata pelajaran yang lain sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di SMPN 4 Kota Probolinggo. 3) Bagi peneliti, penelitian ini hendaknya dapat diteruskan oleh peneliti selanjutnya dengan kelas, sekolah, dan materi yang berbeda. Untuk kesempurnaan Penerapan model pembelajaran dengan menggunakan media permainan "KARTU DENSUS 88" maka harus disediakan alokasi waktu yang cukup agar tidak mengurangi tahap-tahap yang harus dilakukan.

DAFTAR RUJUKAN:

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)
- Wardani I.G, AK, 2004. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Yuliaritainingsih, M.S, 2006. *Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Bina Media Informasi