

Peningkatan Hasil Belajar melalui Permainan Snake and Ladder dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas IX-A UPT SMP Negeri 1 Tellu Limpoe Kabupaten Sidenreng Rappang

Marsuni

UPT SMP Negeri 1 Tellu Limpoe Kabupaten Sidenreng Rappang

Email: marsuni74@guru.smp.belajar.id

Received Received 19/01/2024; accepted 01/02/2024; published 02/02/2024

Abstrak

Kemampuan berbicara bahasa Inggris para siswa Kelas IX-A di UPT SMP Negeri 1 Tellu Limpoe, Kabupaten Sidenreng Rappang, tampaknya masih menunjukkan tingkat keterampilan yang rendah dari tahun ke tahun. Hal ini dapat diidentifikasi melalui berbagai indikator, seperti kesulitan dalam mengekspresikan ide secara lisan dalam bahasa Inggris yang sering terhenti di tengah pembicaraan. Tujuan penelitian ini diarahkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif dengan menerapkan Permainan Snake and Ladder untuk meningkatkan kemampuan berbicara sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta hasil belajar mereka dalam berbicara bahasa Inggris. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IX-A UPT SMP Negeri 1 Tellu Limpoe Kabupaten Sidenreng Rappang dengan jumlah siswa dalam kelas penelitian adalah 27 siswa. Metode Penelitian yang dilakukan dalam penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) / Classroom Action Research (CAR). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian proses, refleksi, dan diskusi serta pembahasan penelitian, disimpulkan bahwa snake and ladder mampu meningkatkan kemampuan bicara dalam bahasa Inggris Siswa Kelas IX-A UPT SMP Negeri 1 Tellu Limpoe Kabupaten Sidenreng Rappang, yang dibuktikan dengan aktivitas siswa selama pembelajaran siklus I dan siklus II meningkat secara bertahap, respon siswa terhadap proses pembelajaran sangat baik, serta adanya peningkatan terhadap penguasaan berbicara dibandingkan dengan sebelumnya. Hal ini dapat dilihat ketuntasan belajar siswa pada siklus I mencapai 70% dan pada siklus II mencapai 100 %.

Kata Kunci: Permainan Snake and Ladder, Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris, Siswa.

Abstract

The English speaking ability of students in Class IX-A at UPT SMP Negeri 1 Tellu Limpoe, Sidenreng Rappang Regency, still seems to show a low level of skill from year to year. This can be identified through various indicators, such as difficulties in expressing ideas orally in English that often stop in the middle of the conversation. The purpose of this study is directed to create a more interactive, fun, and effective learning atmosphere by applying the Snake and Ladder Game to improve speaking skills so as to increase students' learning motivation as well as their learning outcomes in speaking English. This research was conducted in class IX-A UPT SMP Negeri 1 Tellu Limpoe Sidenreng Rappang Regency with the number of students in the research class was 27 students. The Research Method conducted in the study was Classroom Action Research (CAR). The results showed that process assessment, reflection, and discussion as well as discussion of research, it was concluded that snake and ladder was able to improve speaking skills in English Class IX-A UPT SMP Negeri 1 Tellu Limpoe Sidenreng Rappang Regency, as evidenced by student activity during cycle I and cycle II learning increased gradually, student response to the learning process was very good, and there was an increase in mastery of speaking compared to before. It can be seen that student learning completeness in cycle I reached 70% and in cycle II reached 100%.

Keywords: Snake and Ladder Game, English Speaking Skills, Students.

PENDAHULUAN

Pendidikan bahasa Inggris di Indonesia menghadapi sejumlah tantangan, terutama dalam konteks pengembangan keterampilan berbicara para siswa. Keterampilan berbicara menjadi aspek yang krusial, mengingat kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris

tidak hanya relevan dalam ranah akademis, melainkan juga memiliki signifikansi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Richards dan Rodgers (2001), kemampuan berbicara tidak hanya mencakup penguasaan tata bahasa dan kosakata, tetapi juga kemampuan mengungkapkan ide dengan jelas dan efektif. Proses pembelajaran bahasa Inggris tidak terbatas pada penguasaan kosa kata dan tata bahasa semata, tetapi juga untuk mengaplikasikan dan menerapkan keterampilan tersebut dalam kegiatan sehari-hari sebagai alat komunikasi yang efektif (Hansen, 1984). Dalam konteks kehidupan sehari-hari, penilaian terhadap kemampuan berbahasa Inggris seseorang seringkali diukur melalui kemampuan berbicara. Individu yang mampu menyampaikan ide atau gagasan dengan fasih dalam bahasa Inggris dianggap memiliki keahlian yang mencerminkan kemahiran berbahasa Inggris (Ersoz, 2000). Selain itu, Canale dan Swain (1980) mengembangkan teori kompetensi berbicara yang membagi kemampuan berbicara menjadi tiga komponen utama: *grammatical competence*, *sociolinguistic competence*, dan *strategic competence*. Teori ini menekankan pentingnya memahami tata bahasa, norma sosial, dan strategi berbicara dalam menguasai kemampuan berbicara.

Kemampuan berbicara bahasa Inggris para siswa Kelas IX-A di UPT SMP Negeri 1 Tellu Limpoe, Kabupaten Sidenreng Rappang, tampaknya masih menunjukkan tingkat keterampilan yang rendah dari tahun ke tahun. Hal ini dapat diidentifikasi melalui berbagai indikator, seperti kesulitan dalam mengekspresikan ide secara lisan dalam bahasa Inggris yang sering terhenti di tengah pembicaraan. Durasi bicara rata-rata juga cenderung berada di bawah 5 menit, dan penggunaan kosa kata terbatas. Selain itu, terdapat kekurangan keberanian untuk memulai percakapan dalam bahasa Inggris, baik dengan guru maupun dengan teman sekelas. Penurunan ini mencerminkan perlunya tindakan perbaikan dalam metode pembelajaran dan pengembangan strategi untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris pada tingkat tersebut. Pembelajaran bahasa sering kali terfokus pada penguasaan kosakata dan tata bahasa, tetapi juga melibatkan upaya menerapkan dan menggunakan bahasa tersebut dalam situasi komunikatif (Hansen, 1984). Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk tidak hanya memahami struktur bahasa tetapi juga memiliki keterampilan untuk mengungkapkan diri secara efektif (Ersoz, 2000).

Model pembelajaran bahasa Inggris yang menekankan pola permainan telah terbukti mampu secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai materi ajar. Tingkat penerimaan terhadap model pembelajaran yang tidak terbatas pada proses belajar di dalam kelas memberikan dampak positif, menjadikan siswa lebih antusias terhadap proses pembelajaran. Penggunaan permainan sebagai elemen pembelajaran bahasa Inggris memiliki rekomendasi kuat karena mampu membentuk kemampuan yang dianggap cukup kompleks (Wright et al., 1984). Pendekatan ini tidak hanya memberikan keunggulan pada tingkat pemahaman siswa terhadap materi ajar, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Sebagai alat pembelajaran interaktif, permainan dapat memberikan pengalaman praktis dan langsung kepada peserta didik. Menurut Gee (2003), permainan memungkinkan pemain untuk belajar dengan cara yang lebih efektif daripada metode pembelajaran tradisional. Selain itu, penelitian oleh Steinkuehler dan Duncan (2008) menunjukkan bahwa permainan juga dapat merangsang perkembangan keterampilan kognitif, seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kreativitas.

Salah satu metode yang dapat diimplementasikan adalah menggunakan permainan edukatif, seperti permainan *Snake and Ladder*. Permainan ini dapat diadaptasi ke dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Menurut Suganda et al. (2010), aspek kompetitif dan kolaboratif dalam permainan ini dapat merangsang siswa untuk berbicara dan berkomunikasi dengan sesama mereka. Permainan Snake and Ladder, juga dikenal sebagai Ular Tangga, adalah permainan papan yang sering digunakan dalam konteks pendidikan sebagai alat untuk meningkatkan pembelajaran. Menurut, Marwati (2018) permainan Snake and Ladder membantu siswa memahami dan menerapkan struktur kalimat dengan lebih baik. Penerapan Snake and Ladder dalam pembelajaran dapat memberikan berbagai manfaat. Pertama, permainan ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Kedua, permainan ini dapat merangsang pemikiran strategis dan pengambilan keputusan siswa, karena mereka harus mempertimbangkan langkah-langkah mereka untuk mencapai tujuan sambil menghindari rintangan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Asadi dan Suryana (2020), ditemukan bahwa permainan Snake and Ladder dapat membantu dalam pengembangan kosakata dengan sifatnya yang interaktif, siswa cenderung lebih bersemangat dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan mengambil fokus pada kelas IX-A UPT SMP Negeri 1 Tellu Limpoe Kabupaten Sidenreng Rappang, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris. Dengan demikian, penelitian ini diarahkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta hasil belajar mereka dalam berbicara bahasa Inggris. Semua upaya tersebut diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan kualitas pendidikan bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah pertama di UPT SMP Negeri 1 Tellu Limpoe Kabupaten Sidenreng Rappang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IX-A UPT SMP Negeri 1 Tellu Limpoe Kabupaten Sidenreng Rappang dengan jumlah siswa dalam kelas penelitian adalah 27 siswa. Alasan peneliti mengambil lokasi atau tempat ini karena lokasi tersebut adalah lokasi tempat peneliti melakukan aktifitas sehari-hari, sehingga memudahkan peneliti dalam mencari data, waktu yang luas dan subjek penelitian yang sesuai dengan profesi peneliti. Pelaksanaan penelitian ini dimulai dengan tahap awal yang meliputi persiapan awal penelitian pada tanggal 7 Agustus 2023, tahap Siklus I dilaksanakan pada tanggal 4 September 2023, sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 11 September 2023. Penyusunan laporan hasil penelitian dilakukan mulai tanggal 12 sampai 29 September 2023. Mata pelajaran yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah pelajaran Bahasa Inggris tentang kemampuan berbicara (speaking) dengan menerapkan Permainan Snake and Ladder untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa yang berdampak pada peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris. Metode Penelitian yang dilakukan dalam penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) / Classroom Action Research (CAR). Menurut Kemmis & Mc Taggart dalam Suharsimi Arikunto (2002), prosedur PTK mencakup langkah-langkah yaitu perencanaan (planning), implementasi tindakan (implemnetation of the action), pengamatan (observation) dan refleksi (reflection). Penelitian dilakukan menggunakan penelitian tindakan kelas, di mana peneliti mengumpulkan hasil prasiklus hingga siklus II melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan.

Untuk data tentang peningkatan hasil belajar melalui permainan snake and ladder dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa inggris siswa kelas IX-A UPT SMP Negeri 1 Tellu Limpoe Kabupaten Sidenreng Rappang diambil selama proses pembelajaran berlangsung

dan secara formal diperoleh dari hasil tes di setiap akhir siklus. Selain itu, proses tes juga dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung. Proses tes menitikberatkan pada aktivitas siswa pada saat memanipulasi atau mendemonstrasikan media pembelajaran, kemampuan pengambilan kesimpulan, dan daya serap siswa. Hal di atas dilaksanakan pada setiap siklus. Data diklasifikasikan menjadi dua kelompok data, yaitu data kuantitatif yang berbentuk angka-angka, dan data kualitatif yang dinyatakan dalam kata-kata atau simbol. Data angka-angka (kuantitatif) yang diperoleh dari instrumen dijumlahkan atau dikelompokkan sesuai dengan bentuk instrumen yang digunakan. Data kualitatif yang berbentuk kata-kata, akan digunakan untuk menyertai dan melengkapi gambaran yang diperoleh dari analisis data kuantitatif.

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes lisan dan tertulis pada setiap akhir putaran. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu: (1) Untuk menilai ulangan atau tes formatif, (2) Untuk ketuntasan belajar dan (3) Untuk lembar observasi. Indikator untuk mengetahui keberhasilan penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

- a. Nilai rata-rata tiap indikator sekurang-kurangnya mendapat ≥ 75 dari nilai kemampuan berbicara melalui permainan Snake and Ladder dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
- b. Ketuntasan siswa $\geq 80\%$.

Tabel 1. Instrumen Penilaian Untuk guru

No	Instrumen	Kriteria		
		Baik	Cukup	Kurang
1.	Kesesuaian Media			
2.	Memfasilitasi Siswa melakukan Permainan			
3	Menjelaskan Petunjuk pelaksanaan Permainan			
4.	Membimbing siswa dalam Permainan			
5.	Menyimpulkan materi			

Tabel 2. Instrumen Penilaian untuk Siswa

No	Instrumen	Kriteria		
		Baik	Cukup	Kurang
1.	Daya tarik siswa			
2.	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran			
3.	Kemampuan siswa memanipulasi alat peraga			
4.	Daya serap siswa			

Rumus Penilaian ketuntasan belajar dan nilai rata-rata kelas dan

a. Rumus Penilaian Ketuntasan belajar

$$A = \frac{X}{Y} \times 100 \%$$

Keterangan :

A = Angka Persentase

X = Jumlah siswa tuntas

Y = Jumlah siswa

b. Rumus Mencari Nilai Rata-rata

$$R = \frac{\sum N}{\sum S}$$

Keterangan:

R = Rata-rata

$\sum N$ = Jumlah total nilai satu kelas

$\sum S$ = Jumlah siswa satu kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Awal Siswa

Data awal ini adalah data yang dikumpulkan oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan rendahnya kemampuan siswa dalam berbicara Bahasa Inggris. Kemampuan siswa yang rendah menjadi fokus penelitian ini, sehingga peneliti berusaha untuk mengadakan perbaikan. Data yang diperoleh berdasarkan hasil nilai formatif siswa adalah dari 27 siswa kelas IX-A UPT SMP Negeri 1 Tellu Limpo Kabupaten Sidenreng Rappang, 63 % atau 17 siswa dinyatakan tidak tuntas dalam belajar, karena nilai yang diperoleh masih di bawah kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan, yaitu 75. Sedangkan siswa yang dinyatakan tuntas hanya 10 anak atau 37 %. Berdasarkan data yang diperoleh pada tahap awal ini, kemudian direfleksikan pada siklus I dengan memperhatikan kendala-kendala yang muncul dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga kemampuan berbicara bahasa inggris siswa dapat meningkat sesuai dengan target-target yang telah ditentukan oleh peneliti bersama dengan pengamat.

Data Siswa Pada Siklus I

Pada siklus I dalam pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas IX-A UPT SMP Negeri 1 Tellu Limpo Kabupaten Sidenreng Rappang, diterapkan permainan snake and ladder sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Kegiatan ini dimulai dengan membuat media permainan Snake and Ladder dan membuat kalimat-kalimat "Asking for opinion", "Asking to describe/explain something, and request" dan menempelkannya di atas media permainan. Secara berpasangan siswa melakukan tanya jawab berdasarkan perintah yang terdapat dalam media permainan. Siswa yang bertanya mengukur durasi bicara temannya sampai sejauh mana dia dapat bertahan bicara dalam bahasa inggris. Untuk mengetahui perkembangan kompetensi bicara siswa setelah diberi tindakan pada siklus I, maka siswa diberikan tes lisan. Siswa melakukan tanya jawab langsung secara berpasangan berdasarkan tema yang telah ditentukan tanpa media permainan. Peneliti memberikan penilaian langsung berdasarkan rubrik yang telah disepakati. Aspek yang dinilai

ialah grammar, pronunciation, intonation, fluency dan diction. Berdasarkan data yang diperoleh, menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa mengalami peningkatan setelah menerapkan Permainan Snake and Ladder. Data yang diperoleh menunjukkan, dari 27 siswa, sebanyak 19 anak atau sebesar 70 % dinyatakan tuntas dalam belajar, sedangkan 8 anak atau sebesar 30% dinyatakan tidak tuntas. Aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I menunjukkan bahwa kesesuaian media dan memfasilitasi siswa melakukan permainan mendapat kriteria baik, tetapi guru tidak menjelaskan secara lengkap petunjuk pelaksanaan permainan dan kurangnya bimbingan siswa dalam melakukan permainan, sehingga siswa masih kesulitan dalam menyimpulkan materi, karena dalam pelaksanaan pembelajaran guru kurang peka terhadap kesulitan siswa, sehingga setelah siswa merasa tidak bisa, siswa cenderung pasif. Aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I masih kurang maksimal, walaupun kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa sudah meningkat, tetapi masih belum sesuai dengan target yang ditetapkan oleh peneliti dan pengamat.

Pengamatan

Data pada siklus diamati untuk dijadikan bahan refleksi, data yang diperoleh pada siklus I menunjukkan bahwa masih terdapat 8 siswa yang belum tuntas dalam belajar dan persentase ketuntasan sebesar 70%, peneliti bersama observer telah memutuskan bahwa penelitian akan dihentikan jika persentase ketuntasan $\geq 80\%$.

Refleksi

Dari awal pelaksanaan tindakan sudah nampak peningkatan motivasi siswa untuk berbicara Bahasa Inggris lebih aktif dan mereka berusaha untuk memperpanjang, lebih memperjelas objek yang dideskripsikan. Hal ini dimungkinkan karena media permainan snake and ladder sudah dikenal siswa, jadi sangat menarik untuk dimainkan sehingga siswa tidak menyadari bahwa mereka sedang belajar Bahasa Inggris. Ada beberapa hal yang menjadi catatan peneliti untuk perbaikan pada siklus

II, yaitu:

- a. Masih banyak siswa yang mempunyai masalah dalam pengucapan kata-kata tertentu dalam bahasa Inggris.
- b. Kemampuan grammar siswa masih kurang. Hal ini nampak sewaktu siswa mendeskripsikan apa yang diminta pasangan bicaranya.
- c. Ketika sedang berbicara dan menjelaskan pertanyaan pasangan bicaranya, kadang tiba-tiba berhenti atau stuck karena keterbatasan penguasaan kosakata dan gagasan.
- d. Terkadang tidak memahami apa yang ditanyakan atau penjelasan lawan bicaranya.
- e. Kadang-kadang pembicaraan kurang lancar.

Kekurangan-kekurangan tadi dianalisis dan menjadi catatan peneliti untuk pelaksanaan tindakan pada siklus II. Sebagai tindakan perbaikan untuk meminimalisir kekurangan tadi maka peneliti mendiskusikan dengan rekan guru dan siswa. Setelah menganalisis dan mendiskusikan bersama observer kekurangan dan kelebihan pada tindakan siklus I, maka disepakati penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Data Siswa Pada Siklus II

Pada siklus I dinyatakan belum berhasil walaupun kemampuan berbicara siswa sudah mengalami peningkatan. Untuk itu, peneliti melanjutkan pada siklus II. Pembelajaran pada

siklus kedua ini peneliti tetap menerapkan permainan snake and ladder tetapi peneliti mengadakan sedikit perubahan dari siklus I. Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus II menunjukkan bahwa hasil tes formatif dalam pembelajaran siklus dua meningkat drastis atau signifikan. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa dari 27 siswa kelas IX-A UPT SMP Negeri 1 Tellu Limpoe Kabupaten Sidenreng Rappang, 100% siswa dinyatakan tuntas dalam belajar, karena telah mencapai KKM. Aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran siklus II menunjukkan bahwa semua instrument yang disediakan untuk pengamatan aktivitas guru telah dapat dilaksanakan dengan baik atau semua mendapat kriteria baik. Aktivitas siswa pada siklus II telah maksimal, semua instrumen yang disediakan juga telah mendapat kriteria baik. Sehingga kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa meningkat secara signifikan.

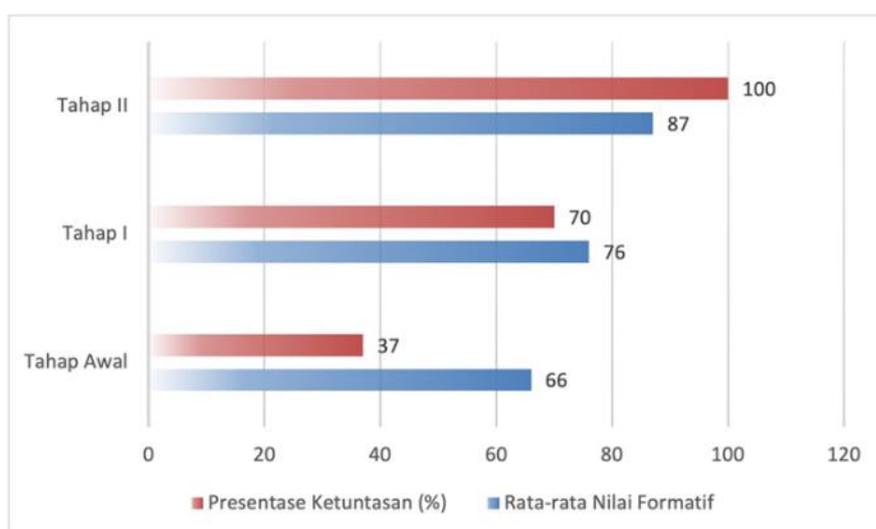
Pengamatan

Data yang diperoleh pada siklus II dijadikan bahan untuk melakukan refleksi. Data pada siklus II menunjukkan bahwa persentase ketuntasan siswa telah lebih dari 80% atau telah mencapai batas minimal yang telah ditentukan oleh peneliti bersama observer.

Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti bersama observer maka diputuskan untuk tidak melanjutkan pada siklus berikutnya, karena tujuan dari penelitian telah tercapai.

Berdasarkan data lapangan yang diperoleh, penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan permainan Snake and Ladder efektif dalam memengaruhi kemampuan berbicara Bahasa Inggris pada Siswa Kelas IX-A UPT SMP Negeri 1 Tellu Limpoe Kabupaten Sidenreng Rappang. Secara lebih spesifik, terdapat perbedaan signifikan dalam kemampuan berbicara Bahasa Inggris antara peserta didik sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan (lihat grafik). Metode bermain yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran terbukti sangat efektif untuk menarik perhatian siswa, terutama ketika mereka diajak untuk berbicara dalam bahasa asing yang sering kali menjadi momen di mana siswa dapat merasa bosan. Adapun grafik data siswa secara keseluruhan dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 1. Grafik Rata-Rata Nilai dan Ketuntasan Siswa

Selain metode bermain yang menghadirkan kesenangan, kegiatan berbicara dalam bahasa Inggris juga perlu didukung oleh penggunaan media yang menarik. Penggunaan media yang menarik memiliki potensi untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran di sekolah. Temuan ini sejalan dengan riset Nurrahman, A. (2017), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di sekolah.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah permainan Snake and Ladder atau ular tangga. Pilihan permainan ini didasarkan pada tujuan untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap berbicara dalam bahasa Inggris. Melalui permainan ini, siswa dapat mengasah kemampuan berpikir mereka dalam aspek tata bahasa, pelafalan, intonasi, kelancaran berbicara, dan diksi. Selain itu, permainan ini membantu siswa dalam menghafal kosakata, yang merupakan usaha aktif untuk memasukkan informasi ke dalam otak sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Winkel (2004). Proses menghafal dalam pembelajaran juga diakui sebagai aktivitas yang mendukung penyerapan informasi ke dalam otak dan penyimpanan informasi tersebut untuk penggunaan jangka panjang, sesuai dengan konsep yang ditekankan oleh Indianto (2015). De Porter (2007) menambahkan bahwa menghafal adalah suatu proses penyimpanan data dalam memori otak, yang melibatkan kemampuan manusia untuk berpikir, mencari solusi, berimajinasi, dan mengeluarkan atau memanggil informasi yang disimpan.

Permainan Snake and Ladder, umumnya dimainkan dengan menggunakan dadu, bidak, dan papan ular tangga, dapat dianggap sebagai media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa. Zaman et al (2005) mengemukakan bahwa pemilihan media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan pemakainya, yakni siswa. Selain meningkatkan kemampuan kognitif, permainan ular tangga juga dapat berkontribusi pada pengembangan keterampilan motorik, keterampilan berhitung, dan kemampuan kerjasama (Golchai et al., 2012).

Metode pembelajaran yang memanfaatkan unsur bermain ini bertujuan untuk mengatasi kejenuhan siswa selama proses belajar, dan diharapkan dapat meningkatkan kegembiraan siswa dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran (Supardi, 2010). Pengalaman berkesan dan mengasyikkan bagi siswa juga dapat ditingkatkan melalui penggunaan permainan (Agustiya et al., 2017). Namun, penting untuk mencatat bahwa penggunaan permainan Snake and Ladder perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang diajarkan.

Belajar bahasa, khususnya bahasa Inggris, memiliki implikasi positif pada perkembangan kognitif siswa, termasuk fungsi atensi, fungsi memori, emosi, kemampuan pengambilan keputusan, dan pemahaman bahasa. Dalam konteks penelitian ini, diharapkan bahwa penerapan permainan Snake and Ladder dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IX-A UPT SMP Negeri 1 Tellu Limpoe, Kabupaten Sidenreng Rappang, akan memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan berbicara siswa, pengembangan kosakata mereka, pemahaman tata bahasa, dan keterampilan bercerita.

KESIMPULAN

Dari hasil penilaian proses, refleksi, dan diskusi serta pembahasan penelitian, disimpulkan bahwa snake and ladder mampu meningkatkan kemampuan bicara dalam bahasa Inggris Siswa Kelas IX-A UPT SMP Negeri 1 Tellu Limpoe Kabupaten Sidenreng Rappang, yang dibuktikan dengan aktivitas siswa selama pembelajaran siklus I dan siklus II

meningkat secara bertahap, respon siswa terhadap proses pembelajaran sangat baik, serta adanya peningkatan terhadap penguasaan berbicara dibandingkan dengan sebelumnya. Hal ini dapat dilihat ketuntasan belajar siswa pada siklus I mencapai 70% dan pada siklus II mencapai 100 %. Peningkatan Hasil Belajar melalui Permainan Snake and Ladder dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas IX-A UPT SMP Negeri 1 Tellu Limpoe Kabupaten Sidenreng Rappang, dapat terselesaikan hanya dengan dua siklus, karena pada siklus kedua ketuntasan belajar telah mencapai 100%. Pembelajaran yang dilakukan guru selama siklus I dan siklus II menunjukkan performance yang baik. Guru mulai menerapkan metode dan teknik pengajaran yang bervariasi, guru berusaha menstimulus keaktifan dan kreativitas siswa, guru menyajikan pembelajaran bahasa Inggris secara integral, guru tidak hanya berkomunikasi pada tuntasnya suatu materi pelajaran saja tetapi lebih memperhatikan kemampuan penguasaan yang diperoleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiya, dkk. (2017). Influence of CTL model by using monopoly game media to the student's motivation and science learning outcomes. *Journal of Primary Education*. 6 (2).114-119.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asadi, H., & Suryana, D. (2020). Studi deskriptif pengaruh permainan Snakes and Ladders terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2993-3006.
- Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied linguistics*, 1(1), 1-47.
- De Porter. (2007). *Quantum teaching*. Bandung: Kaifa.
- Ersoz, A. (2000). Six Games for the EFL/ESL Classroom. *The Internet Journal*, 6(23), 15–24.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20.
- Golchai, B., Nazari, N., Hassani, F., Nasiri E., Ghasemnejad, R., & Jafari, Z. (2012). Snakes and ladders: A new method for increasing of medical students excitement. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 47, 2089-2092. <https://doi:10.1016/j.sbspro.2012.06.954>.
- Hansen, L. (1984). Field dependence-independence and language testing: Evidence from six Pacific Island cultures. *TESOL Quarterly*, 18(2), 311–324.
- Indianto, S. (2015). *Kiat-kiat mempertajam daya ingat hafalan pelajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.

- Marwati, M. (2018). Snake and Ladder Utterances sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Berbicara dalam Bahasa Inggris. In *Proceeding Annual Conference on Madrasah Teacher* (Vol. 1).
- Nurrahman, A. (2017). *Peran serta media pembelajaran dalam memfasilitasi belajar anak usia dini*.
- Richards, J.C & Rodgers, T.S. 2001. *Approaches and Methods in Language Teaching*. UK: Cambridge University Press.
- Steinkuehler, C., & Duncan, S. (2008). Scientific habits of mind in virtual worlds. *Journal of Science Education and Technology*, 17, 530-543.
- Suganda, A., Hidayat, A., & Indri Widayastuti, E. R. (2010). *Upaya meningkatkan kemampuan bicara siswa dalam bahasa inggris melalui permainan sanke and ladder di kelas VII A SMP negeri cimahi*. Bandung: UPI.
- Supardi, S. 2010. *Gaya mengajar yang menyenangkan siswa*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Winkle. (2004). *Psikologi pengajaran*. Jakarta: PT Gramedia.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for Language Learning Third Edition*.
- Zaman, B., Hernawan A.H. dan Eliyawati, C. (2005). *Media dan sumber belajar TK*. Modul universitas terbuka. Jakarta.