

Journal of Lesson Study and Teacher Education (JLSTE)

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

MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI *PROBLEM-BASED LEARNING* DAN *SNAKES AND LADDERS*

Galuh Agliesta Erawati Sutopo¹⁾, Siti Aimah²⁾, Margaretha Rulik³⁾

¹⁾²⁾Universitas Muhammadiyah Semarang, ³⁾SMA N 15 Semarang
email: sutopogaluh@gmail.com

Abstract

This study aims to enhance the English speaking skills of 12th-grade students at SMA N 15 Semarang on the topic of social media effects through the Problem-Based Learning (PBL) model combined with the Snakes and Ladders game. Conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages, the study showed significant improvements. The average speaking score increased from 63 in the pre-test to 72 in Cycle I, and further to 75 in Cycle II. Additionally, students achieving the minimum passing grade (KKM) rose from 60% in Cycle I to 80% in Cycle II. The interactive approach of PBL and Snakes and Ladders fostered active participation and confidence, demonstrating the effectiveness of integrating games and problem-solving strategies to improve engagement and speaking proficiency.

Keywords: *speaking skills, problem-based learning, snakes and ladders, social media effects, interactive learning*

1. PENDAHULUAN

Kemampuan berbicara merupakan salah satu keterampilan esensial dalam pembelajaran bahasa Inggris. Namun, banyak peserta didik kelas XII B2 SMA N 15 Semarang mengalami kendala seperti kurang percaya diri dan terbatasnya kosakata. Sebelum tindakan, nilai rata-rata keterampilan berbicara peserta didik adalah 63, dengan hanya 40% peserta didik yang mencapai KKM 75. Sebagian besar siswa kesulitan dalam berbicara lancar dan memilih kata-kata yang tepat. Berdasarkan pengamatan selama praktik pengalaman lapangan, metode pembelajaran yang digunakan cenderung monoton, sehingga motivasi peserta didik rendah. Masalah ini menuntut pendekatan inovatif dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *Problem-Based Learning (PBL)* adalah salah satu pendekatan inovatif yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam memecahkan masalah nyata. Menurut Restu Desriyanti (2017), PBL relevan dengan kebutuhan abad ke-21 karena mendorong kolaborasi, komunikasi, dan keterampilan berpikir kritis. Dalam konteks penelitian ini, masalah yang diangkat adalah dampak media sosial, topik yang relevan dengan kehidupan peserta didik sehari-hari (Adiningsih Tri Darma, Eny Winaryati, 2024).

Untuk membuat pembelajaran lebih menarik, permainan *Snakes and Ladders* dimodifikasi dengan elemen edukatif berupa kartu pertanyaan terkait materi pembelajaran. Permainan Snakes and Ladders yang dimodifikasi ini memiliki kartu pertanyaan yang berisi topik-topik yang relevan dengan pembelajaran bahasa Inggris, seperti kosakata, ungkapan sehari-hari, atau skenario berbicara. Setiap kali siswa mendarat pada kotak tertentu, mereka harus menjawab pertanyaan untuk melanjutkan permainan. Penelitian sebelumnya oleh Suryani (2018) menunjukkan bahwa kombinasi PBL dan permainan dapat meningkatkan keterampilan berbicara hingga 93% ketuntasan klasikal (Rupiah, Sri Nikmatu, 2024). Dengan

demikian, kombinasi metode ini dirancang untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterampilan berbicara peserta didik.

Tujuan utama penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas XII B2 melalui penerapan model PBL dan media permainan Snakes and Ladders. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

2. KAJIAN LITERATUR DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Problem-Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang berfokus pada keterlibatan aktif peserta didik melalui pemecahan masalah dunia nyata. Arends (2012) menjelaskan bahwa PBL tidak hanya melatih keterampilan berpikir kritis tetapi juga meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk berlatih berbicara dengan lebih percaya diri dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Pada penelitian sebelumnya, Suryani (2018) menemukan bahwa kombinasi PBL dengan media permainan edukatif dapat meningkatkan ketuntasan klasikal peserta didik hingga 93% pada siklus kedua. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi elemen interaktif, seperti permainan, dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Media permainan Snakes and Ladders juga telah terbukti sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif. Menurut Harmer (2001), permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menurunkan tingkat kecemasan peserta didik dalam berbicara. Pada penelitian ini, permainan Snakes and Ladders dimodifikasi dengan kartu pertanyaan yang dirancang untuk mendorong peserta didik berbicara dalam konteks topik yang relevan, yaitu "*Social Media Effects*."

Hipotesis penelitian ini adalah bahwa penerapan model PBL yang dikombinasikan dengan media permainan Snakes and Ladders dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Hipotesis ini didukung oleh kajian teoritis dan bukti empiris yang menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif dan berbasis masalah efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dengan model atau rancangan penelitian tindakan kelas yang dalam penelitian ini secara garis besar terdapat empat tahap kegiatan. Empat tahap kegiatan tersebut yaitu perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*act*), observasi (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Jika dalam pelaksanaan tindakan penelitian pada siklus pertama belum mencapai indikator keberhasilan penelitian, maka penelitian tindakan perbaikan dapat dilanjutkan pada siklus 2 sampai tujuan yang diharapkan tercapai. Siklus tersebut dilaksanakan dengan tujuan memperbaiki, baik efektivitas, metode maupun hasil belajar peserta didik.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan terdiri dari dua siklus. Setiap siklus mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 35 peserta didik kelas XII B2 SMA N 15 Semarang. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes berbicara, dan dokumentasi.

Data dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Untuk menghitung nilai keterampilan berbicara, maka penulis menggunakan penilaian keterampilan berbicara dari Brown (2004: 174) sebagai berikut:

Tabel 1 Aspek Penilaian keterampilan berbicara

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Kelancaran berbahasa (Fluency)	
2.	Pemahaman (Comprehension)	
3.	Pengucapan (Pronunciation)	
4.	Kosa kata (Vocabulary)	
5.	Struktur dan tata bahasa (Grammar)	
Jumlah skor		

Keterangan: Jumlah skor maksimal = 20

$$\text{Nilai praktik} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Data yang diperoleh dari nilai keterampilan berbicara secara individu dapat ditentukan ketuntasan belajar individu menggunakan analisis deskriptif persentase dengan perhitungan:

$$\text{Ketuntasan belajar individu: } \frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh tiap siswa}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Data yang diperoleh dari kemampuan peserta didik menyelesaikan masalah dapat ditentukan ketuntasan belajar klasikal menggunakan analisis deskriptif persentase dengan perhitungan:

$$\text{Ketuntasan belajar klasikal: } \frac{\text{jumlah siswa tuntas belajar individu}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

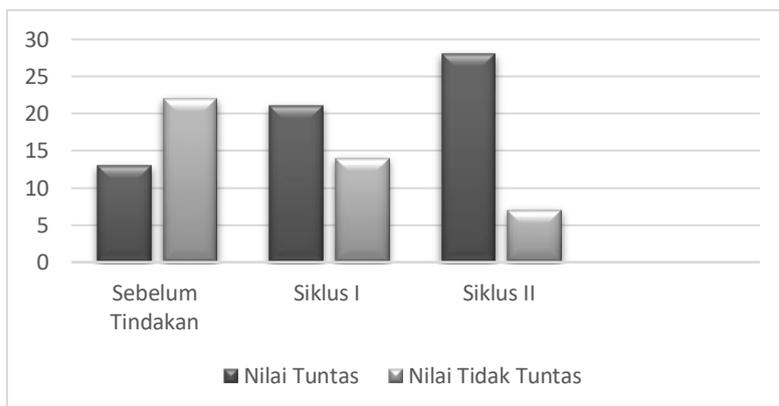
Dari data yang terkumpul selanjutnya akan dianalisis melalui dua tahap sesuai dengan permasalahan yang akan dikaji dan sesuai dengan tujuan penelitian. Untuk data kuantitatif, peneliti menggunakan deskriptif komparatif, yaitu membandingkan rata-rata nilai/hasil keterampilan berbicara I pada siklus I dan nilai/hasil keterampilan berbicara II pada siklus II.

4. HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan berbicara peserta didik. Pada kondisi awal, rata-rata nilai berbicara peserta didik hanya mencapai 63 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 40%. Setelah implementasi tindakan pada Siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 72 dengan ketuntasan klasikal sebesar 60%. Pada Siklus II, rata-rata nilai berbicara peserta didik mencapai 75, dan persentase ketuntasan klasikal meningkat menjadi 80%. Adapun hasil penilaian keterampilan berbicara pada

kegiatan di sebelum tindakan, siklus I dan siklus II berbeda. Hal ini dapat dilihat pada diagram batang dan tabel berikut.

Diagram Batang Rekap Hasil Penilaian Keterampilan Berbicara



Rekapitulasi Nilai keterampilan Berbicara pada Kondisi Awal, Siklus I dan II

No	Uraian	Kondisi awal	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai Tertinggi (NTT)	90	90	95
2.	Nilai Terendah (NTR)	40	40	50
3.	Jumlah Total Nilai	2215	2520	2630
4.	Nilai Rerata Kelas	63,2	72	75
5.	Peserta didik Tuntas KKM	13 (37.14%)	21 (60%)	28 (80%)
6.	Peserta didik Tidak Tuntas KKM	22 (62.86%)	14 (40%)	7 (20%)

Selain peningkatan nilai, penelitian ini juga mencatat perubahan sikap peserta didik. Mereka menjadi lebih percaya diri, aktif berpartisipasi, dan menunjukkan sikap saling menghargai dalam diskusi kelompok. Permainan *Snakes and Ladders* dengan kartu pertanyaan juga melatih peserta didik untuk berpikir kritis dan memberikan jawaban yang relevan.

5. SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning (PBL)* yang dikombinasikan dengan media permainan *Snakes and Ladders* memang terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Berdasarkan temuan penelitian, metode ini tidak hanya berhasil meningkatkan nilai rata-rata berbicara siswa, tetapi juga mendorong partisipasi aktif, rasa percaya diri, dan kemampuan berpikir kritis. Dengan menggunakan permainan edukatif, siswa lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran bahasa Inggris yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Rekomendasi dari penelitian ini adalah agar permainan edukatif seperti *Snakes and Ladders* terus diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris, karena dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, yang pada gilirannya membantu siswa lebih aktif dalam berbicara. Selain itu, guru diharapkan memberikan bimbingan dan umpan balik yang konstruktif selama proses pembelajaran, guna memaksimalkan perkembangan keterampilan

berbicara peserta didik. Dengan pendekatan ini, siswa dapat lebih mudah memahami materi dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

6. REFERENSI

- Brown, H. D. (2004). *Language Assessment: Principles and Classroom Practices*. New York: Longman.
- Butler, Y.G. (2015). English Language Education Among Young Learners in East Asia: A Review of Current Research (2004-2014). *Language Teaching*, 48(3), 303-342. <http://doi.org/10.1017/S0261444815000105>.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- Fariz, I. F., Rahayu, Y., & Hidayat, S. (2024). Penggunaan model problem-based learning pada mata pelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(3), 123-135. <https://doi.org/10.1234/jpp.2024.01678>
- Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching* (4th ed.). Harlow, Essex: Pearson Education Limited.
- Istarani, & Ridwan, M. (2014). *50 Tipe Pembelajaran Kooperatif*. Medan: Media Persada
- Marsudi, M. (2016). Penerapan Model Konstruktivistik dengan Media File Gambar 3D untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23 (1), 16-27.
- Adiningsih Tri Darma, Eny Winaryati, E.T. (2024) 'Mengatasi Permasalahan Siswa dalam Pembelajaran: Eksplorasi Penerapan Model Problem Based Learning (PBL)', *Journal Of Lesson Study and Teacher Education*, 3(1). doi:<https://doi.org/10.51402/jlste.v3i1.132>.
- Rupiah, Sri Nikmatu, M.R.D. (2024) 'Meningkatkan Keterampilan Speaking pada Materi Telling Time dengan Model PBL (Problem Based Learning) Berbantuan online Game (Wordwall) dan Worksheet (Office Online)', *Journal Of Lesson Study and Teacher Education*, 3(1). doi:<https://doi.org/10.51402/jlste.v3i1.135>.
- Putri, N. (2019). Penggunaan Game 'Role Play Board' Dalam Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas X. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 11(1), 78-90. <https://doi.org/10.1234/jpbi.2019.01456>
- Rerung, N., & dkk. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA pada Materi Usaha dan Energi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(1), 49-58.
- Rulik, M. (2022). Application of problem-based learning (PBL) to improve English speaking skills. *Applied Research in English Education*, 1(2), 80-91. <https://doi.org/10.20961/aree.v1i2.12719>
- Suryani, N. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Game Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 10(2), 45-56. <https://doi.org/10.1234/jpbs.2018.02145>

Yusuf, S., & Maisyaroh, A. (2014). *Metode Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.