



PENGARUH *LANGUAGE GAMES* TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INGGRIS

Komang Trisnadewi

STMIK STIKOM Indonesia

kmgtrisna@yahoo.com

Eka Ayu Purnama Lestari

STMIK STIKOM Indonesia

ayulestari2526@yahoo.com

ABSTRAK

Dalam pembelajaran sebuah bahasa, terutama bahasa Inggris, terdapat berbagai macam metode dan strategi yang ditawarkan. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah melalui permainan/ *games*. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan pengaruh *language games* terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris mahasiswa. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa kelas Z STMIK STIKOM Indonesia yang berjumlah 19 orang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *language games* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kemampuan berbicara mahasiswa kelas Z STMIK STIKOM Indonesia. Kemampuan berbicara tersebut mencakup pelafalan, kelancaran, dan ketepatan kalimat yang dibuat oleh mahasiswa. Mengenai perhatian, respon, kedisiplinan, serta partisipasi mahasiswa juga meningkat. Berdasarkan hasil kuesioner, seluruh mahasiswa setuju bahwa penerapan *language games* sangat menyenangkan dan sangat memotivasi mahasiswa untuk lebih berpartisipasi pada setiap kegiatan di kelas.

Kata kunci: *language games, berbicara, metode pengajaran*

ABSTRACT

[Title: The Influence of Language Games on Student's Speaking Ability] *In learning a language, especially English, there are many different methods and strategies offered. One of them is using games. This study aims to describe the influence of language games on student's speaking ability. The subjects of this study are 19 students of class Z STMIK STIKOM Indonesia. The result shows that the application of language games has a positive and significant influence on student's speaking ability. It includes the pronunciation, fluency, and accuracy. The attention, response, discipline, and student's participation also increased. Based on the results of the questionnaire, all students agree that language games is very fun and very motivating students to participate more in every activity in the classroom.*

Keywords: *language games, speaking, teaching method*

PENDAHULUAN

Dari banyak jumlah bahasa di dunia, bahasa Inggris berhasil menjadi bahasa internasional. Bahasa Inggris menjadi bahasa dunia pertama yang benar-benar universal (Naisbitt & Abdurdence, 1990). Bahasa Inggris menjadi bahasa yang penggunaannya terluas selain bahasa Cina dan Rusia (Izzan, 2008: 10). Perkembangan tersebut ditunjang di lima benua dari Eropa, Amerika, India, Afrika Utara



hingga Australia. Bahkan, kemungkinan besar, bahasa Inggris menjadi bahasa dasar peradaban dunia.

Perkembangan bahasa Inggris sangat pesat tak terkecuali pada dunia pendidikan. Di Indonesia, bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di pendidikan formal dari tingkat terendah, taman kanak-kanak hingga tertinggi, perguruan tinggi. Pada tingkat perguruan tinggi, bahasa Inggris merupakan salah satu mata kuliah yang tergolong mata kuliah umum yang wajib ditempuh mahasiswa semua jurusan.

Dalam mempelajari bahasa, keterampilan bahasa memiliki empat komponen, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Tarigan, 2008). Keterampilan menyimak dan berbicara terkait dengan bahasa lisan, sementara keterampilan membaca dan menulis terkait dengan bahasa tulis. Keempat keterampilan itu berhubungan erat dengan proses berpikir yang mendasari bahasa.

Tarigan (1981) mengemukakan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, mengatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Pendengar menerima informasi melalui rangkaian nada, tekanan, dan penempatan persendian. Jika komunikasi berlangsung secara tatap muka ditambah lagi dengan gerak tangan dan air muka (mimik) pembicara.

Sebenarnya apabila kita ingin mempelajari sebuah bahasa kuncinya adalah latihan. Keterampilan seseorang terhadap sebuah bahasa bergantung pada adanya kesempatan untuk menggunakan bahasa tersebut (Iskandarwassid & Sunendar, 2009). Dengan ini penulis dapat mengatakan bahwa semakin sering kita menggunakan suatu bahasa akan semakin tinggi tingkat keterampilan kita terhadap bahasa tersebut. Apabila kita ingin meningkatkan kemampuan membaca, maka kita harus lebih sering untuk membaca, begitu pula halnya dengan kemampuan berbicara. Jika kita ingin menguasai keterampilan berbicara bahasa Inggris, maka kita harus meningkatkan intensitas penggunaan bahasa Inggris secara oral. Namun, hal inilah yang menjadi permasalahan banyak orang yang ingin belajar bahasa Inggris.

Dalam proses belajar di lingkungan formal, terutama belajar bahasa asing, para pembelajar akan menghadapi kesulitan terlebih apabila bahasa asing dan bahasa pertama pembelajar mempunyai perbedaan dari segi suara, kosakata, tulisan, serta tata bahasa. Hal ini pun terjadi pada mahasiswa kelas Z STIKI Indonesia. Kesulitan yang mereka alami adalah kesulitan untuk mengungkapkan ide-ide yang sebenarnya mereka sudah miliki. Jika diminta menjabarkan dalam bahasa Indonesia, kesulitan itupun sirna.

Kebanyakan dari mereka cenderung mengerti apabila seseorang berbicara bahasa Inggris, namun susah bagi mereka untuk menanggapi ataupun sekedar menjawab singkat. Sebagian kecil dari mereka malu dan kurang percaya diri dalam mengungkapkan ide-ide mereka dalam bahasa Inggris. Hal ini terlihat saat dosen meminta untuk menjawab dan mereka dapat menjawab walaupun dengan bahasa yang singkat.

Kenyataannya, sebagai seorang dosen kita dituntut agar mampu membimbing mahasiswa untuk mencapai setiap tujuan dari mata kuliah terlepas dari kesulitan ataupun hambatan yang muncul. Seorang dosen diharapkan untuk kreatif dan berjiwa inovatif dalam menghadapi kesulitan yang dialami mahasiswa. Oleh karena itu, diperlukanlah sebuah strategi atau metode pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa mahasiswa.



Dalam pembelajaran sebuah bahasa, terutama bahasa Inggris, terdapat berbagai macam metode dan strategi yang ditawarkan. Strategi pembelajaran meliputi kegiatan atau pemakaian teknik yang dilakukan oleh pengajar mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai ke tahap evaluasi, serta program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu, yaitu pengajaran (Iskandarwassid & Sunendar, 2009). Salah satu metode yang dapat digunakan adalah melalui permainan/ *games*.

“Language learning is hard work. Effort is required at every moment and be maintained over a long period. Games help and encourage many learners to sustain their interest and work”.

“Games help the teacher to create contexts in which the language is useful and meaningful”.

(Wright, Betteridge, & Buckby, 1984)

Permainan sangat memotivasi dan menghibur dan akan memberikan kesempatan kepada siswa pemalu untuk mengekspresikan pendapat dan ide mereka (Hansen, 1994).

Namun, ada kesan bahwa permainan identik dengan anak-anak. Permainan pada saat proses pembelajaran hanya bersifat menghibur dan bukan untuk tujuan pembelajaran. Sedangkan pada kenyataannya siswa yang mendapatkan permainan pada saat proses pembelajaran berlangsung akan merasa terhibur dan menikmati proses pembelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, penulis perlu untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh permainan terhadap kemampuan bahasa Inggris terutama dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara. Penelitian ini akan dilakukan di STIKI Indonesia dengan objek penelitian adalah mahasiswa kelas Z dimana mereka memang mengalami kesulitan dalam berbicara dan juga karena belum pernah diadakan penelitian mengenai penerapan metode ini sebelumnya. Sesuai dengan tujuan pemberian mata kuliah umum bahasa Inggris, yakni agar mahasiswa mengetahui, memahami, dan mampu mengaplikasikan bahasa Inggris, maka penting sekali penelitian ini dilakukan sehingga nantinya dapat menjadi referensi bagi dosen bahasa Inggris dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa. Dipandang perlu untuk melakukan perbaikan melalui permainan mahasiswa akan lebih termotivasi dan akan lebih sering untuk mempraktekkan bahasa Inggris.

Penelitian mengenai pengaruh penggunaan *language games* terhadap kemampuan berbahasa memang menarik seiring dengan tuntutan seorang dosen yang diharapkan mampu untuk memberikan sebuah inovasi sebagai alternatif dalam menghadapi kesulitan yang dialami mahasiswa.

Penelitian tentang penggunaan *language games* pernah dilakukan oleh Al Masri dan Majeda Al Najjar (2014) dengan judul *the effect of using Word Games on Primary Stage Students Achievement in English Language Vocabulary in Jordan*. Penelitian tersebut termuat dalam American International Journal of Contemporary Research. Adapun tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk menginvestigasi efek dari penggunaan permainan kata terhadap kemampuan kosakata bahasa Inggris pada siswa tingkat dasar di Sekolah Marj Al Hamam dan Al Baraa. Sampel dari penelitian tersebut adalah siswa tingkat pertama yang berjumlah 158 orang. Untuk mengukur peningkatan kosakata siswa diadakan pre test dan juga post test. Hasil dari penelitian tersebut mengidentifikasi bahwa terdapat

perbedaan antara pre test dan post test siswa. Penelitian tersebut menyarankan untuk menggunakan *word games* sebagai salah satu cara untuk mengajar kosakata bahasa Inggris (Al Masri & Najar, 2014).

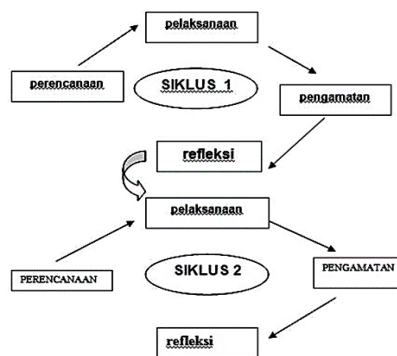
Penelitian serupa juga dilakukan oleh Wang (2011) dengan judul “*Investigating the Impact of Using games in Teaching Children English*”. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk menginvestigasi hubungan antara penggunaan *games* dengan kemampuan bahasa Inggris siswa. Subjek dari penelitian tersebut adalah 50 siswa kelas 6 sekolah dasar. Dengan mengaplikasikan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif, ditemukan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa dan juga pemerolehan kosakata hasil lainnya adalah terdapat hubungan antara penggunaan *games* dengan performa bahasa Inggris siswa terutama tingkat kecakapan mereka (Wang, 2011).

Penelitian serupa yang ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Prayitno (2006) dengan judul “Efektivitas penggunaan Pendekatan Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Anak Tunagrahita Ringan” yang termuat dalam jurnal Penelitian khusus. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di kelas 1 SLTPLB tunagrahita ringan dengan pendekatan permainan serta untuk mengetahui peningkatan motivasi siswa mengikuti proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas 1 SLTPLB Negeri 1 Yogyakarta. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran bahasa Inggris dengan pendekatan permainan dapat memotivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan pendekatan permainan dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa (Prayitno, 2006).

Penelitian ini berbeda karena meneliti pengaruh *language games* terhadap kemampuan berbicara mahasiswa yang meliputi kelancaran, pelafalan dan ketepatan kalimat. Selain itu penelitian ini juga mendeskripsikan pengaruh *language games* terhadap keaktifan serta motivasi mahasiswa dalam belajar bahasa Inggris. Subjek dari penelitian ini juga berbeda yaitu mendeskripsikan proses pembelajaran bahasa Inggris melalui *language games* atau permainan bahasa mahasiswa kelas z STMIK STIKOM Indonesia.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terbagi menjadi empat aspek pokok, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Secara umum, model penelitian ini dapat digambarkan seperti berikut.



Gambar 1. Model Penelitian



Penelitian ini dilakukan di sebuah sekolah tinggi ilmu komputer, STMIK STIOM Indonesia. Subjek dari penelitian ini adalah 19 mahasiswa dengan rincian 14 laki-laki dan 5 sisanya adalah perempuan. Dari sumber data tersebut, yang akan diamati oleh penulis adalah kemampuan berbicara bahasa Inggris mahasiswa yang meliputi kelancaran, pelafalan, serta ketepatan kalimat. Dari sumber data ini juga diamati motivasi belajar mereka serta partisipasi mereka di dalam kelas.

Penulisan hasil penelitian ini dilakukan secara deskriptif atau melalui uraian-uraian yang menggambarkan dan menjelaskan subjek penelitian. Pendekatan dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah kerja penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan pengumpulan data adalah metode pengamatan atau observasi yang dibantu dengan teknik perekaman dan pencatatan. Teknik pengamatan yang dilakukan adalah dengan berpartisipasi.

Data pada penelitian dianalisis secara deskriptif. Hasil kuesioner dianalisis secara deskriptif. Sedangkan hasil berbicara mahasiswa berupa data kuantitatif. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara yang dikuasai siswa. Kriteria yang digunakan dalam menilai kemampuan berbicara diadopsi dari rubrik penilaian keterampilan berbicara siswa oleh Simon (2005) yang dimodifikasi sesuai dengan kondisi siswa. Adapun rubrik penilaiannya yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari kelancaran, pelafalan, serta ketepatan kalimat sebagai berikut (Quinn, 2005).

Tabel 1. Rubrik Penilaian

Penilaian	Sub penilaian	Bobot	Poin
Kelancaran	Tidak jelas	1	5
	Kurang jelas	2	10
	Jelas	3	15
	Sangat jelas	4	20
Pelafalan	Tidak tepat	1	5
	Kurang tepat	2	10
	Tepat	3	15
	Sangat tepat	4	20
Tata bahasa/ ketepatan kalimat	Tidak menguasai	1	5
	Kurang menguasai	2	10
	Menguasai	3	15
	Sangat menguasai	4	20

Keterangan rubrik

1: 5

2: 10

3: 15

4: 20

PEMBAHASAN

Penelitian ini memaparkan pengaruh *language games* terhadap kemampuan berbicara mahasiswa yang mencakup kelancaran, pelafalan, dan ketepatan kalimat. Dengan menggunakan rubrik penilaian yang sudah dipaparkan sebelumnya, kemampuan berbicara mahasiswa dinilai. Pengamatan langsung/ observasi dan penyebaran kuesioner kepada mahasiswa juga dilakukan guna mendukung hasil penelitian ini.



Kemampuan Bercara Bahasa Inggris saat Pratindakan

Pengamatan pada tahap pratindakan bertujuan untuk mengetahui kemampuan berbicara mahasiswa, tingkat partisipasi dan motivasi belajar pada tahap awal sebelum diberlakukan siklus. Proses pembelajaran yang terjadi saat pratindakan dimulai dari pembukaan, yaitu dengan pengenalan diri dosen dan mahasiswa. Untuk mengetahui tingkat partisipasi dan motivasi mahasiswa, dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya, menjawab atau menyampaikan pendapatnya sebelum dosen yang menunjuk salah satu dari mereka untuk berbicara. Hasilnya memang motivasi dan partisipasi mahasiswa masih sangat rendah. Tidak ada yang berinisiatif untuk bertanya, menjawab, atau menyampaikan ide lebih dulu.

Untuk mengetahui kemampuan berbicara, dosen memberikan pertanyaan dan meminta seluruh mahasiswa untuk menjawab satu per satu. Hal yang menjadi topik pertanyaan adalah *introducing self* dan *daily life*. Seluruh mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk berbicara dan hasil dari tes berbicara tersebut dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Tes Berbicara Patindakan

No/mahasiswa	Aspek yang Dinilai			Jumlah Nilai
	1	2	3	
1	10	10	15	35
2	10	5	5	20
3	10	10	10	30
4	10	10	10	30
5	10	10	10	30
6	10	10	10	30
7	10	10	10	30
8	10	8	10	28
9	12	12	10	32
10	13	13	10	36
11	10	10	10	30
12	10	10	10	30
13	13	13	10	36
14	10	10	10	30
15	10	10	10	30
16	10	10	10	30
17	10	10	10	30
18	10	10	10	30
19	10	10	8	28

Keterangan aspek yang dinilai

1: kelancaran

2: pelafalan

3: ketepatan

Berdasarkan hasil tes berbicara pada tahap pratindakan diketahui bahwa hampir seluruh mahasiswa mendapatkan nilai yang rendah. Hal ini berarti bahwa kemampuan berbicara mereka masih rendah dalam kelancaran, pelafalan, dan ketepatan kalimat.

Hampir seluruh mahasiswa kurang lancar dalam berbicara bahasa Inggris. Ada beberapa faktor yang memengaruhi hal tersebut, yaitu mereka kurang percaya diri karena merasa takut salah, tidak tahu kata cara mengucapkan kata tersebut, dan



memang tidak begitu akrab dengan bahasa Inggris karena jarang menggunakan bahasa Inggris.

Kemampuan berbicara bahasa Inggris pada siklus I

Pada siklus ini, peneliti mulai menerapkan penggunaan *language games* dalam mengajar. Adapun langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan sebagai berikut.

1. Kegiatan awal
 - 1) Dosen menyapa mahasiswa dan mempersilahkan mereka untuk mengisi daftar absen.
 - 2) Dosen menanyakan tentang materi yang diajarkan pada pertemuan sebelumnya.
2. Kegiatan inti
 - 1) Peneliti membagi kelas tersebut menjadi 2 kelompok besar dengan permainan *tic* dan *tac*. Mahasiswa diminta untuk membaca kata-kata tersebut secara bersama-sama. Setelah dianggap fasih dalam melafalkan kata tersebut, peneliti meminta masing-masing mahasiswa menyebutkan kata tersebut yang dimulai dari mahasiswa yang paling belakang. Satu mahasiswa menyebutkan kata *tic* dan dilanjutkan oleh mahasiswa selanjutnya dengan kata *tac* dan begitu terus hingga seluruh mahasiswa mendapatkan giliran untuk mengucapkan kata. Mahasiswa terlihat sangat menikmati kegiatan tersebut.
 - 2) Setelah seluruh mahasiswa mendapatkan tempat duduk, peneliti mulai menjelaskan permainan yang akan mereka mainkan adalah *what is the word*. Namun sebelumnya peneliti meminta seluruh mahasiswa untuk memikirkan satu kata mengenai kesukaan ataupun tidak kesukaan. Peneliti menjelaskannya dengan memanggil salah satu mahasiswa dari salah satu kelompok untuk maju ke depan dan memperagakannya. Mahasiswa tersebut mendeskripsikan sebuah kata. Apabila salah satu dari mahasiswa dari kelompok yang berlawanan dapat menebak kata apa yang dimaksud, maka grup mahasiswa tersebut menang dan berhak untuk memiliki mahasiswa tadi yang berdiri di depan untuk menjadi anggota baru bagi kelompok lawan.
 - 3) Selanjutnya setelah permainan itu selesai dan dianggap cukup, peneliti menyimpulkan grup yang menjadi pemenang dan meminta yang lainnya untuk memberikan selamat dengan cara *giving aplouse*.
 - 4) Peneliti selanjutnya meminta seluruh siswa untuk kembali ke tempat duduk masing-masing.
 - 5) Peneliti menjelaskan materi yang akan dipelajari hari ini adalah mengenai *like and dislike*. Peneliti menjelaskan cara membuat kalimat yang menyatakan *like* dan *dislike*. Kalimat yang dipakai peneliti dihubungkan dengan kata-kata yang dipakai mahasiswa saat bermain *games* sebelumnya
 - 6) Setelah penjelasan dirasa cukup dan mahasiswa paham, peneliti meminta mahasiswa untuk membuat 4 daftar kalimat yang mengenai hal yang mereka sukai dan tidak sukai pada selembar kertas kecil yang dibagikan oleh peneliti. Peneliti juga meminta mahasiswa untuk menuliskan nama mereka pada kertas tersebut.
 - 7) Setelah selesai, peneliti meminta mahasiswa untuk membacakan kalimat yang mereka buat satu persatu sekaligus memperkenalkan diri juga.



- 8) Setelah seluruh mahasiswa mendapatkan gilirannya dan peneliti mendapatkan seluruh kertas yang telah mereka isi, peneliti menjelaskan bahwa mereka akan bermain sebuah permainan yang bernama *who is the person*. Peneliti menjelaskan aturan main dari permainan tersebut. Peneliti mengambil salah satu kertas yang tadi telah terkumpul untuk dibacakan dan dijelaskan seperti berikut. *He likes chocolate, he likes football, he doesn't like basketball, and he hates pizza. Who is the person?* Peneliti menggunakan *He* karena orang yang menuliskan kalimat tersebut adalah seorang laki-laki. Peneliti lalu menunjuk satu nama dari mahasiswa yang sedang duduk untuk menebak kira-kira siapa orang yang dimaksud. Apabila mahasiswa yang ditunjuk salah dalam menebak, maka mahasiswa yang ditunjuk tadi wajib maju ke depan untuk menggantikan orang yang menjelaskan di depan. Namun, apabila tebakannya benar, maka orang yang menjelaskan tadi akan tetap di depan dan menjelaskan orang lain dari kertas yang telah dikumpulkan tadi.
 - 9) Seluruh mahasiswa mendapatkan giliran untuk memainkan permainan tersebut.
3. Kegiatan akhir
- Peneliti melakukan refleksi dengan bertanya tentang kesulitan mahasiswa dan memperbaiki kesalahan yang muncul.

Berikut adalah hasil tes berbicara pada siklus I setelah penerapan *language games*.

Tabel 3. Hasil Tes Berbicara Siklus I

No/mahasiswa	Aspek yang Dinilai			Jumlah Nilai
	1	2	3	
1	13	13	15	41
2	12	10	10	32
3	13	13	15	43
4	12	12	15	39
5	13	13	13	39
6	12	12	12	36
7	13	13	13	39
8	13	10	10	33
9	13	13	13	39
10	13	13	12	38
11	13	13	15	41
12	12	12	12	36
13	13	13	13	39
14	13	12	12	37
15	12	12	12	36
16	12	12	12	36
17	12	12	12	36
18	12	12	12	36
19	12	12	10	36

Keterangan aspek yang dinilai

1: kelancaran

2: pelafalan

3: ketepatan



Dari hasil tes berbicara di atas, diketahui bahwa terdapat peningkatan pada hasil berbicara mahasiswa kelas Z STIKI Indonesia.

Kemampuan berbicara bahasa Inggris pada siklus II

Siklus II dilaksanakan karena peneliti merasa perlu untuk memperkuat hasil pada siklus I. Berikut adalah penjabaran pelaksanaan siklus II.

1. Kegiatan awal

- 1) Dosen menyapa mahasiswa dan mempersilahkan mereka untuk mengisi daftar absen dengan cara menandatangani daftar hadir
- 2) Dosen menanyakan tentang materi yang diajarkan pada pertemuan sebelumnya. Hal ini dimaksudkan agar mahasiswa mengingat kembali materi yang diajarkan sebelumnya

2. Kegiatan inti

- 1) Peneliti membagi kelas tersebut menjadi 2 kelompok besar untuk bisa memainkan permainan. Peneliti menunjuk mahasiswa di kelas satu per satu dimulai dari belakang sambil mengucapkan *one* dan *two* secara berulang ulang hingga seluruh mahasiswa mendapatkan nomor. Selanjutnya peneliti mengecek konsentrasi mahasiswa dengan menanyakan nomor mereka "so you are number?" Selanjutnya peneliti meminta seluruh mahasiswa yang termasuk ke nomor *one* adalah satu grup dan diminta untuk duduk di bagian kiri peneliti. Sedangkan seluruh mahasiswa yang termasuk ke nomor *two* diminta untuk duduk di bagian sebelah kanan peneliti.
 - 2) Setelah seluruh mahasiswa mendapatkan tempat duduk, peneliti mulai menjelaskan permainan yang akan mereka mainkan adalah *miming*. Namun sebelumnya peneliti meminta seluruh mahasiswa untuk memikirkan satu kata mengenai aktifitas yang mereka lakukan setiap hari. Peneliti menjelaskannya dengan memanggil salah satu mahasiswa dari salah satu kelompok untuk maju ke depan sebagai contoh. Mahasiswa tersebut diminta untuk memperagakan aktifitas yang ada di pikirannya dengan gerakan tubuh tanpa mengeluarkan sepele kata pun. Setelah selesai memperagakan, peneliti kemudian memberikan kesempatan kepada seluruh mahasiswa yang duduk untuk menebak aktifitas yang dimaksud. Kelompok yang dapat menebak dengan benar aktifitas yang dimaksud akan mendapatkan poin. Secara bergiliran para mahasiswa maju ke depan untuk memperagakannya selama kurang lebih lima belas menit.
 - 3) Selanjutnya setelah permainan itu selesai dan dianggap cukup, peneliti menyimpulkan grup yang menjadi pemenang dan meminta yang lainnya untuk memberikan selamat dengan cara *giving aplouse*.
 - 4) Peneliti selanjutnya meminta seluruh siswa untuk kembali ke tempat duduk masing-masing.
 - 5) Peneliti menjelaskan materi yang akan dipelajari hari ini adalah mengenai *habit*. Peneliti menjelaskan cara membuat kalimat yang menyatakan *habit*. Kalimat yang dipakai peneliti dihubungkan dengan kata-kata yang dipakai mahasiswa saat bermain *games* sebelumnya
 - 6) Setelah penjelasan dirasa cukup dan mahasiswa paham, peneliti meminta mahasiswa untuk membuat kalimat mengenai kebiasaan mereka sehari-hari dalam bahasa Inggris.
 - 7) Setelah seluruh mahasiswa mendapatkan gilirannya, peneliti menampilkan soal-soal latihan pada *power point* untuk dijawab mahasiswa.
-



- 8) Setelah selesai, peneliti membahas secara bersama-sama jawaban dari soal-soal latihan tersebut dengan sebelumnya memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berpartisipasi dengan cara menjawab pertanyaan tersebut.
 - 9) Selanjutnya peneliti meminta seluruh mahasiswa untuk menyiapkan selembar kertas dan meminta mahasiswa untuk menuliskan “*find someone who*” yang selanjutnya diikuti oleh 7 kalimat bahasa Inggris.
 - 10) Setelah seluruh kalimat ditulis oleh mahasiswa, peneliti menjelaskan bahwa mereka harus mencari satu orang yang berada di kelas tersebut sesuai petunjuk kalimat yang dibuat.
 - 11) Seluruh mahasiswa mulai berdiri dan bersiap untuk berkeliling berbicara bahasa Inggris untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan yang diminta.
3. Kegiatan akhir
Peneliti melakukan refleksi dengan bertanya tentang kesulitan mahasiswa dan memperbaiki kesalahan yang muncul.

Berikut adalah hasil tes berbicara pada siklus II setelah penerapan *language games*.

Tabel 4. Hasil Tes Berbicara Siklus II

No/mahasiswa	Aspek yang Dinilai			Jumlah Nilai
	1	2	3	
1	16	16	16	48
2	15	15	15	45
3	15	15	15	45
4	15	15	15	45
5	15	15	15	45
6	15	15	15	45
7	15	15	15	45
8	15	15	15	45
9	17	15	15	47
10	17	16	16	49
11	15	15	15	45
12	15	15	15	45
13	16	15	16	47
14	15	15	15	45
15	15	15	15	45
16	15	15	15	45
17	15	15	15	45
18	15	15	15	45
19	15	15	15	45

Keterangan aspek yang dinilai

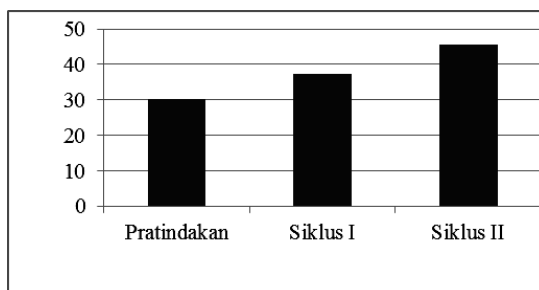
1: kelancaran

2: pelafalan

3: ketepatan

Dari hasil tes berbicara di atas, diketahui bahwa terdapat peningkatan pada hasil berbicara pada siklus II mahasiswa kelas Z STIKI Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa terdapat peningkatan dari pratindakan, siklus I, dan siklus II yang dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Tes Berbicara

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat dikatakan bahwa pelaksanaan siklus II sudah mampu memberikan jawaban tentang pengaruh penggunaan *language games* terhadap kemampuan berbicara mahasiswa.

Kelancaran Berbicara

Rata-rata mahasiswa lancar berbicara namun terkadang intonasi mereka kurang tepat yang terlihat pada hasil pratindakan. Hal yang paling terlihat adalah pada saat mahasiswa berbicara kalimat berita yang seharusnya berintonasi datar turun, namun mereka menyatakan dengan nada tinggi. Kesalahan lain yang muncul adalah mahasiswa melafalkan kalimat tanya, namun dilafalkan seperti kalimat berita.

Pelafalan Kata

Dalam mengucapkan kata bahasa Inggris, mahasiswa membuat beberapa kesalahan dalam pelafalan seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Kesalahan Pelafalan Kata

No	Kata	Dilafalkan pratindakan	Dilafalkan siklus I	Dilafalkan siklus II	Seharusnya
1	Shopping	/sɒpɪŋ/	/sɒpɪŋ/	/'ʃɒpɪŋ/	/'ʃɒpɪŋ/
2	live	/lɪv/	/lɪv/	/lɪv/	/lɪv/
3	like	/lɪk/	/lɪk/	/lɪk/	/lɪk/
4	don't	/dɒn/	/dɒn/	/dɒnt/	/dɒnt/
5	she	/si:/	/ʃi:/	/ʃi:/	/ʃi:/
6	Teach	/ti:c/	/ti:tʃ/	/ti:tʃ/	/ti:tʃ/
7	years	/jɪə/	/jɪə/	/jɪə/	/jɪə/, /jə:/
8	old	/old/	/old/	/əʊld/	/əʊld/

Berdasarkan tabel di atas, dapat dikatakan bahwa pelafalan mahasiswa mengalami perubahan perbaikan pada siklus II. Melalui penggunaan *language game*, mahasiswa dapat melafalkan kata dengan tepat.

Ketepatan Kalimat

Pada pratindakan, rata-rata mahasiswa membuat kesalahan pada seluruh kalimat bahasa Inggris mereka. Namun, setelah penerapan *language games*, kesalahan tersebut dapat diperbaiki oleh mahasiswa terlihat pada hasil siklus 1 dan siklus II yang dijabarkan pada tabel di bawah ini.



Tabel 6. Kesalahan Kalimat

No.	Kesalahan	Siklus I	Siklus II	Seharusnya
1.	“My name ...”	“My name is”	“My name is”	“My name is”
2.	“I 19 years old”	“I 19 years old”	“I am 19 years old”	“I am 19 years old”
3.	“I from”	“I from ...”	“I am from ...”	“I am from ...”
4.	“I live on Denpasar”	“I live in Denpasar”	“I live in Denpasar”	“I live in Denpasar”
5.	“She like ...”	“She like”	“She likes”	“She likes”

Hasil Observasi terhadap Mahasiswa

Berdasarkan hasil dari pengamatan perilaku mahasiswa pada saat penerapan *language games* pada siklus I dan II diketahui bahwa perhatian mahasiswa terfokus pada dosen yang sedang mengajar, tidak mengobrol dengan teman, tidak mengerjakan tugas lain dan membawa kelengkapan belajar.

Mengenai respon mahasiswa saat belajar, mahasiswa aktif mencatat hal-hal penting, mengeluarkan pendapat dan juga bertanya pada dosen. Seluruh mahasiswa mengerjakan tugas yang diberikan dosen. Mahasiswa menyelesaikan tugas yang diberikan tempat waktu dan siswa tidak membuat keributan. Peningkatan juga terjadi pada partisipasi mahasiswa. Pada siklus I dan II jumlah mahasiswa yang aktif pada kegiatan di kelas meningkat.

Hasil Kuesioner Mahasiswa

Mahasiswa diberikan kuesioner untuk mengetahui pendapat mereka terhadap penerapan *language games* saat pembelajaran bahasa Inggris. Seluruh mahasiswa, yakni 19 orang menjawab bahwa belajar bahasa Inggris melalui permainan sangat menyenangkan. Selain itu mereka juga berpendapat yang sama bahwa permainan bahasa membangkitkan minat dan motivasi mahasiswa untuk belajar bahasa Inggris dan berpartisipasi pada setiap kegiatan yang dilakukan di kelas.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa penerapan *language games* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kemampuan berbicara mahasiswa kelas Z STMIK STIKOM Indonesia. Peningkatan ini sudah terlihat pada saat pelaksanaan siklus I dan diperkuat lagi pada saat pelaksanaan siklus II. Hal ini mendukung pendapat bahwa dalam belajar sebuah bahasa yang terpenting adalah latihan. Semakin sering berlatih maka akan semakin bisa. Penggunaan *language games* dalam pembelajaran tentunya memberikan banyak kesempatan bagi mahasiswa untuk berlatih berbicara tanpa mereka sadari.

Peningkatan kemampuan berbicara tersebut mencakup pelafalan, kelancaran, dan ketepatan kalimat yang dibuat oleh mahasiswa. Mahasiswa yang awalnya tidak begitu lancar untuk mengucapkan kalimat ataupun kata bahasa Inggris, setelah diterapkan *language games* tingkat kelancarannya menjadi meningkat terlihat pada siklus I dan kedua. Hal yang sama juga terlihat pada pelafalan kata bahasa Inggris mahasiswa. Kesalahan yang dibuat pada saat pratindakan sudah mulai diperbaiki pada pelaksanaan siklus I dan siklus II. Ketepatan kalimat yang dibuat juga mengalami peningkatan. Kesalahan yang muncul pada saat membuat



kalimat sudah mulai teratasi terutama pada siklus II.

Mengenai hasil observasi tentang perhatian, respon, kedisiplinan, serta partisipasi mahasiswa juga meningkat. Perhatian mahasiswa sangat terfokus pada dosen pada saat proses pembelajaran bahasa Inggris berlangsung. Respon mahasiswa juga meningkat pada siklus I dan siklus II. Mahasiswa menjadi lebih percaya diri untuk bertanya ataupun menanggapi dosen pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Hasil kuesioner yang diberikan kepada mahasiswa juga sangat positif mengenai pelaksanaan *language games* pada saat pembelajaran bahasa Inggris di kelas. Seluruh mahasiswa setuju bahwa penerapan *language games* sangat menyenangkan dan sangat memotivasi mahasiswa untuk lebih berpartisipasi pada setiap kegiatan di kelas selain memang juga bisa meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Masri, & Najjar, M. Al. (2014). the Effect of Using Word Games on Primary Stage Students Achievement in English Language Vocabulary in Jordan. *American International Journal of Contemporary Research, Vol 4, No.*
- Hansen, M. (1994). The Use of games for vocabulary presentation and revision. *Forum Online, Vol 36. No.*
- Iskandarwassid, & Sunendar, D. (2009). *Strategi Pembelajaran bahasa*. Bandung: Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Izzan, A. (2008). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Bandung: Humaniora.
- Naisbitt, J., & Abdurdenca, P. (1990). *Megatrends 2000*. Jakarta: Binarupa Aksara.
- Prayitno. (2006). Efektivitas penggunaan Pendekatan Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus, Vol. 2 No.*
- Quinn, S. (2005). *Debating*. Brisbane. Retrieved from www.learndebating.com
- Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara*. Bandung: Angkasa.
- Wang. (2011). Investigating the Impact of Using games in Teaching Children English". *International Journal of Learning & Development. International Journal of Learning & Development, Vol 1. No.*
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (1984). *Games for Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.