

PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat berkomunikasi baik secara lisan ataupun tulisan. Santrock (2004) menyatakan bahwa bahasa adalah bentuk komunikasi, entah lisan atau tertulis ataupun tanda yang didasarkan pada sistem simbol. Semua bahasa manusia adalah generatif (diciptakan).

Pada awal masa kanak-kanak individu memiliki beberapa perkembangan yang harus diperhatikan, salah satunya yaitu perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa dapat berkembang sesuai dengan tahapannya apabila mendapatkan stimulasi yang cukup dan terus menerus (dalam Hurlock, 1999). Menurut Djamarah (2008), bahasa merupakan salah satu keterampilan yang penting bagi individu. Perkembangan bahasa menjadi salah satu dasar perkembangan yang harus dipenuhi, karena bahasa merupakan sarana bagi individu tidak terkecuali anak-anak, dalam mengungkapkan keinginannya atau berkomunikasi secara lisan maupun tulisan. Tingkat perkembangan bahasa pada anak berbeda-beda, sesuai dengan apa yang didengar dan dikenalnya. Pada tingkat awal, anak mengenal istilah kata benda dan kata kerja yang sederhana. Penguasaan bahasa akan berkembang sejalan dengan perkembangan usia anak.

Perkembangan bahasa pada usia anak sekolah dasar yakni usia enam sampai dengan 12 tahun merupakan masa berkembang pesatnya kemampuan mengenal dan menguasai perbendaharaan kata (*vocabulary*). Pada masa ini tingkat berpikirnya pun sudah lebih maju, anak banyak bertanya, mulai suka membaca, menanyakan sebab akibat, dan menanyakan soal waktu. Ada satu hal yang perlu diperhatikan dalam perkembangan kosakata. Anak-anak yang masuk sekolah dasar dengan penguasaan kosakata yang sedikit akan mengalami kesulitan saat mulai belajar membaca (Gleason, 2002).

Leontive (dalam Simbolon, 2011) mengemukakan bahwa belajar bahasa pada masa anak-anak yakni usia enam sampai dengan 12 tahun memiliki dampak yang besar. Perkembangan bahasanya akan dirasakan melalui pengalaman langsung ketika belajar. Maka harus dipastikan bahwa anak mendapat bimbingan pada jalur yang tepat pada saat belajar bahasa. Selain itu, pelajaran bahasa di

sekolah menjadi pelajaran yang mudah diserap karena pada usia tersebut tingkat keingintahuan anak masih tinggi dan keinginan untuk belajar masih sangat besar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Fajaryani dkk (2015) bahwa meskipun anak-anak mempunyai kemampuan yang baik dalam belajar bahasa, mereka masih harus dibimbing dengan cermat karena anak-anak memiliki karakteristik khusus yang berbeda dengan pembelajar dewasa.

Menurut Bredekamp dan Copple (Otto, 2015) konsep *developmental appropriate practices* didasarkan pada kegiatan pembelajaran yang memenuhi kebutuhan anak secara fisik, sosial emosi, dan kognitif linguistik. Kegiatan perkembangan bahasa harus diintegrasikan melalui kurikulum yang eksploratif dan interaktif. Kegiatan dengan partisipasi aktif melalui praktik akan mendorong perkembangan konseptual serta pemerolehan kosakata secara maksimal. Kurikulum *developmental appropriate practices* yang fokus pada perkembangan bahasa memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Dikenalinya perkembangan pada anak
2. Digabungkannya kegiatan perkembangan bahasa di dalam kurikulum
3. Dilekatkannya perkembangan konseptual pada keunggulan *hands-on activities* dengan materi yang autentik
4. Adanya fleksibilitas pada kebutuhan masing-masing secara individual

Perkembangan bahasa anak, sebaiknya anak tidak hanya belajar bahasa ibu saja, tetapi juga bahasa asing lainnya. Hal ini disebabkan karena bahasa merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia agar tercipta komunikasi yang lancar dan efektif. Melalui bahasa, individu dapat mengorganisasikan bentuk-bentuk ekspresinya dalam kehidupan sosial di masyarakat (dalam Zubaedah dan Triyono, 2012).

Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa asing yang dipelajari di Indonesia. Penggunaan bahasa Inggris sangatlah luas dalam aspek kehidupan global, seperti bisnis, pendidikan, dan hiburan. Menyadari kenyataan pentingnya bahasa Inggris di masa depan, pembelajaran bahasa Inggris mulai diberikan kepada anak sedini mungkin. Sama halnya dengan bahasa yang lain, bahasa Inggris dapat dipelajari lebih mudah di usia anak-anak. Lenneberg (dalam Sujana, 2011) menyatakan

bahwa anak-anak berusia dua sampai 13 tahun berada pada masa periode penting (*critical period*) untuk belajar bahasa, karena orang yang telah melewati periode ini akan lebih sulit untuk mempelajari bahasa.

Dalam dunia pendidikan di Indonesia, pembelajaran Bahasa Inggris mulai diterapkan sejak sekolah dasar bahkan di tingkat pra sekolah. Hal tersebut disadari penuh sebagai upaya peningkatan kompetensi individu dalam pembelajaran bahasa. Selain itu bahasa Inggris dianggap penting diajarkan untuk penyerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan pengembangan hubungan antar bangsa. Reyes dan Kelyn (2010) berpendapat bahwa bahasa Inggris merupakan bahasa internasional, sehingga setiap negara hendaknya memberikan bahasa tersebut dalam kegiatan pendidikan. Hal ini juga disebabkan oleh era kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, dimana hubungan antar negara menjadi semakin dekat sehingga dibutuhkan kemampuan komunikasi baik yang dapat diterima secara internasional. Semakin terbukanya kesempatan untuk berkomunikasi secara internasional pada akhirnya menuntut setiap individu untuk memiliki kompetensi yang kompetitif di segala bidang. Simbolon (2011) juga berpendapat bahwa, sebagai bahasa global atau dunia, bahasa Inggris tidak cukup dipandang sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di kelas. Bahasa Inggris dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari sehingga akan lebih mudah untuk dipahami.

Menurut Otto (2015) selama masa sekolah dasar yakni kelas satu sampai tiga, bahasa anak akan terus berkembang terutama pada kosakatanya. Perkembangan tersebut terjadi pada aspek pengetahuan bahasa, yakni fonetik, semantik, sintaksis, dan pragmatis. Pengetahuan fonetik terlihat dalam penggunaan ejaan yang lazim dan tidak lazim. Akhiran kata yang infleksional menunjukkan pengetahuan morfemik. Pengetahuan semantik ditunjukkan oleh penggunaan kosakata. Sedangkan sintaksis dan pragmatis dibuktikan dalam susunan kalimat dan teks cerita. Kualitas dan kuantitas dari sebuah rangsangan memberikan dampak penting bagi perkembangan bahasa, begitu pula dengan usia. Perkembangan fonetik secara optimal di usia kelahiran hingga 10 tahun. Sedangkan sintaksis dan morfem sekitar kelahiran hingga 12 tahun. Rata-rata

anak memiliki 9.000 kata pada akhir sekolah dasar, dimana kosakata akan berkembang pesat di kelas satu sampai tiga yaitu 3.000 sampai 7.100 kata.

Nurgiantoro (2001) menyatakan bahwa cakupan pengajaran bahasa meliputi tiga komponen, yaitu kompetensi kebahasaan, keterampilan berbahasa, dan kesusastraan. Dimana kosakata merupakan salah komponen yang terkandung dalam kompetensi kebahasaan. Belajar kosakata merupakan proses belajar yang tidaklah mudah. Kosakata merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam belajar bahasa, baik bahasa ibu maupun bahasa asing atau sering disebut dengan bahasa kedua.

Menurut Meipina (2014), kosakata merupakan bagian yang penting dalam belajar Bahasa Inggris. Kosakata merupakan elemen yang mendasari kemampuan berbahasa, seperti *speaking*, *listening*, *writing*, dan *reading*. Kosakata menjadi sangat penting, karena jika siswa memiliki kosakata yang banyak, maka akan mendukung komunikasi yang efektif. Hal ini menjadi sangat penting untuk dipahami, ketika seorang guru mengajarkan tentang kosakata maka akan terjadi proses kognitif bahwa siswa akan mengingat dan memasukkannya ke dalam memori jangka panjang.

Pembelajaran Bahasa Inggris pada tingkat Sekolah Dasar dirasa sangat penting. Ketertarikan siswa terhadap Bahasa Inggris di Sekolah Dasar akan membuat siswa lebih baik dan semakin termotivasi pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi (Simbolon, 2011). Di Kabupaten Semarang, Bahasa Inggris adalah muatan lokal yang diberikan kepada siswa Sekolah Dasar. Bahasa Inggris diberikan untuk mengembangkan pengetahuan berbahasa siswa. Hal tersebut selaras dengan surat keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.060/U/1993 tanggal 25 Februari 1993 tentang dimungkinkannya program Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran muatan lokal Sekolah Dasar (Sutiyono, 2014). Kebijakan tersebut diambil dengan pertimbangan bahwa ada kebutuhan untuk berpartisipasi dalam era globalisasi. Zubaedah dan Triyono (2012) juga mengatakan bahwa kurikulum muatan lokal Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang mulai diajarkan di Sekolah Dasar untuk mengembangkan pengetahuan berbahasa siswa. Dalam perkembangannya Bahasa Inggris yang

awalnya merupakan mata pelajaran muatan lokal pilihan bergeser menjadi muatan lokal wajib. Selain hal tersebut, pemberian materi di kelas IV bergeser menjadi kelas I SD.

Permasalahan tentang kesulitan belajar kosakata Bahasa Inggris yang berpengaruh pada keterampilan berbahasa Inggris juga terjadi di SD Virgo Maria 1 Ambarawa. Kemampuan Bahasa Inggris di sekolah yang diukur dengan nilai menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh siswa kurang memuaskan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pendamping Bahasa Inggris pada tanggal 10 Maret 2016 diperoleh data bahwa, 17 dari 24 siswa memperoleh nilai kurang atau di bawah standar nilai kelas yaitu 70 (standart KKM). Kemerostan nilai terlihat pada kelas III yang mulai memasuki materi *speaking, reading, listening* dan *writing*. Jika kelas I dan II para siswa mendapatkan materi pengenalan dan pengantar, siswa kelas III sudah mendapatkan materi yang lebih banyak dan lebih kompleks, sebagai contoh siswa diminta untuk menghafalkan kosakata dalam Bahasa Inggris. Dalam proses menghafal atau mengingat, siswa diminta untuk mampu mengeja, mengartikan, melafalkan, menulis serta menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana dalam Bahasa Inggris.

Berdasarkan silabus yang disusun oleh Yayasan Marsudirini Kabupaten Semarang, kompetensi untuk siswa kelas III adalah sebagai berikut: 1) mendengarkan: siswa memahami instruksi sangat sederhana dengan tindakan dalam konteks kelas. 2) penguasaan kosakata dan mengungkapkan instrumen serta informasi sangat sederhana 3) membaca: memahami tulisan Bahasa Inggris dan membacanya. 4) menulis: siswa mampu menuliskan tulisan bahasa Inggris sangat sederhana sesuai dengan materi (Yayasan Marsudirini Kabupaten Semarang, 2015/2016). Target pembelajaran Bahasa Inggris tersebut akan sulit tercapai apabila siswa tidak memiliki kosakata yang cukup sebagai dasarnya. Berdasarkan observasi, dari aktivitas belajar di kelas kegiatan yang paling sering dilakukan adalah menulis, termasuk ulangan harian juga lebih banyak aktivitas baca dan tulis.

SD Virgo Maria I Ambarawa sendiri memiliki fasilitas seperti laboratorium bahasa, ruang audiovisual, buku-buku bacaan Bahasa Inggris dan

lain sebagainya. Namun fasilitas tersebut jarang digunakan. Pembelajaran Bahasa Inggris lebih sering di dalam kelas. Dalam pembelajaran, fasilitas yang tersedia di sekolah dapat digunakan menjadi media pembelajaran. Guru dapat mengembangkan metode belajar yang lebih menarik, sehingga siswa akan lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar Bahasa Inggris. Misal ruang audio dapat dipakai untuk belajar dengan melihat film atau dengan aktivitas kelompok lainnya. Dari silabus dan rancangan program pembelajaran (RPP) yang sudah disusun, guru dapat memodifikasi metode belajarnya. Saat ini yang digunakan oleh guru adalah metode belajar ceramah. Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang hampir tidak pernah dipakai dalam kehidupan sehari-hari siswa, sehingga tergolong sulit dan kurang menarik. Latar belakang siswa yang berasal dari tingkat ekonomi menengah ke bawah juga merupakan salah satu hal yang membuat siswa terbatas dalam mempelajari Bahasa Inggris.

Anak-anak belajar bahasa asing dapat secara langsung maupun tidak langsung. Misalkan belajar Bahasa Inggris dari guru Bahasa Indonesia (tidak langsung) atau belajar Bahasa Inggris dari guru Bahasa Inggris (langsung). Dikaitkan dengan metode pembelajaran yang menarik, idealnya adalah menciptakan iklim belajar yang menyenangkan untuk anak-anak untuk menarik minat anak. Proses belajar adalah proses komunikasi antara guru dan siswa, proses mentransfer informasi sehingga dapat menjadi input untuk memori siswa.

Konsep belajar *Learning by doing* diperkenalkan oleh John Dewey (dalam Sani, 2014), yakni belajar menyangkut apa saja yang harus dikerjakan siswa untuk dirinya sendiri. Dalam teorinya, Dewey menitik beratkan pada kegiatan belajar tergantung pada inisiatif siswa, sedangkan guru berfungsi sebagai pembimbing, pengarah dan fasilitator. Dewey berpendapat bahwa pengalaman memberikan nilai atau pengaruh yang berbeda untuk setiap individu. Individu memiliki tiga tahapan belajar yang bukan merupakan tahapan perkembangan yang harus berurutan, yakni:

1. Tahapan bermain

Tahapan ini sering disebut *play*, dimana didominasi pada aktivitas untuk memberikan kepuasan dalam bermain bagi individu. Jika anak-anak sangat

bersemangat dalam bermain sambil belajar, maka dapat dikatakan mereka sedang dalam tahapan bermain. Melalui proses bermain peserta didik belajar mengembangkan berbagai kemampuan dalam ranah kognisi, psikomotor, dan afektif. Penggunaan metode permainan akan dapat memotivasi atau memiliki daya tarik yang kuat untuk membuat anak-anak belajar.

2. Tahapan bekerja

Tahapan ini disebut dengan *work*. Pada tahapan ini aktivitas yang dilakukan adalah suatu pekerjaan untuk mencapai tujuan atau hasil tertentu dengan mengembangkan diri secara maksimal. Dalam tahap ini terkait dengan tujuan jangka panjang atau jangka pendek yang dimiliki oleh siswa. Aktivitas belajar sebaiknya diarahkan untuk memperoleh hasil yang maksimal dan bukan hanya untuk mendapatkan kesenangan.

3. Tahapan simbol

Tahapan ini didominasi aktivitas yang didasari makna atau nilai tertentu. Individu rela untuk melakukan aktivitas yang tidak menyenangkan dan bahkan merugikan untuk memperoleh nilai tersebut, misalnya kebebasan berpendapat. Pada tahap ini lebih fokus pada pendalaman nilai-nilai kehidupan.

Dalam pandangan mikronya, Dewey (dalam Sani, 2014) mengatakan bahwa pada dasarnya anak memiliki sifat aktif sehingga selalu memiliki dorongan kuat dan alami untuk mengenal, merasakan, dan melakukan berbagai macam hal. Proses berpikir mengarahkan anak-anak untuk bergerak. Hal tersebut berbeda dengan orang dewasa yang membutuhkan waktu lama untuk menentukan pilihan. Dunia anak adalah segala sesuatu yang menarik hati mereka. Anak-anak senang belajar dengan melakukan secara langsung.

Untuk meningkatkan hasil belajar perlu adanya pembaharuan dalam proses pendidikan yang diselenggarakan. Salah satu pembaharuan yang perlu dilakukan adalah dengan memperbaharui metode belajar yang digunakan. Hal tersebut dijelaskan pula oleh Mustofa (2015) bahwa pendekatan (model) pembelajaran, strategi pembelajaran, dan metode pembelajaran penting dilakukan sebagai cara agar hasil belajar siswa menjadi lebih maksimal. Sedangkan menurut

Sani (2014), proses pendidikan ditentukan oleh keterampilan mengajar, model, strategi dan metode pembelajaran.

Metode pembelajaran menurut Efendi (2004) adalah rencana menyeluruh penyajian atau pengajaran secara sistematis berdasarkan pembelajaran tertentu. Sedangkan metode mengajar adalah ilmu yang mempelajari cara-cara untuk melakukan aktivitas yang tersistem dari sebuah lingkungan yang terdiri dari pendidik dan peserta didik, untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan sehingga proses belajar berjalan dengan baik dalam arti tujuan pengajaran tercapai. Penggunaan metode mengajar yang kurang tepat akan mengakibatkan dampak yang kurang optimal terhadap hasil belajar siswa. Proses pembelajaran yang tidak efektif merupakan faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa.

Dalam mempelajari bahasa kedua, Krashen (2003) merekomendasikan agar guru pengajar bahasa kedua menyediakan input yang dapat dipahami dengan menggabungkan strategi-strategi berikut di kelas:

1. Menanamkan bahasa target dalam konteks melalui gambar, realita dan gerakan
2. Memodifikasi pelajaran yang disampaikan pada siswa dengan menggunakan bahasa yang lebih pelan atau lebih mudah
3. Mengatur kurikulum tidak berdasarkan susunan tata bahasa tetapi berdasarkan aktivitas kaya bahasa seperti permainan, menyelesaikan masalah, dan mengadakan percobaan
4. Mendorong tetapi tidak memaksa anak untuk berbicara

Sani (2014) berpendapat bahwa metode pembelajaran bahasa yang tepat dapat memotivasi anak untuk mempelajari bahasa yang sedang dipelajari, apalagi jika mereka sedang mempelajari bahasa asing yang sama sekali belum pernah dipelajari sebelumnya. Oleh sebab itu, peneliti ingin membandingkan perbedaan penggunaan dua metode belajar dari dua model pembelajaran yang berbeda yakni *Teaching Centered Learning* (metode ceramah) dan *Student Centered Learning* (metode bermain ular tangga) dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa Sekolah Dasar.

Pembelajaran *Teacher Centered Learning* (TCL) dalam Metode Ceramah

Zohrabi dkk (2012) berpendapat bahwa *teacher centered learning* atau yang disebut dengan pembelajaran pasif, didominasi oleh satu arah pembelajaran dengan fokus perhatian pada guru. Guru sebagai pemberi materi sehingga dalam pembelajaran ini siswa menjadi kurang aktif, karena hanya mendengarkan.

Garret (2008) mengatakan bahwa dalam kelas yang menggunakan *teacher centered learning*, kontrol kepada seluruh siswa menjadi sangat penting dan otoritas penuh, ini berarti bahwa guru sebagai pemegang kontrol terhadap semua siswa. Kegiatan pembelajaran fokus pada guru dan sedikit kegiatan siswa. Namun di sisi lain, kelas menjadi sangat terorganisir dapat diarahkan, sehingga materi pembelajaran mudah untuk disampaikan kepada siswa. Ahmed (2013) menyebut metode ini dengan metode tradisional. Selain itu ia juga menyampaikan bahwa dalam pembelajaran ini siswa tidak memiliki kontrol terhadap apa yang mereka pelajari. Guru mengambil semua peran dalam membuat keputusan, mengajar dengan metodenya, dan mengasesmen dalam pola yang berbeda. Jelas terlihat perkembangan belajar siswa menjadi terhambat. Menurut Ganyaupfu (2013) pembelajaran ini mengedepankan teori dan kegiatan mengingat. Siswa memiliki keterbatasan untuk mengasah kemampuan kreatif dan aktif guna mencapai tujuan belajar yang optimal.

Jacobs dan Toh-Heng (dalam Mulyadi dkk, 2016) juga menjelaskan bahwa melalui metode *teacher centered learning*, penilaian difokuskan pada kekurangan yang dimiliki siswa dalam mencapai target prestasi tertentu dan menentukan cara untuk mempendek jarak target dengan capaian prestasi riil siswa yang bersangkutan. Di dalam *setting teacher centered learning*, motivasi siswa dalam belajar lebih banyak ekstrinsik karena bertumpu pada *reward* dan *punishment* yang diberikan oleh guru.

Menurut Sani (2014), *teacher centered learning* mengarah pada teori behavioristik, dimana proses belajar didasari dengan stimulus respon. Dalam pembelajaran ini tingkah laku siswa teramati oleh guru dan hasil akhirnya sangat

terstruktur sesuai dengan materi yang disampaikan. Dalam hal ini motivasi yang muncul adalah motivasi ekstrinsik, yakni motivasi yang berasal dari luar dirinya karena semua bergantung pada kontrol guru kelas sebagai pemeran utama pengendali proses pembelajaran serta *reward* yang mungkin akan didapatkan apabila siswa disiplin dan mengikuti aturan main selama proses pembelajaran.

Kurdi (2009) mengatakan bahwa pada model *teacher centered learning*, guru lebih banyak melakukan kegiatan belajar mengajar dengan bentuk ceramah atau *lecturing*, cenderung monoton dan seadanya. Namun sekalipun seperti itu, metode ini adalah metode yang paling sederhana dan sering digunakan didalam dunia pendidikan.

Metode ceramah merupakan salah metode pembelajaran dalam strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*) dengan menyampaikan dengan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada siswa (Sani, 2014). Menurut Sanjaya (2011), metode ceramah berarti menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa. Artinya bahwa peserta didik atau siswa dituntut untuk lebih banyak mendengarkan penjelasan guru. Bagi siswa yang memiliki kemampuan untuk mentelaah penjelasan guru dengan baik dapat dipastikan mampu untuk menguasai materi yang disampaikan. Hal serupa juga dikemukakan oleh Sriyono dalam Harsono dkk (2009), metode ceramah adalah penuturan dan penjelasan guru secara lisan, dimana dalam pelaksanaannya guru dapat menggunakan alat bantu ajar untuk menjelaskan uraian yang disampaikan kepada murid-muridnya.

Dalam teori behavioristik, belajar dipandang sebagai proses interaksi antara stimulus dengan respon. Proses pembelajaran lebih terstruktur dan teratur. Hasil belajar dapat berupa perilaku konkret yang dapat diamati dan perilaku yang tidak konkret. Teori ini disebut juga dengan aliran koneksionisme, dimana hubungan stimulus dan respon diperkuat oleh penguatan (*reinforcement*) berupa pujian atau ganjaran. Selain itu juga ada proses *trial and error*, siswa akan melakukan respon yang sama ketika ia berhasil mendapatkan penguat (Schunk, 2012). Menurut Sanjaya (2011) ada beberapa alasan mengapa ceramah sering

digunakan. Alasan ini merupakan keunggulan metode ceramah dibandingkan dengan metode belajar lainnya:

1. Ceramah merupakan metode yang murah dan mudah untuk dilakukan.
2. Ceramah dapat menyajikan materi pelajaran secara luas.
3. Ceramah dapat memberikan pokok-pokok materi yang perlu ditonjolkan atau diutamakan.
4. Melalui ceramah guru dapat mengontrol keadaan kelas.
5. Organisasi kelas dapat diatur menjadi lebih sederhana.

Pada metode ceramah guru biasanya memberikan ulasan mengenai topik bahasan atau materi belajar, aktivitas siswa hanya menyimak sambil mencatat. Meskipun begitu, guru yang terbuka kadang-kadang memberi peluang bertanya kepada siswa. Metode ceramah dapat dikatakan sebagai satu-satunya metode yang paling ekonomis untuk menyampaikan informasi. Selain itu, metode ini juga dapat diikuti sasaran dalam jumlah yang besar dan mudah dilaksanakan (Djamarah, 2008). Metode ceramah dipandang paling efektif dalam mengatasi kelangkaan literatur atau rujukan yang sesuai dengan jangkauan daya beli dan daya paham siswa. Siswa diharuskan mendengarkan dan mencatat secara mandiri. Peran guru sebagai penyaji materi dan evaluator. Metode ceramah akan lebih efektif apabila didukung dengan alat-alat pengajaran seperti gambar, lembar peraga, OHP, video, *tape recorder*, komputer dan lain sebagainya. Ada beberapa tahapan dalam metode ceramah menurut Sani (2014), yaitu:

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Guru menyampaikan informasi secara lisan kepada peserta didik.
3. Dilakukan tanya-jawab untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.
4. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengikuti latihan.
5. Guru mengecek pemahaman peserta didik.

Pembelajaran *Student Centered Learning* (SCL) dalam Metode Permainan Ular Tangga

Menurut Zohrabi dkk (2012), pembelajaran *student centered learning* ini sering disebut dengan pembelajaran aktif, dimana siswa menjadi fokus utama.

Brown (dalam Ahmed, 2013) menyatakan bahwa pembelajaran *student centered learning* memberikan kekuasaan terhadap pemilihan atau keputusan tentang apa yang akan dipelajari. Hal tersebut mereka lakukan dengan melakukan pembelajaran aktif untuk mereka sendiri dan dirasa lebih menyenangkan. Ganyaupfu (2013) juga sependapat bahwa menciptakan suasana belajar aktif, guru mulai menerapkan *student centered learning* untuk menarik siswa untuk lebih senang belajar, melakukan penelitian yang analitis, dan berpikir kritis.

Tidak jauh berbeda, Kurdi (2009) dalam penelitiannya mengatakan bahwa *student centered learning* merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang memfasilitasi pembelajar atau siswa untuk terlibat dalam *experiential learning*, dimana siswa sebagai pembelajar aktif dan guru sebagai fasilitator. Model pembelajaran *student centered learning* saat ini banyak diusulkan menjadi model pembelajaran yang sebaiknya digunakan dalam dunia pendidikan karena mampu mendukung upaya ke arah pembelajaran yang efektif dan efisien (Sani, 2014). Model pembelajaran *student centered learning* memiliki beberapa keunggulan, yaitu:

1. peserta didik akan dapat merasakan bahwa pembelajaran menjadi miliknya sendiri karena siswa diberi kesempatan yang luar untuk berpartisipasi,
2. peserta didik memiliki motivasi yang kuat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran,
3. tumbuhnya suasana demokratis dalam pembelajaran sehingga akan terjadi dialog dan diskusi untuk saling belajar antar peserta didik, dan
4. dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi peserta didik maupun guru.

Menurut Sani (2014) konsep belajar pada pembelajaran *student centered learning* adalah memberikan tanggungjawab kepada siswa terhadap apa yang mereka pelajari. Dalam pembelajarannya terasa lebih bermakna karena siswa dituntut untuk mampu memunculkan motivasi intrinsik, membuat tujuan dalam belajar dan memaknai proses pembelajaran secara mandiri.

Dalam penelitian ini metode permainan ular tangga menjadi pilihan dalam pembelajaran *student centered learning*. Permainan sebagai media belajar baru yang digunakan oleh guru untuk memberikan atau menyampaikan materi kepada

siswa. Melalui permainan ular tangga siswa akan belajar kosakata dengan mengartikan dalam Bahasa Inggris gambar yang mereka lihat dalam ular tangga. Selain itu selama proses permainan, siswa akan saling mengevaluasi temannya apabila ada teman yang salah. Karena dengan konsep permainan, maka siswa memegang kendali penuh pada proses belajar. Siswa dapat mengembangkan karakter melalui permainan tersebut, misalnya aktif menjawab, berusaha, memotivasi diri, sportif, menghargai teman, dan bertanggung jawab.

Menurut Meipina (2014) ular tangga adalah sebuah permainan klasik dengan menggunakan papan. Ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan dengan menggunakan bidak serta dadu. Dimainkan antara dua orang atau lebih yang memainkan papan dengan angka dalam sebuah kotak-kotak kecil. Tangga menghubungkan dua kotak sekaligus, begitu juga dengan ular. Ketika kita menemukan sebuah anak tangga dalam sebuah kotak bernomor maka kita akan secara otomatis naik ke atas dan bergerak lebih cepat, namun jika kita menemukan ulat maka kita akan bergerak mundur sampai pada kotak dimana ekor ular tersebut berada.

Sadiman (2005) dalam bukunya tentang Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya menjelaskan, ada empat jenis media yang biasa dipakai dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu media grafis, audio, proyeksi diam dan permainan. Permainan ular tangga sendiri merupakan sarana bermain dengan gambar, dadu, dan bidak. Ular tangga juga merupakan permainan papan untuk anak-anak karena mengandung tujuan pendidikan.

Menurut Muaddab (dalam Nachiappan dkk, 2014), mengatakan bahwa permainan ular tangga sudah ada sejak dahulu. Permainan ini dikembangkan oleh jemaat hindu untuk mengajarkan nilai-nilai moral kepada anak-anak. Ular sebagai gambaran dari nilai yang buruk dan tangga sebagai gambaran nilai yang baik. Kemudian permainan ini menjadi permainan tradisional di Indonesia. Permainan ini juga digunakan sebagai alat edukasi, hiburan dan untuk membangun komunikasi yang interaktif antara pemainnya. Mengacu pada Jannah (dalam Nachiappan dkk, 2014) tidak ada standar baku untuk permainan ular tangga. Setiap orang dapat membuat kreasinya masing-masing sehingga menggunakan

alat permainannya pun dapat dipadukan atau ditambah dengan peralatan lain. Shitiq dan Mahmud (2010) juga menggunakan ular tangga untuk mengajarkan abjad atau tulisan Jawa Islam. Dalam permainan ular tangga terdapat kegiatan interaktif bagi pembelajarnya.

Permainan ular tangga yang diaplikasikan dalam proses pembelajaran merupakan salah satu bentuk pembelajaran *problem solving*. Permainan ular tangga dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan serta lebih merangsang kemampuan belajar siswa secara kreatif. Selain itu, struktur kognitif yang diperoleh siswa sebagai hasil belajar akan cenderung stabil dan tersusun secara relevan serta terjaga dalam ingatan (Mulyati, 2009).

Menurut Sani (2014) konsep permainan ini sesuai dengan teori belajar humanistik, yang menitik beratkan bahwa keberhasilan belajar dapat terjadi jika peserta didik memahami lingkungan dan dirinya. Proses belajar bersifat menyenangkan dan eklektik, yaitu memanfaatkan metode dan teknik belajar apa saja asalkan tujuan dapat tercapai. Yang perlu dimatangkan dari pemilihan metode belajar dengan permainan adalah pada tahapannya. Tahapan dalam metode permainan menurut Sani adalah sebagai berikut :

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan metode yang akan digunakan dengan jelas.
2. Guru memberikan aturan dalam bermain.
3. Peserta didik memulai permainan.
4. Evaluasi dilakukan selama permainan dilakukan.
5. Permainan diakhiri dengan sukses atau gagal.

Tahapan-tahapan di atas dapat juga dijadikan pedoman dalam melaksanakan metode belajar dengan permainan ular tangga.

Metode permainan ular tangga dikategorikan dalam pembelajaran *student centered learning* karena dalam metode permainan tersebut siswa mengikuti proses belajar secara ekperiensial dan mengalami prosesnya, siswa sebagai pemegang kontrol dan tanggungjawab selama proses pembelajaran. Konsep yang diperkenalkan dalam permainan ular tangga dapat membantu siswa dengan kesulitan belajar untuk meningkatkan perkembangan kognitif mereka. Melalui

permainan ini guru juga dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan bermakna serta melibatkan seluruh siswa, dalam situasi ini siswa berperan aktif di dalam kelas dan guru berperan sebagai fasilitator. Pembelajaran *student centered learning* digambarkan melalui metode permainan ular tangga, maka siswa lebih menikmati proses belajar tanpa batasan untuk tetap aktif dan eksploratif mempelajari kosakata Bahasa Inggris (Harsono, 2009).

Agar lebih mudah untuk melihat perbandingan antara pembelajaran *teacher centered learning* dan *student centered learning*, maka dapat dilihat pada tabel rangkuman perbedaan *teacher centered learning* dan *student centered learning* menurut Mulyadi dkk (2016) pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Perbedaan *Teacher Centered Learning* dan *Student Centered Learning*

<i>Teacher Centered learning</i> (TCL)	<i>Student Centered Learning</i> (SCL)
Pengetahuan ditransfer dari guru kepada siswa	Guru aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari
Siswa menerima pengetahuan secara pasif	Siswa aktif terlibat dalam pengelolaan pengetahuan
Menekankan pada penguasaan materi	Tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga mengembangkan karakter siswa
Biasa memanfaatkan media tunggal	Memanfaatkan banyak media
Fungsi guru sebagai pemberi informasi utama dan evaluator	Fungsi guru sebagai fasilitator dan evaluasi dilakukan bersama dengan siswa
Proses pembelajaran dan penilaian dilakukan secara terpisah	Proses pembelajaran dan asesmen dilakukan secara berkesinambungan dan terintegrasi
Penekanan pada jawaban yang benar	Penekanan pada proses pengembangan pengetahuan. Kesalahan dinilai dan dijadikan sumber pembelajaran.

Teacher centered learning biasanya memanfaatkan media tunggal, misal papan tulis atau buku. Guru sebagai pemegang kendali pembelajaran dan sebagai pemberi materi utama (guru sebagai fokus) sehingga siswa lebih cenderung pasif dengan pembelajaran searah dan lebih menitik beratkan pada penguasaan materi. Dalam penelitian ini pembelajaran *teacher centered learning* dilakukan dengan metode ceramah, dimana metode ceramah dalam pelaksanaannya menjadikan guru sebagai fokus dan sumber informasi utama. Guru memaparkan secara lisan dan tulisan materi yang akan diberikan. Selama pembelajaran siswa yang belajar dengan metode ceramah cenderung pasif, sehingga dapat dikatakan sebagai pembelajaran searah.

Student centered learning memanfaatkan lebih banyak media, misalnya gambar, benda-benda konkrit, permainan, dan lain-lain. Guru lebih aktif dan kreatif untuk mengembangkan keterampilan mengajar karena guru sebagai fasilitator harus mampu menciptakan metode pembelajaran yang fokus pada siswa dan siswa sebagai pemegang tanggung jawab pada proses belajar mereka sendiri. Penekanan tidak semata pada hasil, namun juga pada proses, sehingga mampu melahirkan siswa dengan karakter belajar dan karakter pribadi yang kuat.

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kosakata bahasa Inggris siswa Sekolah Dasar dengan menggunakan metode ceramah dan metode permainan ular tangga, sehingga dapat diperoleh metode yang sesuai untuk pembelajaran tersebut.

Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah ada perbedaan perubahan hasil belajar kosakata Bahasa Inggris siswa Sekolah Dasar antara kelompok yang diberikan metode pembelajaran ceramah dan kelompok yang diberikan metode permainan ular tangga. Perubahan pada kelompok metode permainan ular tangga memiliki hasil belajar kosakata bahasa Inggris lebih tinggi dibandingkan metode ceramah..