

## PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui metode pembelajaran yang sesuai dan dapat diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Inggris terutama dalam meningkatkan hasil belajar kosakata siswa Sekolah Dasar. Rancangan eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *pretest posttest group design*. Hasil analisa data uji-t terhadap *gain score* diperoleh  $t = -2,269$  ( $p < 0,05$ ), menunjukkan bahwa terdapat perbedaan perubahan hasil belajar kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan metode belajar ceramah dan metode permainan ular tangga. Perubahan kelompok metode permainan ular tangga lebih tinggi dibandingkan metode ceramah. Hal tersebut terlihat dari rata-rata *gain score* nya yaitu pada metode permainan ular tangga rata-ratanya sebesar 44,42 sedangkan pada metode ceramah sebanyak 38,12. Berdasarkan perhitungan analisa data di atas, dapat dikatakan hipotesis dalam penelitian ini diterima, yaitu ada perbedaan perubahan hasil belajar kosakata Bahasa Inggris setelah diberikan intervensi metode belajar, dimana metode permainan ular tangga lebih efektif secara data statistik berdasarkan tingginya angka rata-rata *gain score* nya.

Kemampuan atau hasil kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar menjadi penting untuk diperhatikan karena siswa akan kesulitan di jenjang berikutnya apabila tidak memiliki dasar yang kuat pada jenjang-jenjang sebelumnya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Zubaedah dan Triyono (2012), penguasaan bahasa yang baik akan memunculkan komunikasi yang lancar dan efektif dua arah. Selain itu apabila siswa sekolah dasar sudah memiliki bekal kemampuan kosakata yang baik maka akan sangat membantu siswa pada pembelajaran di jenjang selanjutnya.

Bahasa Inggris diberikan di Sekolah Dasar mengingat tugas perkembangan bahasa baik jika dipelajari sejak dini ketika individu berumur enam sampai dengan 12 tahun. Anak-anak lebih mudah mempelajari bahasa karena salah satu tugas mereka adalah belajar sehingga kemampuan mengingat dan mempelajari sesuatu sangatlah tinggi dibandingkan dengan orang dewasa

(Lenneberg dalam Sujana, 2011). Simbolon (2011) juga mengemukakan hal yang sama, bahwa anak pada usia enam sampai dengan 12 tahun keingintahuannya sangat tinggi dan memiliki dorongan belajar yang besar.

Di SD Virgo Maria 1 Ambawara, pelajaran Bahasa Inggris mulai diberikan di kelas I SD dengan taraf kesulitan yang berbeda-beda. Kelas I sampai dengan kelas VI pada pelajaran Bahasa Inggris diampu oleh guru yang sama. Pemberian mata pelajaran Bahasa Inggris mulai dari kelas I SD menjadi penting dan bukan merupakan hal yang mengagetkan. Hal tersebut sesuai 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).

Siswa SD Virgo Maria 1 Ambarawa menerima pelajaran Bahasa Inggris satu minggu satu kali dengan durasi waktu 40 menit. Dikarena menjadi mata pelajaran muatan lokal, maka jam pemberiannya tidak dalam porsi yang besar. Hal tersebut juga cukup membuat siswa mengalami kesulitan dengan intensitas pertemuan yang dikatakan jarang atau dengan jarak yang jauh. Target pembelajar Bahasa Inggris kelas III di SD Virgo Maria 1 Ambarawa adalah : 1) Mampu mendengarkan, yakni siswa memahami instruksi sangat sederhana dengan tindakan dalam konteks kelas, 2) Berbicara, yakni penguasaan kosakata dan pengungkapan instrumen serta informasi yang sederhana, 3) Membaca, yakni memahami tulisan dalam bahasa Inggris dan membacanya, 4) Menulis, yakni siswa mampu menuliskan tulisan Bahasa Inggris sangat sederhana sesuai dengan materi (Yayasan Marsudirini Kabupaten Semarang, 2015/2016).

Berdasarkan hasil wawancara awal terhadap guru pada tanggal 10 Maret 2016 diketahui bahwa siswa sulit mempelajari bahasa Inggris sehingga menjadi keprihatinan bagi guru maupun pihak sekolah. Dalam penelitian ini mengambil pokok dasar yakni tentang kosakata yang akan berpengaruh pada poin satu, tiga dan empat. Sesuai dengan pendapat Meipina (2014) yang menyatakan bahwa kosakata merupakan bagian penting dalam Bahasa Inggris. Kosakata merupakan elemen yang mendasari kemampuan berbahasa, seperti *speaking*, *listening*, *writing*, dan *reading*.

Berangkat dari hal tersebut maka peneliti mencoba untuk memberikan intervensi berupa metode pembelajaran dengan membandingkan metode belajar yang sudah dipakai yakni metode belajar ceramah dengan metode permainan ular tangga. Seperti yang dikatakan oleh Sani (2014) bahwa proses pendidikan ditentukan oleh keterampilan mengajar, model, strategi, dan metode pembelajaran. Ada dua pendekatan dalam pembelajaran di sekolah yakni *teacher centered learning* dan *student centered learning*. Keduanya memiliki karakter yang berbeda dan memiliki keragaman aplikasinya masing-masing.

Metode yang selama ini digunakan di SD Virgo Maria 1 Ambarawa untuk pelajaran Bahasa Inggris, khususnya kelas III adalah metode konvensional atau metode ceramah, yakni dengan memberikan uraian materi secara searah kepada siswa. Guru sebagai pemegang kendali proses pembelajaran. Pada praktiknya, guru kadang memberikan pertanyaan, ataupun catatan dan tugas untuk dikerjakan. Metode ceramah termasuk salah satu metode dalam pembelajaran *teacher centered learning* (Sani, 2014). Menurut Ganyaupfu (2013) pembelajaran *teacher centered learning* mengedepankan teori dan kegiatan mengingat. Hal ini sesuai dengan kondisi lapangan dimana siswa lebih banyak pasif sebagai penerima informasi dan mengingat dalam konteks belajar. Kurdi (2009) juga mengatakan bahwa guru lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah.

Guru Bahasa Inggris kelas III SD Virgo Maria 1 Ambarawa menyampaikan bahwa, metode tersebut yang paling sederhana dan mudah untuk diberikan kepada siswa karena persiapannya pun tidak terlalu rumit. Selain itu siswa lebih teratur mengingat karakter siswa yang sangat sulit untuk dikontrol. Maka dengan menggunakan metode ceramah harapan guru, ia akan lebih mampu mengontrol kelas dan siswa lebih tenang selama pembelajaran. Menggunakan metode ceramah, menurut guru lalu membuat siswa tidak mengalami peningkatan nilai dan bahkan ada yang tidak tuntas KKM. Pada ulangan harian di bulan September 2016, 17 dari 24 siswa tidak lolos KKM dan harus mengikuti program *remedial*. Siswa dikatakan bisa jika mereka mampu memiliki dan menguasai kosakata dengan baik sesuai dengan perkembangannya, dalam hal ini mengacu

pada silabus yang telah di susun yakni menguasai 25 kata dengan tema *part of body* dan dikatakan cukup bisa apabila minimal nilainya sesuai dengan batas KKM yang telah ditentukan. Dalam targer pembelajaran siswa ketrampilan bicara, membaca dan menulis semuanya berawal dari penguasaan kosakata.

Sejak intervensi hari pertama sampai dengan hari terakhir, kelompok siswa yang diberikan intervensi metode ceramah mengikuti pembelajaran dengan tenang dan menulis atau mencatat tanpa diminta oleh guru. Siswa mencatat apa yang dicatat atau dituliskan oleh guru di papan. Guru tidak memberikan peluang berupa tanya jawab ketika belajar. Siswa hanya mendengarkan dan mencatat. Hal tersebut menjadi kelemahan pada metode ceramah. Menurut Djamarah (2008) ada beberapa hal yang menjadi kekurangan metode ceramah yaitu bila selalu digunakan dan terlalu lama akan membuat proses belajar menjadi membosankan, dan menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang kreatif.

Dalam penelitian ini metode pembelajaran yang dibandingkan adalah metode permainan ular tangga. Permainan ular tangga sudah dikenal oleh seluruh siswa. Hal ini senada dengan Meipina (2014) serta Muaddab (dalam Nachiappan, dkk., 2014) bahwa permainan ular tangga merupakan permainan klasik yang bahkan sudah ada sejak dahulu. Permainan ini juga dipakai sebagai alat edukasi, hiburan, dan untuk membangun komunikasi yang interaktif antara pemainnya. Dikarenakan permainan ini merupakan permainan kelompok dan sifatnya adalah persaingan maka sangat disenangi oleh anak-anak. Ketika guru menyampaikan tentang permainan ular tangga, siswa antusias dan langsung memberikan respon positif dengan berteriak “yeeaaaayyy”. Permainan memberikan rasa atau sensasi yang menyenangkan untuk mengajarkan kata-kata dan memberikan tanggungjawab kepada siswa untuk menggunakannya sesuai dengan ingatan dan konteksnya (O’Deal and Head, 2003).

Mengacu pada Otto (2015) tentang perkembangan bahasa, kualitas dan kuantitas rangsangan menjadi faktor yang sangat penting. Ketika rangsangan itu menyenangkan maka anak akan cenderung bersemangat dan mudah untuk mengikuti pembelajaran. Dalam penelitian ini metode permainan ular tangga menjadi salah satu rangsangan yang diberikan untuk siswa supaya siswa

mendapatkan metode baru yang membuat mereka semakin aktif terlibat, aktif berpikir ketika akan menjawab, serta dapat mengembangkan karakter yakni sikap sportif, sikap saling menghargai, sabar dalam menunggu giliran dan juga berani dalam menjawab.

Dalam pembelajaran di sekolah, metode permainan ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan anak-anak yang dapat dipakai sebagai metode pembelajaran *student centered learning*. Menurut Mulyati (2009), permainan ular tangga dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan serta lebih dapat merangsang kemampuan siswa secara kreatif. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran *student centered learning*, dimana dalam *student centered learning* menurut Sani (2014) metode permainan masuk di dalamnya. Siswa bertanggungjawab terhadap kegiatan belajar dan bergantung pada orang lain melalui interaksi. Peran guru sebagai fasilitator siswa dalam belajar. Yang ditonjolkan dalam pembelajaran ini adalah belajar berpusat pada siswa dengan memahami karakter dan tugas perkembangan siswa, dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD yang masih dikategorikan sebagai anak-anak.

Pada penelitian ini metode permainan ular tangga mengalami perubahan lebih tinggi dibandingkan dengan metode ceramah hal tersebut dapat dijelaskan bahwa pada metode permainan ular tangga *setting* belajar menjadi lebih menyenangkan seperti yang dipaparkan Mulyati (2009). Hal ini terlihat pada saat intervensi hari pertama sampai dengan hari keempat, siswa di kelas yang diberikan metode permainan ular tangga cenderung antusias. Siswa terlihat senang dan bersemangat. Selain itu, siswa juga mampu untuk menghargai dan belajar dari pengalaman ketika teman menjawab dan mungkin salah, maka dapat saling mengoreksi, dan aktif. Sesuai dengan pendapat Sani (2014) bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan dapat menciptakan suasana santai dan menyenangkan sehingga dapat memotivasi siswa untuk mengikuti pelajaran bahasa. Permainan yang dilakukan siswa di dalam kelas menuntut mereka untuk selalu aktif berbicara sehingga sedikit demi sedikit rasa malu dan takut salah



mengucapkan yang ada pada dirinya hilang perlahan. Melalui permainan dapat menambah kosakata dan tata bahasa.

Dalam *student centered learning* proses menjadi fokus utama dan pengembangan karakter juga diperhatikan. Sehingga penerapan metode permainan ular tangga yang merupakan salah satu contoh pembelajaran *student centered learning*, menjadi efektif untuk pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dimana mata pelajaran Bahasa Inggris dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit. Keefektifan metode permainan ular tangga akan semakin terlihat lagi apabila ada proses pengulangan yang terus menerus kepada siswa. Mengacu pada pendapat Jannah (dalam Nachiappan, 2014) dalam pelaksanaannya, permainan ular tangga tidak memiliki standar baku sehingga siapapun yang ingin menggunakan dapat merancang sesuai dengan tujuan dan targetnya.

Hasil dari penelitian ini senada pula dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menggunakan ular tangga dalam pembelajaran cenderung efektif untuk konteks belajar dan meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut menunjukkan hasil yang sama seperti dalam penelitian Meipina (2014) yang menggunakan ular tangga sebagai metode pengajaran kosakata. Ia mengatakan bahwa dari hasil observasi, ditemukan bahwa siswa sangat menikmati permainannya dengan prosedur yang digunakan. Hal ini sesuai dengan 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.

Reyes dan Kleyn (2010) mengemukakan strategi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris antara lain: 1) menggunakan objek yang konkrit sebagai alat peraga sekaligus meningkatkan ketertarikan, hal ini dikaitkan dengan perkembangan anak usia ini berada dalam tahap operasional konkret; 2) menggunakan lukisan, grafik, diagram, foto, dan gambar (dengan bantuan media yang nyata atau dapat dilihat); 3) mempraktikkan pembelajaran Bahasa Inggris

dalam aktivitas sehari-hari (*learning by doing*). Latihan dilakukan untuk mengasah kecakapan dan mempertajam ingatan. Pada metode permainan ular tangga, media yang digunakan yaitu papan, bidik, dan dadu. Hal ini menjadi daya tarik bagi siswa untuk belajar Bahasa Inggris menggunakan permainan ular tangga.

Nachiappan dkk (2014) menggunakan permainan ular tangga dalam perkembangan kognitif siswa kesulitan belajar. Meipina (2014) juga menggunakan permainan ular tangga dalam mengajarkan kosakata. Sithiq dan Mahmud (2010) menggunakan ular tangga dalam penelitiannya untuk mengajarkan huruf Jawa Islam. Isman (2012) dalam skripsinya menggunakan Permainan Ular Tangga yang Dipadukan dengan Token Ekonomi untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa TK B. Beberapa contoh penelitian di atas kemudian menguatkan bahwa permainan ular tangga dapat direkomendasikan sebagai metode belajar (alternatif) dalam pembelajaran di kelas.

Perkembangan bermain dan bahasa adalah aspek yang berkembang pada usia anak-anak. Anak pada usia ini sudah mampu untuk memahami aturan, berpikir benar dan salah, serta mampu untuk memecahkan masalah. Sebagaimana kompleksnya aturan permainan, seperti itulah juga dengan perkembangan bahasa. (Sualy dkk, 2011). Bahasa juga menjadi sarana anak-anak untuk mengekspresikan hal-hal yang mereka pelajari melalui permainan (Fekonja dkk, 2005).

Rendahnya minat siswa dalam belajar Bahasa Inggris di SD Maria Virgo 1 Ambarawa, salah satunya disebabkan oleh minimnya penggunaan Bahasa Inggris, termasuk pada saat pelajaran Bahasa Inggris berlangsung. Guru cenderung menggunakan bahasa pengantar Bahasa Indonesia tidak Bahasa Inggris. Hal ini sesuai dengan pendapat Sani (2014) bahwa rendahnya hasil belajar siswa salah satunya dipengaruhi oleh jarangnyanya berlatih dan menggunakan dalam aktivitas sehari-hari. Menurut Simbolon (2011), bahasa dapat berguna dan dapat diingat serta dipahami jika kita menggunakannya. Pada usia enam sampai 12 tahun, pelajaran bahasa seharusnya menjadi pelajaran yang mudah diserap karena pada

usia tersebut, anak lebih aktif dan tingkat keingintahuannya masih sangat tinggi. Hal tersebut diperkuat dengan keinginan belajar yang masih sangat besar.

Hasil di atas sejalan dengan beberapa penelitian lainnya bahwa metode permainan ular tangga sesuai digunakan dalam pembelajaran. Maslahah, (2014) dalam penelitiannya yang berjudul Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa, hipotesis terbukti bahwa ada peningkatan yang signifikan. Penelitian selanjutnya adalah milik Nopiani dkk (2012) yang berjudul Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus VIII Sukawati juga terbukti dan hipotesis diterima.

Selain metode ular tangga yang disoroti metode *student centered learning* juga dapat digunakan sampai pada jenjang SMA bahkan perguruan tinggi, hal tersebut sejalan dengan penelitian Santyasa (2014) yang berjudul Analisis Kebutuhan Pengembangan Model-Model *Student-Centered Learning* Untuk Meningkatkan Penalaran dan Karakter Siswa SMA. Metode tersebut tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan akademik saja namun juga dalam logika dan karakter.

Penelitian ini hanya menggunakan 2 kelompok yang masing-masing mendapatkan intervensi berupa metode belajar yang berbeda, yakni satu kelompok metode ceramah dan satu kelompok metode permainan ular tangga. Hal ini menjadi keterbatasan penelitian karena untuk mendapatkan hasil yang maksimal akan lebih baik jika menggunakan lebih dari dua kelompok, dimana setiap kelompok mendapatkan kedua metode belajar tersebut. Selain itu penelitian ini juga tidak ada tahapan atau kegiatan *follow up*, sehingga kurang dapat dilihat perkembangan siswa ketika menggunakan metode permainan ular tangga atau metode lainnya.