

PERMAINAN “*THE GIANT SNAKE AND LADDER 3D*”: SEBUAH MEDIA UNTUK MENGAJAR KETERAMPILAN MENDENGARKAN-BERBICARA ANAK SEKOLAH DASAR

Shinta Dewi Jayanti¹, Hermayawati²

^{1,2} Universitas Mercu Buana Yogyakarta

¹shintarajayanti@gmail.com, ²hermayawati.hw56@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran permainan *The Giant Snake and Ladder 3D* dalam pembelajaran bahasa Inggris terkhusus pada keterampilan mendengarkan-berbicara untuk anak-anak. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* yang mengembangkan ADDIE model yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini dilakukan di kelas V salah satu Sekolah Dasar (SD) swasta di Yogyakarta. Data dikumpulkan menggunakan instrumen wawancara, observasi, questionnaire, dokumentasi, dan test. Pelaksanaan penelitian ini didasarkan pada observasi awal yang menunjukkan bahwa siswa memerlukan media yang melibatkan aktivitas fisik dalam belajar bahasa Inggris, terutama pada keterampilan mendengarkan-berbicara. Dari proses analisis data diperoleh kevalidan dari (1) Penilaian ahli media dan konten menunjukkan bahwa nilai media 98% dan nilai konten 99,25%, ini dikategorikan sangat baik; (2) Hasil Focus Group Discussion (FGD) dari guru bahasa Inggris dan siswa-siswa SD swasta di Yogyakarta menunjukkan bahwa media dikategorikan sangat baik yaitu 96,5% dan 90,4%. (3) Hasil pre-test dan post test yang mengalami peningkatan yaitu nilai keterampilan mendengarkan dari 68 menjadi 100 dan keterampilan berbicara dari 64 menjadi 82. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran bahasa Inggris terkhusus pada keterampilan mendengarkan-berbicara untuk kelas V.

Kata Kunci: *Design, the giant snake and ladder 3D, young learners, listening-speaking skill.*

PENDAHULUAN

Yogyakarta adalah salah satu pusat pendidikan dan tujuan wisata, dimana pernyataan tersebut sesuai dengan visi RPJPD DIY (2005: 71) yaitu Daerah Istimewa Yogyakarta akan menjadi pusat pendidikan, budaya, dan tujuan wisata yang terkemuka di Asia Tenggara pada tahun 2025. Tentunya hal ini menarik minat pengunjung dari berbagai penjuru baik nasional maupun internasional. Berkaitan dengan hal tersebut perlu adanya persiapan yang harus dilakukan oleh masyarakat salah satunya yaitu belajar bahasa Inggris, karena bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional.

Dalam belajar bahasa Inggris sebaiknya dilakukan sejak dini terutama dalam keterampilan mendengar dan berbicara. Al Hosni, (2014: 23) mengatakan bahwa anak-anak perlu belajar keterampilan mendengarkan dan berbicara sejak usia dini karena untuk mendengarkan dan berbicara secara efektif perlu mendapat perhatian khusus dan pembiasaan. Dalam keterampilan mendengarkan anak-anak harus mampu memahami apa yang dikatakan oleh pembicara. Gebhard dalam Hermayawati (2018: 142) menyatakan bahwa mendengarkan adalah keterampilan yang melingkupi pendengar dapat menerima dan menafsirkan pesan dari pembicara. Mendengarkan adalah proses yang kompleks dan aktif. Proses ini melingkupi latar belakang pengetahuan pendengar yang mencakup kesepakatan, pemecahan kode, dan memahami apa yang dikatakan pembicara. Kemudian berbicara merupakan keterampilan untuk berkomunikasi secara lisan. Cameron (2001: 40) mengatakan bahwa berbicara adalah keterampilan untuk mengekspresikan makna secara lisan agar komunikasi memahami pesan yang disampaikan oleh

komunikator (pembicara). Untuk menghasilkan komunikasi yang efektif, kedua keterampilan ini tidak dapat dipisahkan. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Sadiku, dalam Jurnal Eropa Studi Bahasa dan Sastra (2015: 29) mendengarkan dan berbicara adalah keterampilan yang saling terkait; untuk mengembangkan keterampilan ini harus dilakukan secara bersamaan dalam kehidupan nyata, sehingga akan menghasilkan komunikasi yang efektif.

Akan tetapi, saat ini bahasa Inggris tidak diajarkan lagi di Sekolah Dasar. Namun, di Sekolah Dasar swasta anak-anak dapat belajar bahasa Inggris meskipun hanya sebagai mata pelajaran tambahan. Di sisi lain guru mengalami kesulitan menyampaikan materi dengan baik karena keterbatasan waktu. Efek dari hal tersebut siswa tidak dapat menerima pelajaran dengan baik. Guru harus lebih kreatif dalam penyampaian materi. Seperti yang dinyatakan Curriculum dalam Hartati (2019: 91) “Jika guru lebih kreatif, maka siswa akan lebih aktif.” Dalam hal ini, guru membutuhkan media untuk menyampaikan materi agar siswa dapat menerima materi dengan baik. Media yang digunakan harus sesuai dengan karakter anak-anak. Karakter anak-anak yang dikemukakan oleh Brewster dan Ellis, (2002: 172) anak-anak adalah pemelajar yang mudah bosan dan aktif secara fisik. Brumfit dalam Novianti (2016: 15) menambahkan bahwa ada beberapa karakteristik anak-anak, sebagai berikut: Anak-anak suka belajar dan bekerja bersama; akan menjadi pemelajar yang antusias jika diajar menggunakan kegiatan yang menyenangkan; suka bermain dan belajar melalui permainan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran yaitu permainan *The Giant Snake and Ladder 3D (GSL)* dalam pembelajaran bahasa Inggris terkhusus pada keterampilan mendengarkan-berbicara untuk anak-anak. Menurut Haryono (2013: 134) permainan ular tangga adalah salah satu permainan yang populer dan digemari anak-anak, remaja bahkan orang dewasa. Dalam permainan ular tangga, pemain dituntut untuk berhati-hati dengan setiap langkah agar mencapai *finish*. Ada tiga elemen untuk bermain ular tangga, seperti yang dinyatakan oleh Askalin dalam Journal of Scientific Pens (2017: 2093-2094) permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal di seluruh nusantara. Permainan ini menggunakan tiga buah peralatan, yaitu dadu, pion, dan papan ular tangga. Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih. Sadiman, et. al., (2012: 78) menambahkan bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang sering dimainkan oleh siswa. Siswa akan merasa senang dan materi akan diterima dengan baik.

PEMBAHASAN

Tahap Analisis

Hasil dari tahap analisis adalah wawancara, observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Wawancara ini melibatkan guru bahasa Inggris kelas V di salah satu Sekolah Dasar (SD) swasta di Yogyakarta sebagai narasumber. Profesi guru bahasa Inggris ini sudah berjalan selama 15 tahun. Profesinya tidak hanya sebagai guru bahasa Inggris tetapi juga sebagai guru kelas. Waktu mengajar bahasa Inggris yang diberikan hanya 35 menit yaitu 1 jam pelajaran. Hal ini membuat materi tidak tersampaikan dengan baik. Siswa tidak dapat berbicara dan mengingat materi bahasa Inggris dengan baik.

Proses belajar mengajar sesuai dengan observasi sudah berjalan dengan baik, namun guru belum menggunakan media yang melibatkan siswa aktif secara fisik. Media yang digunakan adalah kartu bergambar. Sesuai dengan karakternya, anak-anak mudah bosan dan membutuhkan aktivitas fisik. Seperti yang dinyatakan oleh Girard, et.al dalam Inawati (2018:13) bahwa dalam waktu singkat anak-anak akan segera bosan namun jika mereka terlibat dalam kegiatan yang menurut mereka menarik maka mereka dapat bertahan dalam waktu yang cukup lama.

Hasil analisis kebutuhan berdasarkan hasil kuesioner, menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media yang menarik, mudah dipahami, dan melibatkan fisiknya secara aktif; serta siswa mengalami kesulitan dalam mendengarkan dan berbicara dalam bahasa Inggris. Selain itu siswa juga mempunyai keinginan belajar bahasa Inggris menggunakan permainan 3D yang berwarna.

Dokumen yang diperoleh dari penelitian ini yaitu silabus. Dari hasil analisis silabus, penelitian ini menggunakan materi teks deskripsi yang terfokus pada mendeskripsikan binatang yang terdapat di kebun binatang.

Tahap Desain

Tahap ini merupakan skema perancangan dari *The Giant Snake and Ladder 3D*. Skema perancangan permainan ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Skema Permainan *The Giant Snake and Ladder 3D*

Pada gambar 1 terdapat beberapa gambar. Di setiap gambar akan dilakukan beberapa kegiatan. Kegiatan ini akan dipraktikkan untuk keterampilan mendengarkan-berbicara. Prosedur untuk melatih keterampilan mendengarkan-berbicara menggunakan *The Giant Snake and Ladder 3D* yaitu; pertama, pemain mengocok dadu dan melangkah sesuai nomor dadu yang didapat. Jika mendapat bintang, pemain mempunyai kesempatan mengocok dadu lagi. Jika mendapat gambar binatang, pemain mendeskripsikan binatang secara lisan. Jika mendapat tanda tanya, pemain mengambil kartu di saku dan menebak deskripsi binatang pada audio yang dimainkan guru. Tujuan adanya gambar binatang di sini adalah untuk mendorong siswa dalam berbicara. Kemudian, audio digunakan untuk melatih ketrampilan mendengarkan siswa.

Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini, skema *The Giant Snake and Ladder 3D* (GSL-3D) yang terdapat di tahap desain dibuat menjadi bentuk asli. Permainan ini dirancang menggunakan bahan kain flannel berukuran 60 cm x 60 cm berjumlah 16 kotak terdiri dari bermacam warna yang dijahit menjadi ukuran 240 cm x 240 cm. Bentuk asli produk dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Bentuk asli permainan *The Giant Snake and Ladder 3D*

Huruf pada permainan ini dibuat juga menggunakan kain flannel yang kemudian dijahit sesuai dengan skema permainan. Ada enam instruksi di dalam permainan, yaitu "Start", "Move ahead 2 spaces!", "Go back 2 spaces!", "Oh, no go back to start", "Miss a turn", and "Finish". Pada setiap kantong tanda tanya terdapat 5 kartu yang berisi instruksi untuk mendengarkan audio. Kartu dibuat dengan bahan kertas buffalo dengan ukuran panjang 22 cm dan lebar 16cm. Desain kartu dapat dilihat pada gambar 3. Boneka bintang dibuat dengan kain flannel dan dakron. Kemudian dadu juga dibuat menggunakan flannel dan dakron. Ukuran setiap sisi dadu adalah 17 cm



Gambar 3. Desain kartu the GSL-3D

Tahap Implementasi

Implementasi dalam penelitian ini hanya dilakukan satu kali karena materi dalam produk ini hanya digunakan untuk satu kali pertemuan. Materi produk ini adalah teks diskripsi tentang hewan di kebun binatang. Ada 20 siswa di kelas 5 tetapi hanya 19 siswa yang mengikuti kegiatan belajar mengajar. Implementasi dilakukan dengan menggunakan permainan *The Giant Snake and Ladder 3D*. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok. Permainan dilakukan setelah intruksi selesai. Intruksi permainan dapat dipahami oleh siswa. Penilaian dilakukan ketika siswa mulai bermain. Proses belajar mengajar berjalan dengan lancar, permainan diikuti dengan antusias dan rasa senang.

Tahap Evaluasi

Dalam penelitian ini hasil evaluasi dilihat dari hasil evaluasi kuesioner dari penilaian ahli, Focus Group Discussion (FGD) dan hasil skor pre-test dan post test siswa. Hasil evaluasi ini untuk mengetahui kesesuaian media dalam keterampilan mendengarkan-berbicara pada anak-anak.

Hasil evaluasi dari penilaian ahli meliputi dua penilaian yaitu penilaian konten dan penilaian media. Skor rata-rata evaluasi dari pakar konten dijelaskan pada tabel 2.

Tabel 2. Skor Rata-rata dari *Content Expert*

Aspek	Skor
Media	100
Aktivitas	97,5
Pengaturan	96,5
Tata Letak	98
Total	392
Rata-rata	98

Berdasarkan pengumpulan data pada tabel 2, persentase aspek desain adalah 98,5% dan persentase aspek pengembangan adalah 100%. Kemudian, persentase rata-rata adalah 99,25%. Persentase keseluruhan menunjukkan bahwa konten permainan sangat bagus dan layak diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya pada keterampilan mendengarkan-berbicara di kelas V Sekolah Dasar.

Tabel 3. Skor Rata-rata dari *Media Expert*

Aspek	Skor
Design	98,5
Development	100
Total	198,5
Rata-rata	99,25

Berdasarkan pengumpulan data pada tabel 3, persentase aspek media adalah 100%, aspek aktivitas adalah 97,5%, aspek pengaturan adalah 96,5%, dan aspek tata letak adalah 98%. Kemudian, persentase rata-rata adalah 98%, itu menunjukkan bahwa media sangat baik dan layak diterapkan untuk anak-anak dalam pembelajaran bahasa Inggris.

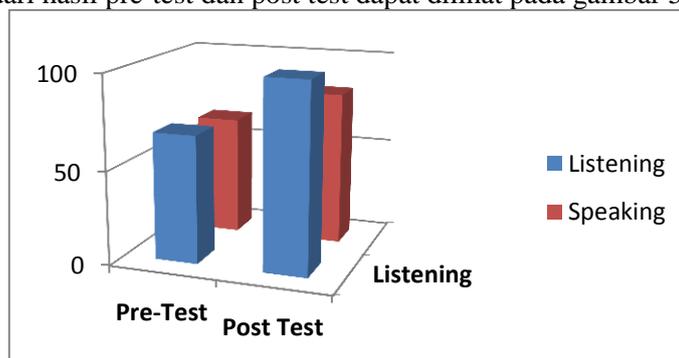
Saran yang diberikan dari para ahli adalah perlu adanya revisi dari bahan kartu. Setelah mendapat saran para ahli media, bahan kartu direvisi sesuai saran para ahli. Revisi kartu dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Desain Kartu (setelah revisi)

Hasil FGD yang dilakukan guru dan siswa cukup baik. Nilai rata-rata dari guru adalah 96,5 dan dari siswa adalah 90,4. Ini menunjukkan bahwa media ini baik dan layak digunakan proses belajar mengajar bahasa Inggris khususnya pada keterampilan mendengarkan-bicara di kelas V.

Kemudian dari hasil pre-test dan post test dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Diagram Pre-test dan Post test

Gambar 5 menunjukkan bahwa nilai pre-test adalah 68 untuk keterampilan mendengarkan dan 64 untuk keterampilan berbicara. Kemudian hasil nilai post test adalah 100 dan 82. Nilai siswa mengalami peningkatan yang sangat bagus. Ini menunjukkan bahwa media ini sangat baik

dan layak diterapkan di kelas V dalam mata pelajaran bahasa Inggris khususnya pada keterampilan mendengarkan-berbicara.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penggunaan permainan *The Giant Snake and Ladder 3D (GSL-3D)* dapat disimpulkan bahwa permainan *the GSL-3D* layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris pada kelas V khususnya pada keterampilan mendengarkan-berbicara. Ini dibuktikan dari penilaian ahli media dan Focus Group Discussion (FGD) yang rata-ratanya cukup baik, serta meningkatnya hasil rata-rata nilai pre-test ke post test.

Media ini direkomendasikan bagi para desainer media untuk mendapatkan inspirasi. Media ini bisa menjadi salah satu referensi untuk membuat media yang serupa. Bagi guru media ini direkomendasikan untuk mengajar bahasa Inggris terutama untuk *anak-anak*. Kemudian penelitian ini direkomendasikan bagi peneliti berikutnya yang relevan untuk menjadi salah satu referensi dalam membuat media.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainin. (2013). Penelitian Pengembangan dalam Pembelajaran Bahasa Arab. OKARA: Vol.II
- Arsyad, Azhar. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayanda. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta
- Hamijoyo, Santoso S. (1974). Inovasi Pendidikan: Meninjau Beberapa Kerangka Analisa Untuk Penelitian dan Pelaksanaannya. Bandung. IKIP
- Hardadi, Nawawi. (2007). Metode Penelitian Bidang Sosial. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Kusnadi. (2017). Model Inovasi Pendidikan dengan Strategi Implementasi Konsep "dare to be different". Jurnal Wahana Pendidikan: Vol.4
- M. Thobroni. (2015). Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktek. Yogyakarta: Arr-Ruzz Media
- Nasution. (2003). Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif. Bandung: Tarsito
- Sanjaya. (2009). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Prenada