

Journal of Lesson Study and Teacher Education (JLSTE)

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

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI SPEAKING SKILL PESERTA DIDIK DALAM MATERI DISCUSSION TEXT MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN GAME-BASED LEARNING (ALIBI GAMES) DI KELAS XII-3 SMA NEGERI 4 SEMARANG.

Sari Yulianti¹⁾, Muhimatul Ifadah²⁾, Maria Niken³⁾

¹⁾Bidang Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Semarang, Dosen Bidang Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Semarang
email: Sariyulianti481@gmail.com

Abstract

This study examines the implementation of Game-Based Learning to improve the speaking motivation of students in class XII-3 SMA Negeri 4 Semarang. The problem addressed was the low participation of students in English lessons, particularly in speaking skills. This Classroom Action Research was conducted in two cycles, each comprising planning, action, observation, and reflection stages. Data collection was carried out through direct classroom observation and evaluation of students' speaking presentations. The results of the first cycle showed some improvement, with 61% of the 36 students submitting video speaking assignments. In the second cycle, the integration of Cooperative Learning strategies such as the Gallery Walk led to higher student participation, with 94% achieving the target. The findings suggest that the Game-Based Learning model significantly enhances students' motivation and engagement in speaking activities.

Keywords: *Alibi games, Motivation, Speaking Skill*

1. PENDAHULUAN

Kemampuan berbicara (speaking skill) adalah salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Namun, siswa sering menghadapi kendala seperti kurangnya rasa percaya diri, keterbatasan kosakata, dan pelafalan yang tidak tepat. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan berbicara di kelas. Hasil observasi awal di kelas XII-3 SMA Negeri 4 Semarang menunjukkan bahwa mayoritas siswa cenderung pasif dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris, terutama saat diskusi. Situasi ini membutuhkan solusi pembelajaran yang interaktif dan mendukung keaktifan siswa.

Penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas pendekatan berbasis permainan dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Keumala (2023) menemukan bahwa penggunaan *Game-Based Learning* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris, terutama melalui integrasi permainan yang relevan dengan kehidupan nyata. Penelitian oleh Alexander (2023) juga menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini

mencoba menerapkan **Alibi Games**, salah satu bentuk Game-Based Learning, untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui pendekatan berbasis permainan dan interaksi aktif. Tujuan Kegiatan ini untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik melalui penerapan **Alibi Games**, meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam diskusi kelas dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa.

Untuk mengatasi masalah rendahnya partisipasi dan keterampilan berbicara siswa, penelitian ini menggunakan model **Game-Based Learning** yang terintegrasi dengan strategi **Gallery Walk**. Alibi Games dirancang untuk melatih siswa dalam menyusun argumen yang logis, mempertahankan pendapat, serta merespons pertanyaan dengan percaya diri. Pendekatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk berlatih berbicara dalam suasana yang interaktif dan mendukung, sehingga mampu meningkatkan keterampilan mereka secara bertahap.

2. KAJIAN LITERATUR DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Berdasarkan dokumen, kajian literatur penelitian ini mencakup beberapa aspek:

1. Motivasi Belajar:

- Motivasi didefinisikan sebagai dorongan atau keadaan kejiwaan yang memicu semangat untuk mencapai tujuan tertentu (Winardi, 2016). Dalam konteks ini, motivasi belajar berkaitan dengan keinginan siswa untuk mengembangkan keterampilan berbicara.

2. Keterampilan Berbicara:

- Speaking skill adalah kemampuan mengkomunikasikan ide atau pendapat secara verbal. Keberhasilannya dipengaruhi oleh faktor kebahasaan (pronunciation, intonation, grammar) dan nonkebahasaan (kepercayaan diri, sikap, dan interaksi).

3. Game-Based Learning (GbL):

- Pembelajaran berbasis permainan seperti Alibi Game mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan berkomunikasi aktif. Metode ini mengintegrasikan elemen bermain dengan pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

4. Penelitian Terdahulu:

- Beberapa penelitian mendukung efektivitas GbL dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Misalnya, Wili (1997) melaporkan peningkatan keterampilan berbicara secara signifikan melalui GbL, sementara Keumala (2023) menemukan bahwa metode ini relevan dan menarik bagi siswa.

Hipotesis penelitian yang diajukan dalam dokumen ini adalah: Penerapan Game-Based Learning dapat meningkatkan secara signifikan motivasi speaking siswa di kelas XII-3 SMA Negeri 4 Semarang.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam dokumen adalah **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)**, dengan langkah-langkah yang mengacu pada model **Kemmis dan Taggart**. Berikut detail metode penelitian:

1. Desain Penelitian

- PTK bersifat reflektif dan kolektif, bertujuan untuk meningkatkan praktik pendidikan dan sosial.

- Melibatkan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam siklus berulang hingga mencapai tujuan yang diinginkan.

2. Subjek Penelitian

- **Subjek:** Siswa kelas XII-3 SMA Negeri 4 Semarang yang berjumlah 36 orang.
- **Objek:** Keterampilan berbicara (speaking) pada materi discussion text.

3. Tempat dan Waktu

- **Tempat:** SMA Negeri 4 Semarang.
- **Waktu:** Dilaksanakan pada semester satu tahun pelajaran 2024/2025.

4. Prosedur Penelitian

- **Siklus I:**
 1. **Perencanaan:**
 - Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
 - Menyiapkan modul ajar berbasis Game-Based Learning (Alibi Game).
 - Menyediakan media pembelajaran seperti video, gambar, audio, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
 2. **Tindakan:**
 - Melaksanakan pembelajaran sesuai skenario menggunakan Alibi Game.
 - Guru berperan sebagai fasilitator sekaligus peneliti.
 3. **Observasi:**
 - Mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran.
 - Mencatat data keterampilan berbicara siswa menggunakan format observasi.
 4. **Refleksi:**
 - Mengevaluasi hasil siklus pertama dan mengidentifikasi kekurangan untuk perbaikan di siklus kedua.
- **Siklus II:**
 - Menambahkan elemen pembelajaran berbasis **Gallery Walk** untuk meningkatkan interaksi dan motivasi siswa.

5. Teknik Pengumpulan Data

- **Observasi:**
 - Menggunakan pedoman observasi untuk mencatat aktivitas siswa dan keberhasilan penggunaan Alibi Game.
- **Penilaian Keterampilan Berbicara:**
 - Melibatkan aspek seperti pronunciation, intonation, grammar, dan content dengan rubrik penilaian yang terstandar.
- **Wawancara dan Dokumentasi:**
 - Untuk mendapatkan data tambahan terkait respon siswa terhadap metode pembelajaran.

6. Analisis Data

- **Kuantitatif:**
 - Menghitung persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan rumus: $P = \frac{f}{N} \times 100\%$
Keterangan:
 - PPP: Prosentase pencapaian KKM.
 - fff: Jumlah siswa yang mencapai KKM.
 - NNN: Total jumlah siswa.
- **Kualitatif:**
 - Menganalisis data deskriptif dari hasil observasi, wawancara, dan refleksi untuk memahami perkembangan keterampilan berbicara siswa.

7. Indikator Kinerja

- Nilai aktivitas siswa mencapai ≥ 90 .
- Persentase siswa mencapai KKM $\geq 80\%$.
- Nilai rata-rata kelas mencapai ≥ 72 .

4. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan berbicara siswa kelas XII-3 SMA Negeri 4 Semarang melalui model **Game-Based Learning** dengan pendekatan **Alibi Game**. Berikut adalah hasil setiap siklus:

1. Hasil Penelitian Siklus I

- **Pelaksanaan:**
 - Dilaksanakan pada tanggal 12 November 2024.
 - Pembelajaran menggunakan **Alibi Game**, dengan aktivitas role-play antara "Tim Tersangka" dan "Tim Penyelidik."
- **Hasil Penilaian:**
 - **Nilai Rata-rata Keterampilan Speaking:** 75 (kategori cukup).
 - **Persentase Ketuntasan:**
 - Siswa yang mencapai KKM (72): 19 siswa (53%).
 - Siswa yang belum mencapai KKM: 17 siswa (47%).
 - Aktivitas siswa masih kurang optimal, terutama dalam kepercayaan diri dan kemampuan mempertahankan argumen.
- **Refleksi:**
 - Kekurangan:
 - Sebagian siswa masih pasif.
 - Perlu strategi tambahan untuk meningkatkan interaksi dan motivasi.
 - Perbaikan:
 - Menambahkan elemen pembelajaran berbasis **Gallery Walk** pada siklus berikutnya.

2. Hasil Penelitian Siklus II

- **Pelaksanaan:**
 - Dilaksanakan pada tanggal 14 November 2024.

- Memadukan **Alibi Game** dengan **Gallery Walk** untuk meningkatkan partisipasi siswa.
- **Hasil Penilaian:**
 - **Nilai Rata-rata Keterampilan Speaking:** 83,61 (kategori baik).
 - **Persentase Ketuntasan:**
 - Siswa yang mencapai KKM (72): 34 siswa (94%).
 - Siswa yang belum mencapai KKM: 2 siswa (6%).
 - Siswa lebih aktif dalam diskusi, percaya diri dalam berbicara, dan mampu mempertahankan argumen dengan baik.
- **Refleksi:**
 - Perubahan positif terlihat dari peningkatan aktivitas siswa dan ketuntasan pembelajaran.
 - Kolaborasi antara **Alibi Game** dan **Gallery Walk** efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan berbicara.

Pembahasan Hasil Siklus I dan II

- **Peningkatan Nilai:**
 - Rata-rata nilai siswa meningkat dari 75 (siklus I) menjadi 83,61 (siklus II).
- **Peningkatan Ketuntasan:**
 - Prosentase ketuntasan siswa meningkat dari 53% (siklus I) menjadi 94% (siklus II).
- **Efektivitas Metode:**
 - Game-Based Learning (Alibi Game) membantu siswa lebih aktif dan percaya diri.
 - Penambahan strategi Gallery Walk meningkatkan interaksi dan kerja sama siswa.

Kesimpulan

- Penerapan **Game-Based Learning** dengan **Alibi Game** efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan berbicara siswa kelas XII-3 SMA Negeri 4 Semarang.
- Kolaborasi dengan metode **Gallery Walk** memberikan dampak signifikan pada pencapaian hasil belajar.

REFERENSI

Bastian,A.A., Mulati,F.D., Yulianti, E.P., Wicaksono, A.G., Defy Gustianings, Septika Ariyanti. Implementasi Game Based Learning Pada Kelas English Improvement <https://journal.aisyahuniversity.ac.id/index.php/Abdi/article/view/gamespeaking>

Keumala Hayati¹*, Nur Laila Molla², Sri Handayani Reksowati³ Penerapan Online Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Vii C Smp N 02 Tegal <https://semnas.upstegal.ac.id/index.php/semnasppg/article/download/718/417>

Suherni, Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas 8 Smpn 7 Mataram <https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/JCM/article/download/1678/139> 5/

Andyandini, N, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara (Speaking) Peserta Didik Pada Materi Expressing Opinion And Thought Melalui Media Video Di Kelas Xi (Sebelas) Sma Bhakti Mulya Banjaran Kab. Bandung” https://www.academia.edu/44551802/PTK_UPAYA_MENINGKATKAN_KEMAMPUAN_BERBICARA_SPEAKING_PESERTA_DIDIK_PADA_MATERI_DI_KELAS_XI_SEBELAS_SMA_BHAKTI_MULYA_BANJARAN_KAB_BAN_DUNG

Achmad Fawaid & Ateilla Mirza. (2011). *Models of Teaching (Model-Model Pengajaran)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Adil Ganda Subrata. J.N (2016). *Penggunaan Media Papan Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Speaking Bahasa Inggris MAteri Conversation Peserta didik kelas IVB MI Darusaalam Candi Sidoarjo*. Skripsi. UIN Sunan Ampel Surabaya.

Candra Wijaya & Syahrums (2013). *Penelitian Tindakan Kelas Melejitkan Kemampuan Penelitian Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru*. Bandung: Citapustaka Media Perintis. <https://ulinaizna.wordpress.com/2013/01/14/contoh-proposal-penelitian-tindakan-kelas-ptk/>, diunduh 11 Oktober 2020. <https://www.kelaspintar.id/blog/tips-pintar/4-teknik-pengumpulan-data-dalam-penelitian-sosial-2890/#:~:text=Kuesioner%20atau%20angket%20adalah%20teknik,kebiasaan%20suatu%20populasi%20berdasarkan%20responden.> Diakses pada tanggal 02 November 2020

