

Journal of Lesson Study and Teacher Education (JLSTE)

<http://journal.pwmjateng.com/index.php/jlste/index>

MENINGKATKAN KETERAMPILAN SPEAKING PADA MATERI TELLING TIME DENGAN MODEL PBL (PROBLEM BASED LEARNING) BERBANTUKAN ONLINE GAME (WORDWALL) DAN WORKSHEET (OFFICE ONLINE)

Sri Nikmatu Rupiah¹, Siti Aimah²*, Margaretha Rulik Dwiyanitini³

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Semarang

³SMA Negeri 15 Semarang

email: s.nikmatur.piah@gmail.com¹

Abstract

This research aims to enhance students' speaking skill using problem-based learning integrated with online game (word wall) and worksheet (office online). An observation was used to capture how students' attitude during the teaching and learning process using problem-based learning integrated with word wall and office online. Students' result of learning, particularly their speaking performance was also used to support the data. The data were then analyzed descriptively to know how students' learning of speaking in the classroom. The result showed that through problem-based learning integrated with word wall and office online, students learnt comprehensively with others about how to ask for and give a response of telling time. During the teaching and learning process, students performed actively either in their own group or in front of the class.

Keywords: *problem-based learning, speaking, word wall, worksheet*

1. PENDAHULUAN

Kesuksesan proses pembelajaran pada dasarnya dapat ditentukan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah peran dari guru yang harus mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan inovatif. Dalam rangka mengefektifkan proses pembelajaran, guru membutuhkan strategi maupun model pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Terutama dalam rangka mencari solusi-solusi atau alternatif dalam menghadapi peserta didik yang pasif dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas. Dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat, guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang efektif, aktif dan inovatif.

Merujuk pada Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi nomor 008/H/KR/2022, Capaian pembelajaran Bahasa Inggris pada akhir fase D Kurikulum Merdeka adalah peserta didik menggunakan teks lisan, tulisan dan visual dalam bahasa Inggris untuk berinteraksi dan berkomunikasi dalam konteks yang lebih beragam dan dalam situasi formal dan informal. Dengan mempertimbangkan pada hal tersebut, berdasarkan hasil refleksi pembelajaran pada mata Pelajaran Bahasa Inggris, kemampuan peserta didik di tingkat SMP cukup heterogen. Hal ini menjadikan pentingnya model pembelajaran yang tepat untuk dapat diterapkan di kelas terutama pada kelas Bahasa Inggris.

Untuk mengatasi hal tersebut, model pembelajaran PBL dipilih untuk menitikberatkan pada kondisi nyata (*problem*) sebagai bahan diskusi (*gotong royong*) siswa dalam menentukan jawaban atau alternatif dan keaktifan serta partisipasi siswa yang dilakukan dalam pembelajaran (Mandiri).

Tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan proses pembelajaran adalah sebagai berikut: 1). Perlu adanya penerapan diferensiasi di kelas dikarenakan kemampuan siswa yang beragam. Dalam hal ini, diperlukan adanya asesmen formatif awal untuk mengelompokkan siswa di kelas sehingga menjadi kelompok *high*, *middle*, dan *low*. 2). Meskipun kelompok telah dibuat heterogen, kecekatan aktivitas setiap kelompok untuk menyelesaikan *worksheet* berbeda-beda. Dalam hal ini, guru harus aktif memberikan bimbingan kelompok secara berulang-ulang untuk memastikan setiap siswa berprogress sesuai waktu yang telah ditentukan. 3). Dalam pembagian kelompok tersebut terutama kelompok *middle* dan *low*, perlu adanya pendampingan khusus terutama dalam hal memberikan kesempatan siswa untuk dapat berpartisipasi atau memulai berbicara sesuai dengan materi yang diajarkan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang dilakukan dengan melibatkan siswa kelas VII di SMP swasta di Semarang, Indonesia. Observasi selama proses pembelajaran dilakukan dalam rangka untuk melihat bagaimana aktivitas yang dilakukan oleh siswa selama pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran PBL. Hasil pembelajaran Bahasa Inggris juga digunakan untuk memperkuat data yang dibutuhkan. Data yang didapatkan berikutnya dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mengetahui bagaimana potret siswa dalam mengikuti pembelajaran yang terkait.

3. HASIL PENELITIAN

Langkah-langkah yang dilakukan dalam menghadapi kondisi maupun tantangan sebagaimana yang telah disebutkan sebelumnya yaitu dengan menerapkan pembelajaran berdiferensiasi sesuai dengan penerapan kurikulum Merdeka dengan model PBL. Kegiatan pembelajaran diawali dengan melakukan asesmen formatif awal (*diagnostic test*) kepada siswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sehingga memudahkan guru dalam mengidentifikasi kebutuhan dan pelaksanaan dalam pembelajaran. Dalam kegiatan awal ini, aktifitas yang dilakukan antara lain adalah sebagai berikut: Siswa mempelajari video yang diunggah guru pada kanal youtube guru. <https://youtu.be/A8w5j9qv9ww> kemudian dilanjutkan dengan siswa memberikan satu komen tentang pertanyaan guru di kolom deskripsi. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan Siswa untuk dapat mengakses materi atau mempersiapkan diri sebelum jam pembelajaran.



Guru menyapa, mengajak berdoa dan bersyukur, mengecek kehadiran, mengecek kesiapan belajar siswa baik secara fisik maupun psikis (*ice breaking* "guess the number")



Guru memberikan pertanyaan pemantik: (Mulai dari diri)

What time do you go to school?

What time does your school end?



Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai.



Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan Siswa selama pembelajaran dan asesmennya.



Sementara itu, dalam implementasi model pembelajaran PBL, tahapan kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran adalah sebagai berikut: guru melakukan orientasi dilanjutkan dengan menyajikan sebuah video pendek (5 minutes) tentang waktu (*Curious George on Time*; https://www.youtube.com/watch?v=1_HPD65UVsw; Duration)



Guru membimbing Siswa menyebutkan penunjuk waktu yang muncul dalam video melalui presentasi *power point*.

Contoh:

Teacher: What time is it?

Student: Three o'clock



Guru mereview apa yang telah dipelajari siswa melalui *flipped learning* pada *power point* yang telah disiapkan guru.



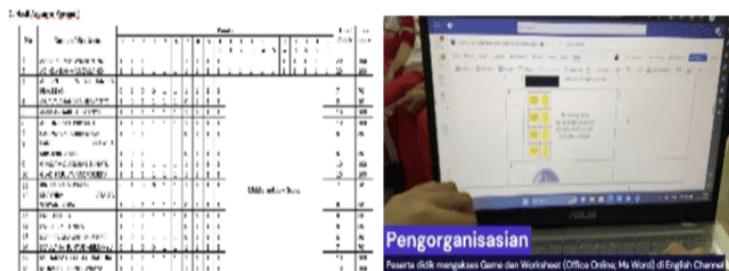
Siswa mengaplikasikan waktu yang ditunjuk guru pada media clock di papan tulis. Guru dan Siswa mengucapkan kosakata yang menunjukkan waktu. Selanjutnya siswa dikelompokkan berdasarkan kesiapan dan hasil analisis formatif awal (*high, middle, low*).



Siswa mempersiapkan dua laptop yang akan digunakan untuk mengakses online game dan worksheet serta mengakses *English Channel* pada kelas virtual pada aplikasi *Microsoft Teams*.



Siswa memahami informasi dan instruksi pada *worksheet 1* yang diberikan sebagai pemandu sebelum memainkan *game*. Aktivitas ini digunakan sebagai penilaian proses (*Asesmen Formatif*)

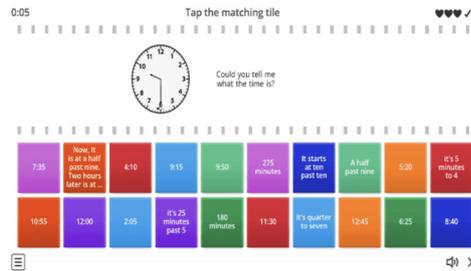


Guru akan berperan dalam membimbing Penyelidikan dan mengarahkan siswa melengkapi LKPD 1 di *office online (word online)*. Siswa menyelesaikan permainan (*Wordwall*) sesuai dengan pembagian masing-masing kelompok (*High, Middle, Low*)



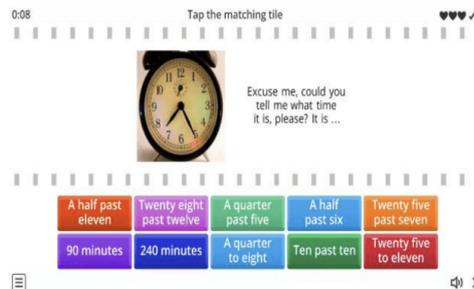
Siswa mengakses permainan dan *worksheet* sesuai dengan kemampuan awal dari hasil formatif awal. Dengan keterangan sebagai berikut:

High: <https://wordwall.net/play/63432/901/312>



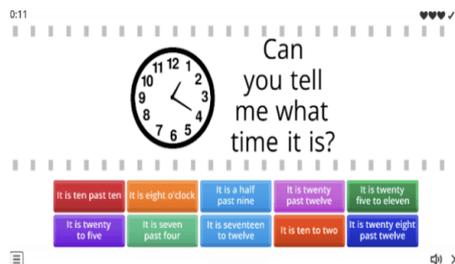
Wordwall tersebut telah disesuaikan dan mempunyai tingkat kesulitan yang lebih kompleks. Pada *wordwall* tersebut, tidak hanya sekedar menanyakan waktu dalam Bahasa Inggris namun juga berkaitan dengan lamanya durasi suatu kegiatan yang berlangsung serta berkaitan dengan jumlah item yang lebih banyak. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa terdapat kesesuaian durasi yang diperlukan oleh semua kelompok, sehingga kelompok *high* dapat menyelesaikan kegiatan yang dilaksanakan bersamaan dengan kelompok *middle* dan *low*.

Middle: <https://wordwall.net/play/63429/572/708>



Tingkat kesulitan pada kelompok *middle* disesuaikan dengan tingkatan yang lebih mudah dibandingkan dengan kelompok *high* dan dengan jumlah item yang lebih sedikit. Kelompok *middle* lebih difokuskan pada cara memberikan informasi tentang waktu dalam Bahasa Inggris dan durasi kegiatan. Hal ini tentunya berbeda dengan tingkat kesulitan pada kelompok *low*.

Low: <https://wordwall.net/play/63434/286/799>



Diferensiasi yang diberikan untuk kelompok *low* terlihat dari jumlah item yang terbatas dan hanya fokus pada memberikan informasi tentang waktu.

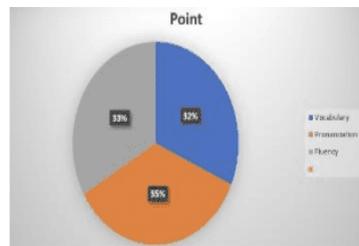
- a. Guru mengarahkan dan membimbing penyelesaian *game* dan *worksheet* tiap kelompok.
- b. Menyajikan hasil.
- c. Siswa melakukan penyelesaian *worksheet* sesuai dengan permainan.
- d. Siswa menjawab pertanyaan dan menyajikan hasil kerja kelompok dalam *worksheet*.



- e. Analisis dan evaluasi
- f. Siswa menyampaikan hasil penyelesaian *game* dan diskusi *worksheet* di depan kelas.

Kegiatan berikutnya yang dilakukan adalah *Asesmen Sumatif*.

ASESMEN SUMATIF					
Revisi: Praktek dan Praktek 1					
Tahun: 1 tahun, 1 tahun					
No	Name of Students	Variable	Procentation	Fluency	Point Score
1	JANNA NURUL BELA JAYANTI	4	4	3	14 85
2	AUTYRA NURHANI GILANGI	2	4	2	14 74
3	ADRIAN WIRYAGUMEBRA	3	4	3	10 69
4	PERCAYA				
5	ARANA GUMBARA UPRAMPO	3	4	3	10 67
6	REVA NISARA AGUMANTO	2	2	4	14 74
7	AUTYRA NURHANI GILANGI	2	4	4	11 73
8	SHALITA ALIYAN RIZKA	4	4	4	11 73
9	KARIN NINGRINA KURNIAWATI HANA	2	4	4	11 73
10	GALENA GUNDAWI (GUNDAY)	1	4	3	14 80
11	GALENA GUNDAWI (GUNDAY)	2	4	4	11 73
12	IMMY ANNA KURNIAWATI	4	4	2	13 87
13	MAHENDRA ADITA SUPRIANTARA	3	4	4	11 73
14	FA TARA SYARIKA	4	4	2	13 87
15	LACTARIA KURNIAWATI	1	4	1	14 80
16	MAHIRA GUSMANI MUSTOFA	3	4	3	10 67
17	MAHENDRA ADITA SUPRIANTARA	4	4	4	13 87
18	MAHENDRA ADITA SUPRIANTARA	4	4	4	13 87
19	MAHENDRA ADITA SUPRIANTARA	4	4	4	13 87
20	MAHENDRA ADITA SUPRIANTARA	4	4	4	13 87
21	PRATIWI DENANDI SAPUTRA	3	4	3	11 73
22	PRATIWI DENANDI SAPUTRA	3	4	3	11 73

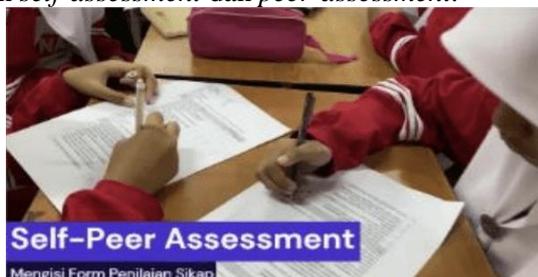


Dari hasil asesmen sumatif yang diberikan menunjukkan bahwa dengan PBL berbantuan *wordwall* dan *worksheet (office online)*, terdapat peningkatan pada *vocabulary* siswa yaitu diangka 55%. Namun begitu, kategori lainnya juga menunjukkan persentase yang hampir sama, yaitu diangka 30%. Dengan meningkatnya kosakata tentang *telling time*, tentunya hal tersebut dapat menjadi dasar siswa untuk dapat meningkatkan kemampuan berbicara.

- g. Guru melakukan *feedback* hasil yang disampaikan oleh masing-masing kelompok.



- h. Siswa menyelesaikan *self-assessment* dan *peer-assessment*.



Dampak dari aksi berdasarkan langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran PBL Memberikan hasil yang efektif bagi sebagian besar siswa. Model pembelajaran PBL yang diterapkan dalam pembelajaran mampu memberikan kesempatan peserta didik untuk menanyakan atau memberikan informasi secara detail terkait dengan waktu.
2. Kesempatan yang diberikan kepada seluruh siswa untuk melakukan penyampaian hasil diskusi dengan pembagian secara merata di tiap kelompok sesuai dengan bagaimana siswa menanyakan ataupun memberikan jawaban terkait dengan waktu (Lidinillah, 2018).
3. Respon dan/atau sikap siswa cukup beragam dimana dapat dilihat dari mereka yang dengan mudah menyampaikannya secara lisan ataupun mereka yang membutuhkan persiapan yang lebih untuk memahami dan berbicara tentang waktu.
4. Salah satu faktor keberhasilan dalam proses pembelajaran khususnya dalam menyajikan hasil diskusi dengan materi *telling time* adalah melalui pemilihan media ataupun LKPD (*worksheet*) terstruktur yang menyajikan langkah-langkah menuju kesiapan penggunaan ungkapan dalam memberikan informasi tentang waktu.
5. Integrasi dari *online game (wordwall)* dan *worksheet (office online)* mampu menyajikan pembelajaran berbasis masalah secara interaktif dan dapat memotivasi peserta didik untuk dapat tampil lebih aktif. Hal ini selaras dengan napa yang disampaikan oleh Putri et al. (2021) dalam Rohmatin (2023) yang menyebutkan bahwa *wordwall* adalah *website* yang menyediakan berbagai *game* edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa

6. SIMPULAN

Berdasarkan proses pembelajaran, sikap siswa ataupun hasil penggunaan ungkapan-ungkapan *telling time* dengan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) yang diintegrasikan dengan menggunakan word wall dan office online, dapat diketahui bahwa siswa dapat mengidentifikasi dan mempresentasikan secara sederhana dan singkat tentang bagaimana menanyakan dan memberi informasi tentang waktu. Dengan kesempatan yang diberikan secara terstruktur dari proses sampai dengan asesmen menunjukkan keberhasilan pembelajaran dimana dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam berdiskusi secara aktif dan menyajikan hasil diskusi dengan baik dan terstruktur.

7. REFERENSI

- Boyoh, F. H. (2018). Pengaruh kebiasaan membaca dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris. *Inference: Journal of English Language Teaching*, 1(1), 1-98.
- Lidinillah, D. A. M. (2018). Pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning). *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 1, 1-8.
- Rahmah, A. & Adnan, A. (2017). Activating students' speaking ability in asking and giving opinion by using quality questioning strategy for senior high school students. *Journal of English Language Teaching*, 6(1), 307-313.
- Rohmatin, R. (2023). Penggunaan game edukasi berbasis wordwall untuk meningkatkan kemampuan vocabulary siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79-88. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>
- Suyanto, & Jihad, A. (2013). *Menjadi guru profesional: Strategi meningkatkan kualifikasi dan kualitas guru di era global*. Erlangga
- Sari, A. R., Winaryati, E., & Hidayah, F. F. (2023, December). Implementation of Lesson Study-Based Problem Based Learning Learning Model to Improve Creative Thinking Ability (KBK). In *Proceeding International Conference on Lesson Study* (Vol. 1, No. 1, pp. 339-344).