

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA DENGAN
PERMAINAN KOMUNIKATIF PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA KELAS XI
DI SMK NEGERI 2 METRO**

Oleh:

Nanang Triasmosari, Herpratiwi, M. Sukirlan

FKIP Unila, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1 Bandar Lampung

e-mail : triasmosari_nanang@rocketmail.com

HP 081379642573

Abstract: Improving Students' Speaking Skills Through Communicative Games for the Second Graders of State Vocational High School 2 Metro.

This study aimed to describe teaching and learning activities through communicative games that involve: (1) the design, (2) the implementation, (3) the authentic assessment and (4) the improvement of students' speaking skills as the implementation of communicative games in teaching and learning process. This design is action research conducted in class XI of Agricultural Products Processing Technology (TPHP) with three cycles. In the first cycle performed communicative games with the theme of 'suggestions', the second cycle with the theme of 'simple past tense' and the third cycle with the theme of 'describing'. Data were obtained from tests, rubrics and observations. All the data were analyzed through qualitative descriptive method. The results of this research showed that: (1) the design of communicative games-based learning can be integrated into scientific approach through modification of the steps, (2) the implementation of communicative games-based learning can improve students' participation in implementing the five steps of scientific learning, (3) authentic assessments were conducted by using observation for the students' attitudes, cognitive tests for their knowledge and rubrics for their speaking skills, (4) communicative games-based learning can develop students' attitude of cooperation, discipline, and self-confidence, and improve their knowledge and skills. The data showed that 70.79% of students completed their passing grade in the first cycle, 86.23% in the second cycle and 100% in the third cycle, while the upgrading of skills showed that students completed 9.09% in cycle 1, 78.56% in cycle 2 and 93, 85% in cycle 3.

Keywords: speaking skills, communicative games, active participation

Abstrak: Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Permainan Komunikatif pada Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Kelas XI di SMK Negeri 2 Metro. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan permainan komunikatif, khususnya tentang (1) desain, (2) pelaksanaan, (3) penilaian otentik dan (4) peningkatan keterampilan berbicara siswa yang diperoleh melalui penerapan permainan komunikatif. Penelitian tindakan ini dilakukan di kelas XI Teknologi Pengolahan Hasil Pertanian (TPHP) dengan tiga siklus. Pada siklus I dilakukan permainan komunikatif dengan tema '*Suggestion*', siklus II '*Simple Past Tense*' dan siklus III '*Describing*'. Data diperoleh dengan tes, rubrik dan observasi, dan dianalisis

dengan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan: (1) desain pembelajaran berbasis permainan komunikatif dapat diintegrasikan ke dalam pendekatan saintifik melalui modifikasi langkah-langkah permainan, (2) pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan komunikatif dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam melakukan lima langkah pembelajaran saintifik, (3) penilaian otentik dilakukan dengan observasi untuk penilaian sikap, butir soal untuk penilaian pengetahuan dan rubrik untuk penilaian keterampilan berbicara, (4) pembelajaran berbasis permainan komunikatif dapat mengembangkan sikap kerjasama, disiplin, dan rasa percaya diri siswa serta meningkatkan pengetahuan berbahasa yaitu 70,79% siswa tuntas pada siklus I, 86,23% pada siklus II dan 100% pada siklus III, sedangkan peningkatan keterampilan yaitu siswa tuntas 9,09% pada siklus I, meningkat 78,56% siklus II dan 93,85% pada siklus III.

Kata kunci: keterampilan berbicara, permainan komunikatif, partisipasi aktif

PENDAHULUAN

Pemerintah Indonesia menempatkan Bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran wajib di lembaga formal dan informal mulai dari awal sekolah, sekolah menengah sampai dengan pendidikan tinggi. Bahasa Inggris berperan penting dalam menyampaikan gagasan melebihi batas negara Indonesia dan menyerap gagasan dari luar yang dapat digunakan untuk kemaslahatan bangsa dan negara. Kurikulum 2013 menekankan pentingnya keseimbangan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dengan demikian kompetensi lulusan SMK diharapkan mampu menjadi cerminan bangsa yang berkontribusi aktif dalam pergaulan dan peradaban dunia. Kemampuan berbahasa Inggris dibentuk melalui pembelajaran berkelanjutan; dimulai dengan meningkatkan kompetensi pengetahuan jenis, kaidah dan konteks suatu teks, dilanjutkan dengan kompetensi keterampilan yang menyajikan suatu teks tulis dan lisan baik terencana maupun spontan dengan pelafalan dan intonasi yang tepat, dan bermuara pada pembentukan sikap kesantunan berbahasa dan menghargai keindahan

bahasa. Semuanya terjabarkan dalam target kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik yaitu Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (Permendikbud No.60/2014).

Namun, ternyata masih terasa sulit bagi para guru sebagai ujung tombak pelaksanaan kurikulum dalam mengimplementasikan kebijakan yang tertera pada Kurikulum 2013 dengan kaidah pembelajaran saintifik dan penilaian otentiknya. Misalnya, proses pembelajaran Bahasa Inggris di SMK Negeri 2 Metro yang masih terasa konvensional. Saat pembelajaran berlangsung, kebanyakan siswa tidak lebih hanya sekedar menyimak dan mendengarkan informasi ketika gurunya menjelaskan konsep-konsep materi. Mereka memang terlihat memperhatikan dengan seksama, mengangguk dan mengiyakan ketika ditanyakan kejelasan materi yang disampaikan. Namun ketika mereka diberi kesempatan untuk bertanya, hanya segelintir siswa saja yang menunjukkan antusiasnya. Ketika guru memberikan soal-soal latihan pada akhir pembelajaran, ternyata hanya sebagian kecil saja yang dapat menjawab dengan benar. Apabila guru

meminta siswa memberikan contoh persoalan yang berkaitan dengan materi, kebanyakan siswa juga lebih cenderung mengikuti contoh yang diberikan oleh guru apa adanya, tanpa mengasah pikirannya dengan memodifikasi ataupun memberi contoh persoalan yang lain. Selain itu, apabila guru mengadakan tanya jawab pada materi yang telah diajarkan, para siswa cenderung terdiam saja, ada juga beberapa siswa yang mau menjawab pertanyaan guru, namun mereka lebih senang menjawabnya bersama-sama, atau ada siswa yang ingin menjawab sendiri tetapi dengan suara pelan bahkan hampir tidak kedengaran; alasan malu jika menjawab salah, selalu menjadi alasannya. Sebagian siswa juga nampak bersikap cuek dan masa bodoh (*ignorance*), sedikit bermalasan-malasan, mengobrol, mengganggu teman, dan sebagainya. Dari fakta tersebut dapat disimpulkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris ternyata masih rendah. Selain itu, motivasi siswa untuk mencapai prestasi menjadi juga menjadi hal yang sulit dilakukan.

Fakta lainnya menunjukkan bahwa jika diperintahkan untuk mengerjakan tugas, banyak siswa yang hanya mengandalkan kemampuan temannya yang pandai, kemudian mereka hanya meniru dan mencontek pekerjaan siswa tersebut. Jika ditugaskan untuk diskusi dengan temannya agar lebih cepat dan mudah dalam mengerjakan tugas tersebut, mereka cenderung kurang mau bekerjasama. Sebagian besar siswa lebih senang menyerahkan sepenuhnya tanggung jawab pengerjaan tugas kepada teman yang mereka anggap bisa dan mampu;

anggota kelompok lain bertindak hanya sebagai pelengkap saja.

Permasalahan lainnya yang muncul adalah sebagian besar siswa belum dapat menunjukkan kompetensi dengan baik sesuai kriteria ketuntasan yang ditetapkan ketika guru meminta mereka mempraktekkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris. Hal itu disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan keterampilan berbahasa Inggris dan keterlibatan mental, emosi dan pikiran siswa. Padahal seharusnya semua pengetahuan, keterampilan, mental, emosi dan pikiran itu dapat digunakan oleh para siswa untuk menyokong pencapaian tujuan pembelajaran mereka.

Faktor guru juga menjadi sorotan utama dalam permasalahan ini, karena guru memiliki peran sangat peting dalam proses pembelajaran; mulai dari desain, pelaksanaan, sampai dengan penilaian dan evaluasi pembelajaran. Fakta lainnya bahwa proses pembelajaran juga masih dilakukan dengan cara yang amat sederhana, yaitu menggunakan urutan sebagai berikut: (a) menjelaskan obyek mata pelajaran, (b) memberikan contoh-contoh materi pelajaran yang sudah dijelaskan, (c) meminta siswa untuk bertanya apabila belum jelas mengenai materi yang baru dijelaskan, (d) memberi tugas berupa soal-soal, (e) memberi nilai pada tugas yang sudah dikerjakan siswa. Fenomena tersebut masih belum memenuhi standar pembelajaran melalui pendekatan saintifik, yaitu siswa melatih diri untuk selalu melakukan kegiatan: (1) observasi, (2) bertanya, (3) menggunakan nalar/logika, (4) berkomunikasi tentang apa yang dipelajari, dan (4) melakukan

eksperimen. Semuanya bertujuan untuk pengembangan diri siswa yaitu sikap yang kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, dikembangkan pembelajaran yang menggunakan kombinasi antara *linguistic and communicative games* yang tujuannya untuk keakuratan struktur berbahasa dan keaktifan berkomunikasi yang dilengkapi dengan kesenangan yang membuat siswa termotivasi (Hadfield, 1999:8).

Dengan menggunakan pembelajaran berbasis permainan, diharapkan partisipasi belajar siswa lebih meningkat, dan terjadi perubahan positif pada partisipasi belajar dan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (*classroom action reseach*). Penelitian tindakan ini dilakukan pada siswa kelas XI Teknologi Pengolahan Hasil Pertanian (TPHP) di SMK Negeri 2 Metro Tahun Pelajaran 2014/2015 dengan tiga siklus. Prosedur dalam setiap siklusnya diawali dengan perencanaan tindakan (*plan*), penerapan tindakan (*do*), mengobservasi dan mengevaluasi proses atau hasil tindakan (*see*) melakukan refleksi (*reflect*) dan seterusnya sampai perbaikan tercapai atau ada temuan tindakan yang tepat berdasarkan kriteria keberhasilan tertentu.

Sumber data hasil belajar (keterampilan berbicara) diperoleh menggunakan tes psikomotor (*rubric of speaking*), dilengkapi dengan hasil penilaian sikap (afektif) yang diperoleh melalui lembar pengamatan sikap dan pengetahuan diperoleh melalui tes. Data tentang

proses pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan permainan komunikatif diperoleh dari hasil pengamatan melalui Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG). Data dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif.

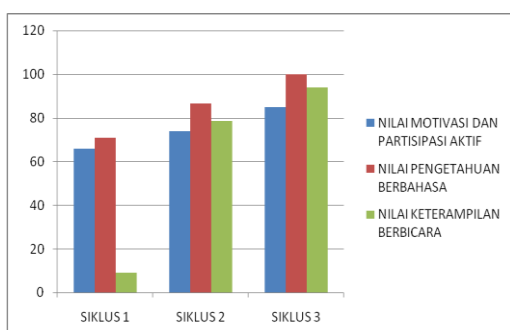
HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan dan tindakan pembelajaran pada Siklus 1 diawali dengan permainan komunikatif menebak (*guessing*) bertema *suggestions* yaitu siswa menggunakan 2 jenis kartu yaitu *Situastion Cards* dan *Objects Cards* untuk peningkata motivasi dan partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran sehingga juga akan meningkatkan nilai pengetahuan dan keterampilan berbicara. Nilai motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran mencapai 66%, sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa pada afektif kognitif 71%, namun hanya 9% pada ketuntasan keterampilan berbicara. Hasil refleksi menunjukkan bahwa permainan komunikatif ini juga menawarkan nuansa kompetisi sehingga siswa melakukan permainan secara terburu-buru dan hanya tertarik untuk menjadi pemenang. Akibatnya, kebanyakan siswa tidak menggunakan ungkapan secara lengkap sesuai target bahasa. Sehingga pada saat dilakukan penilaian, keterampilan siswa berbicara belum maksimal.

Hal tersebut kemudian dianalisa untuk tindakan perbaikan pada siklus berikutnya yaitu dengan menekankan proses yang benar pada saat melakukan simulasi dan permainan. Tindakan pembelajaran Siklus 2 masih menggunakan *guessing* dengan 1 jenis

kartu permainan yaitu *Activity Cards* bertema *Last Night*. Tindakan perbaikan yang dilakukan ternyata meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa mencapai 74%, ketuntasan pada aspek pengetahuan 86,5%, dan ketuntasan keterampilan berbicara mencapai 79,8%. Namun catatan kolaborator menunjukkan bahwa guru masih mengalami beberapa kesulitan dalam melakukan penilaian otentik karena alokasi waktu pembelajaran yang sangat terbatas. Hal tersebut kemudian dijadikan refleksi untuk pembelajaran pada siklus berikutnya yaitu membagi satu tahapan pembelajaran saintifik dalam dua kali pertemuan sehingga guru tidak tergesa-gesa dalam melakukan penilaian untuk menjaga ke-otentikan data.

Tindakan pembelajaran pada Siklus 3 masih menggunakan pola *guessing* dengan satu jenis kartu permainan *World Map Cards* bertema *Describing*. Terjadi peningkatan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran hingga mencapai 85%, ketuntasan pengetahuan 100% dan ketuntasan keterampilan berbicara 94%. Perhatikan diagram berikut ini :



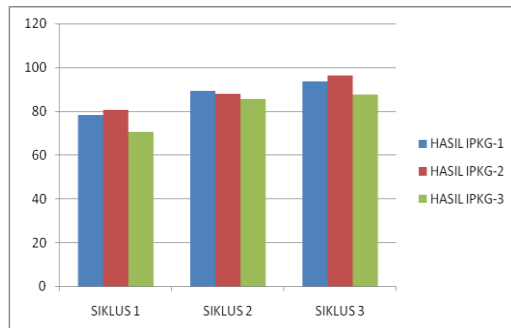
Gambar 1 Persentase nilai sikap, pengetahuan dan keterampilan siswa pada setiap siklusnya.

Desain RPP pembelajaran berbasis permainan komunikatif juga harus

dimodifikasi sedemikian rupa agar dapat diintegrasikan dalam langkah pembelajaran saintifik seperti yang dipersyaratkan dalam Kurikulum 2013. Adapun hasil modifikasi langkah pembelajaran tersebut adalah: (1) guru membagi kelas untuk membentuk kelompok dengan jumlah @ 4-5 siswa, (2) guru mendistribusikan media permainan kepada masing-masing kelompok, (3) siswa **mengamati** gambar pada media kartu, (4) guru memberikan kesempatan siswa **menanyakan** hal-hal berkaitan dengan gambar yang diamati, (5) guru memberikan penjelasan singkat disesuaikan dengan kartu permainan pada siswa, (6) siswa melakukan **eksplorasi**, (7) guru jelaskan aturan permainan dan siswa lakukan simulasi, (8) siswa melakukan permainan komunikatif secara berkelompok, (9) siswa **mengasosiasi** pembelajaran, dan (10) siswa **mengkomunikasikan** pengetahuan yang diperolehnya secara lisan dan tulisan.

Pada desain pembelajaran tersebut diperoleh tanggapan positif dari ahli desain dan hal itu dapat dilihat dari hasil Instrumen Penilaian Kinerja Guru. IPKG-1 tentang desain pembelajaran yang mencapai nilai 78,26 untuk Siklus 1, 89,13 untuk Siklus 2 dan 93,48 untuk Siklus 3. Untuk pelaksanaannya sendiri didapatkan nilai 80,45 untuk Siklus 1, 87,82 untuk Siklus 2 dan 96,15 untuk Siklus 3. Sedangkan keterlaksanaan penilaian otentik untuk Siklus 1 mencapai nilai 70,54, Siklus 2 mencapai nilai 85,71, dan Siklus 3 mencapai nilai 87,50. Untuk lebih jelasnya dalam melihat hasil tindakan pembelajaran Bahasa Inggris berbasis permainan komunikatif setiap

siklusnya dilihat pada diagram batang dibawah ini dibawah ini:



Gambar 2 Diagram Batang Hasil IPKG-1, IPKG-2 dan IPKG-3 di Setiap Siklusnya.

Pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan permainan komunikatif bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa karena menawarkan suasana belajar yang menyenangkan. Meningkatnya motivasi dan partisipasi aktif siswa juga diikuti oleh meningkatnya hasil belajar baik pengetahuan maupun keterampilan berbahasa sehingga mencapai tujuan pembelajaran. Ternyata, pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan permainan komunikatif dapat 'memaksa' siswa untuk melakukan komunikasi verbal (*speaking*) karena hal tersebut merupakan persyaratan utama dalam permainan. Pembelajaran berbasis permainan komunikatif merupakan upaya melaksanakan pembaharuan dan pengembangan kualitas pembelajaran sehingga siswa dapat memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap yang positif. Salah satu yang terpenting dalam pembelajaran menggunakan permainan komunikatif adalah proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru dan lebih memusatkan pada aktivitas siswa, dalam hal ini juga mendukung terlaksananya kaidah-kaidah dalam Kurikulum 2013.

Menggunakan desain model ASSURE, perencanaan dan pengembangan pembelajaran disusun secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa serta diarahkan pada perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan permainan komunikatif adalah upaya yang dilakukan untuk melibatkan siswa aktif secara verbal dalam pembelajaran bahasa. Pembelajaran dilakukan pada pengkondisian siswa memperoleh pengalaman secara langsung melalui interaksi dalam belajar kelompok dan lebih mudah mengingat kembali apa yang mereka dengar yaitu melalui tanya-jawab dengan siswa lain dengan cara berulang-ulang, sehingga penguasaan konsep materi pembelajaran Bahasa Inggris dapat diperoleh secara cepat.

Hasil pengamatan selama penelitian menggambarkan secara jelas bahwa pembelajaran menggunakan permainan komunikatif dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dan juga hasil belajarnya. Pada ranah afektif, siswa dilatih untuk memiliki rasa percaya diri dan keberanian dalam mengajukan maupun menjawab pertanyaan baik pada teman maupun pada guru sehingga proses belajar tidak hanya sekedar duduk, diam, mendengarkan dan mencatat, tetapi proses partisipasi belajar siswa benar terlaksanakan dengan optimal. Juga tercipta kerjasama yang baik pada saat siswa melakukan *peer-correction* dalam permainannya. Kejujuran dan kedisiplinan juga terbentuk pada saat siswa melakukan pembelajaran berbasis permainan tersebut, selain itu siswa juga merasa senang dalam

belajar dan mudah dalam menyerap/memahami materi yang dipelajari.

Dalam proses pembelajaran berbasis permainan komunikatif, guru berperan sebagai fasilitator dan sejauh mungkin melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tuntutan kaidah pembelajaran saintifik bahwa dalam pembelajaran berbasis permainan komunikatif dalam kelompok siswa aktif dalam mengamati, bertanya, mengeksplorasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan pengalaman sebagai hasil belajar kepada siswa lain. Dalam hal ini siswa membangun pengetahuannya dengan membuat hubungan makna antara konsep baru yang diperolehnya dengan pengetahuan yang telah dimilikinya. Proses ini mengaktifkan daya intelektual, analisis, sintesis, dan evaluasi, serta meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa dalam berbahasa. Hasilnya menunjukkan bahwa 94% siswa melakukan pembelajaran secara aktif. Kebebasan siswa mengembangkan kosakata dan berkompetisi secara sehat dan menyenangkan merupakan salah satu usaha untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif, bermakna dan optimal. Bimbingan dan penghargaan pada siswa juga diperlukan karena hubungan guru dan siswa yang baik dalam pembelajaran akan membantu keberhasilan belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

(1) Desain pembelajaran Bahasa Inggris dengan permainan komunikatif menjadi metode alternatif dalam

pembelajaran Bahasa Inggris khususnya kelas *speaking* karena benar-benar memaksa siswa untuk berbicara (*really make them speak*) sesuai dengan target bahasanya. Desain ini dibuat dan disesuaikan dengan tujuan mengembangkan kompetensi siswa pada ranah afektif, kognitif dan psikomotorik. Desain permainan komunikatif yang dilakukan juga harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi, dan kondisi pembelajaran dan model permainan menebak (*guessing*) dapat menjadi pilihan utama bagi guru dengan kelas besar dan jumlah siswa banyak. Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan komunikatif yang dilakukan dalam penelitian ini sesuai dengan langkah pembelajaran saintifik yang dipersyaratkan dalam Kurikulum 2013. Terdapat 10 langkah baku pembelajaran saintifik berbasis permainan komunikatif yaitu: (1) guru membagi kelas untuk membentuk kelompok dengan jumlah @4-5 siswa, (2) guru mendistribusikan permainan kepada masing-masing kelompok, (3) siswa **mengamati** gambar yang pada kartu, (4) guru memberikan kesempatan siswa **menanyakan** hal-hal berkaitan dengan gambar yang diamati, (5) guru memberikan penjelasan singkat disesuaikan dengan kartu permainan pada siswa, (6) siswa melakukan **eksplorasi**, (7) guru menjelaskan aturan permainan dan melakukan simulasi, (8) siswa melakukan permainan komunikatif secara berkelompok, (9) siswa **mengasosiasi** pembelajaran yang dilakukan, dan (10) siswa **mengkomunikasikan** pengetahuan yang diperolehnya secara lisan dan tulisan. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran

berbasis permainan ini merupakan teknologi sederhana yang dapat dipergunakan dimana saja dan kapan saja karena hanya berupa kartu permainan yang didesain sesuai tema pembelajaran dan dipergunakan untuk 'memaksa' siswa berbicara sehingga disebut permainan komunikatif. Peran guru hanya sebagai *designer* sebelumnya dan fasilitator pada saat pelaksanaan pembelajaran.

(2) Pembelajaran berbasis permainan komunikatif adalah pembelajaran konstruktivistik yang mengedepankan *student centered*, menghargai perbedaan, menjalin kerjasama, belajar dari kenyataan, dan pembelajaran yang memberikan suasana menyenangkan, ternyata meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan juga berpengaruh dalam peningkatan keterampilan siswa berbicara Bahasa Inggris sesuai konteks.

(3) Penilaian otentik yang mengedepankan keakuratan data yang meliputi ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan dapat dilakukan selama dan sesudah proses pembelajaran berbasis permainan komunikatif berlangsung. Guru dapat melakukan penilaian sikap (afektif) melalui observasi pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung, atau dapat juga dilakukan penilaian sikap melalui penilaian diri ataupun penilaian teman sejawat pada saat akhir pembelajaran. Penilaian kognitif dapat dilakukan dengan tes setelah proses pembelajaran, sedangkan penilaian keterampilan (psikomotor) dapat dilakukan melalui keterampilan menulis ataupun praktik berbicara di akhir pembelajaran.

(4) Pembelajaran berbasis permainan komunikatif dapat meningkatkan nilai sikap, pengetahuan dan keterampilan berbahasa siswa. Melakukan permainan dengan baik dan benar ternyata melatih siswa untuk bekerjasama, menghargai pendapat orang lain, disiplin dalam menjalankan peran, jujur dalam melakukan permainan dan meningkatkan rasa tanggung jawab. Hal inilah yang persyaratkan dalam tujuan pembelajaran pada ranah afektif. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan komunikatif juga dapat meningkatkan pengetahuan berbahasa dan keterampilan berbicara para siswa. Yang perlu diperhatikan agar hasil belajar siswa pada ketiga ranah tersebut meningkat adalah: (a) lakukan permainan komunikatif dengan baik dan benar karena akan membantu siswa belajar melalui berbagai indera; mendengar, melihat, dan berbicara, (b) pastikan siswa melakukan simulasi dan mengucapkan kosakata/ ungkapan dalam target bahasa dengan baik dan benar karena hal tersebut akan membuat siswa terbiasa, (c) pemanfaatan alokasi waktu yang efektif dan efisien karena jenis permainan akan membuat peserta terlena sehingga akan mengganggu target pembelajaran lainnya, (d) pengelolaan kelas yang baik karena kelas berbasis permainan cenderung 'ramai' dan 'ribut'.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

(1) Bagi siswa; permainan komunikatif akan memaksa siswa 'berbicara' sesuai konteks pembelajaran, jadi sebaiknya lebih banyak berlatih berbicara sehingga mereka menjadi terbiasa

dalam percakapan, maka lakukan simulasi dengan baik dan benar sesuai instruksi guru. Selanjutnya, dibutuhkan pengertian dan keterbukaan terhadap saran dan kritik jika terjadi kesalahan dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis permainan komunikatif karena dalam permainan berkelompok ini akan diberlakukan permainan mandiri dan *peer correction*. Pembelajaran berbasis permainan komunikatif ini dapat dijadikan sebagai sarana kompetensi, namun siswa jangan hanya berkompetisi untuk menjadi pemenang saja, tetapi juga harus berfikir bahwa ini adalah pembelajaran berbicara Bahasa Inggris, jadi harus melakukan prosedur dengan baik dan memperhatikan perintah dengan seksama. Siswa dapat berkreasi dengan menambahkan kosakata lain yang sesuai dengan konteks dan tema pembelajaran. *Gesture* yang sesuai dapat juga dilakukan pada saat bertanya jawab dalam permainan dialog terkesan alami dan tidak kaku.

(2) Bagi guru: permainan komunikatif dapat dikombinasikan dengan pembelajaran saintifik Kurikulum 2013. Guru dapat menggunakan langkah-langkah baku penerapan permainan komunikatif dalam pembelajaran, namun juga perlu dikembangkan gambar pada kartu permainan yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Akan lebih baik lagi jika media permainan disesuaikan juga dengan *glossary* target bahasanya. Guru sebaiknya memiliki kemampuan tinggi dalam pengelolaan kelas mengingat metode permainan ini akan menciptakan suasana belajar interaktif sehingga terkesan gaduh dan ramai. Spektrum Kurikulum 2013

menyediakan alokasi waktu yang sangat sempit bagi guru Bahasa Inggris. Oleh karena itu perlu membuat rencana pembelajaran yang lebih fleksibel dan masuk akal sehingga langkah-langkah pembelajaran dan penilaian otentik yang disyaratkan dapat terlaksana dengan baik. Misalnya: 1 RPP untuk 2 pertemuan ataupun penugasan terstruktur untuk menyesuaikan dengan target materi.

(3) Bagi sekolah: permainan komunikatif ini adalah teknologi sederhana dalam pembelajaran yang efektif dan efisien (murah dan mudah), karena dapat dilaksanakan diman saja dan kapan saja. Untuk implementasi sederhana, permainan komunikatif ini hanya membutuhkan kartu yang diperbanyak/ di-copy sesuai kelompok peserta dalam kelas. Agar dapat digunakan berulang-ulang, maka perlu dibuat lebih kuat dan *representative* dengan cara *di-laminating* ataupun dibuatkan wadah yang baik, sehingga juga dapat dipergunakan oleh guru lain sesuai tema pembelajarannya. Teknologi sederhana, murah dan mudah ini dapat diapresiasi disosialisasikan sehingga mendorong tenaga pendidik lainnya untuk berkreasi dan mengembangkan pembelajarannya. Pemberian kesempatan guru untuk berinovasi, mengembangkan diri dan profesi dalam organisasi pendidikan, melaksanakan *in house training*, dan pemberian *reward* terhadap guru yang kreatif, inovatif dan berprestasi akan memberikan semangat para guru dalam melaksanakan tugasnya

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Permendikbud No. 54/2013*. Jakarta: Sinar Grafika.
- _____. 2014. *Permendikbud No.60/2014*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Hadfield, Jill. 1999. *Beginners Communication Games*. Addison Wesley Longman Ltd. Harlow. England
- Harmer, J. 1983. *The Practice of English Language Teaching (1st Edition)*. New York. Longman Inc.
- Herpratiwi. 2009. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Setiyadi, Ag. Bambang. 2006. *Teaching English as a Foreign Language*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Suhardjono. 2010. *Pertanyaan dan Jawaban Sekitar Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Malang: Cakrawala Indonesia LP3 Universitas Negeri Malang.
- Trianto. 2007. *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivisme*. Jakarta: Persentasi pustaka publisher.
- Wiriaatmaja, Rochiati. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. Remaja Rosdakarya