

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pembahasan dalam bab ini akan difokuskan pada beberapa sub bab, yaitu teori belajar dan pembelajaran, karakteristik mata pelajaran, desain pembelajaran, dampak proses atau variabel yang akan ditingkatkan, proses tindakan dan kajian penelitian yang relevan.

2.1 Teori Belajar dan Pembelajaran

Terdapat beberapa teori belajar dan pembelajaran yang bersumber dari aliran psikologi, namun penelitian ini hanya membatasi pembahasan pada teori-teori yang relevan saja.

2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme

Penelitian ini berlandaskan teori belajar konstruktivisme yang mendefinisikan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003:2). Selain itu, Sardiman (1988:22) berpendapat bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Sedangkan Hamalik (2003:154) juga mengatakan bahwa belajar adalah suatu bentuk perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dengan cara-cara tingkah laku

yang baru berkat pengalaman dan latihan. Selanjutnya, menurut Hakim (2005:1) bahwa belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, dan sikap.

Berdasarkan pada pendapat tentang belajar tersebut di atas, maka dapat dikatakan bahwa seseorang yang telah mengalami proses belajar tidak sama keadaannya bila dibandingkan dengan keadaan pada saat belum belajar. Contohnya, seseorang akan lebih sanggup menghadapi kesulitan, memecahkan masalah atau menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi yang dihadapi. Kaitannya dengan model pembelajaran kooperatif menggunakan permainan komunikatif dalam penelitian ini, pembelajar akan mengalami proses pembelajaran yang mengedepankan pencapaian keterampilan para siswa sehingga akan terjadi perubahan tingkah laku.

Penelitian ini dilandasi oleh teori belajar konstruktivisme; sebuah teori yang banyak memberikan sumbangan pemikiran dalam dunia pendidikan karena banyak negara yang mengadakan perubahan mendasar terhadap sistem pendidikannya. Ide pada teori ini dikembangkan dari hasil karya Piaget, Vygotsky, teori pemrosesan informasi, dan teori psikologi kognitif seperti teori Bruner.

Menurut teori belajar konstruktivisme, prinsip terpenting dalam pendidikan dikemukakan bahwa siswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi kompleks ke situasi lain, dan apabila dikehendaki informasi itu menjadi

milik mereka sendiri (Slavin, 1994: 224). Berkaitan dengan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya dan tugas bahwa guru tidak hanya sekadar memberikan pengetahuan kepada siswa, namun juga memberikan kesempatan siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri sehingga mereka menyadari dan menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar (Sagala, 2006: 88). Secara ringkas teori ini menuntut guru memiliki pemikiran yang kreatif dan kritis sehingga dapat merangsang pemikiran siswa untuk bersikap lebih kreatif dan kritis dalam mengungkapkan ide, konsep dan gagasannya. Semakin kreatif siswa, maka akan semakin mampu mereka membangun pemahaman pengetahuan baik secara individu maupun sosial.

Selanjutnya, Herpratiwi (2009: 77) mengungkapkan ciri-ciri dan prinsip pembelajaran yang menggunakan pendekatan konstruktivisme. Adapun ciri-ciri pembelajaran berbasis konstruktivisme adalah sebagai berikut:

1. Fokus belajar siswa adalah integrasi pengetahuan baru dari pengalaman pengetahuan mereka yang lama.
2. Setiap pandangan yang berbeda akan dihargai dan diperlukan.
3. Proses pembelajaran yang mendorong saling kerjasama.
4. Memberdayakan siswa karena kontrol kecepatan dan fokusitas ditentukan mereka sendiri
5. Pengalaman belajar tidak terlepas dari konteks dunia nyata.

Sedangkan prinsip pembelajaran berbasis konstruktivisme adalah:

1. pengetahuan dibina aktif oleh siswa, jadi siswa bukan penerima pasif pengetahuan
2. siswa membuat pemahaman tentang pengalaman baru dengan cara membentuk makna tentang hal tersebut.
3. Pembelajaran dipandang sebagai perubahan ide, pembentukan dan penerimaan ide-ide baru, dan penstrukturan semua ide yang sudah tersedia.

Falsafah teori konstruktivisme menjadi landasan bagi banyak strategi pembelajaran, terutama yang dikenal dengan istilah pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Dalam hal ini siswa dan proses belajar menjadi fokus utama, sedangkan guru berfungsi sebagai fasilitator, atau bahkan dapat bersama-sama siswa terlibat dalam proses belajar. Berdasarkan konstruktivisme juga dijelaskan bahwa guru ataupun buku teks bukan satu-satunya sumber informasi dalam pembelajaran (Herpratiwi; 2009:73).

Mengacu pada pendapat tersebut, lalu membandingkannya dengan pendekatan saintifik pada penerapan Kurikulum 2013 yaitu peserta didik melatih diri untuk selalu melakukan observasi, bertanya, menggunakan nalar/logika, berkomunikasi tentang apa yang dipelajari, dan melakukan eksperimen, sehingga akan berkembang sikap yang kreatif dan inovatif, serta membandingkannya dengan prinsip dalam Kurikulum 2013 yaitu tentang guru yang bukan satu-satunya sumber belajar, maka nampak jelas kesesuaian teori konstruktivisme dengan Kurikulum 2013 yang juga digunakan sebagai dasar penelitian ini.

Masih berkaitan dengan pembelajaran menurut teori konstruktivisme, pendapat *Tasker* yang dikutip Herpratiwi (2009: 83) menekankan tiga hal dalam teori ini: (1) peran aktif siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan secara bermakna, (2) pentingnya membuat kaitan antara gagasan dalam pengkonstruksian secara bermakna, dan (3) mengkaitkan antara gagasan dengan informasi baru yang diterima. Pengertian tersebut semakin menekankan pentingnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses mengaitkan dan menyusun pengetahuan melalui lingkungannya. Misalnya, seseorang akan lebih mudah menguasai sesuatu bila belajar itu didasari oleh apa yang sudah diketahui orang lain (lingkungan). Sehingga untuk menguasai materi baru, pengalaman belajar yang lalu dari seseorang akan mempengaruhi terjadinya proses belajar.

Herpratiwi (2009:84) menyatakan bahwa untuk mengimplementasikan teori belajar konstruktivisme dalam kaitannya dengan rancangan pembelajaran dapat dilakukan upaya-upaya sebagai berikut:

- (1) memberi kesempatan pada siswa untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri;
- (2) memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir tentang pengalamannya sehingga lebih kreatif dan imajinatif;
- (3) memberi kesempatan kepada siswa untuk mencoba gagasan baru;
- (4) memberi pengalaman yang berhubungan dengan gagasan yang telah dimiliki siswa;
- (5) mendorong siswa untuk memikirkan perubahan gagasan mereka;
- dan (6) menciptakan lingkungan yang kondusif.

Berdasarkan pandangan dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang mengacu pada teori konstruktivisme menitikberatkan kepada keberhasilan siswa dalam mengumpulkan pengalaman mereka, atau siswa dapat mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang diperoleh. Nampak bahwa

pembelajaran ini sesuai dengan model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan saintifik pada Kurikulum 2013 yaitu menekankan proses pembelajaran pada aktivitas yang dilakukan siswa dan guru bukan sebagai satu-satunya sumber belajar. Peran guru adalah sebagai motivator dan fasilitator, sedangkan kegiatan siswa dalam belajar merupakan unsur utama untuk mencapai keberhasilan belajar.

Berkaitan dengan pembelajaran menggunakan permainan komunikatif, maka prinsip-prinsip pada teori pembelajaran konstruktivisme memungkinkan untuk dapat dilakukan. Jika pada teori konstruktivisme mengedepankan pada keterampilan para siswa dalam mengumpulkan pengalaman dan membangun sendiri pengalaman tersebut menjadi pengetahuan baru, maka pembelajaran menggunakan permainan komunikatif memfasilitasi penerapan teori tersebut, yaitu bahwa permainan bisa menjadi metode yang layak untuk mencapai tujuan pendidikan antara lain sebagai penguat, review, penghargaan, santai, pengurangan inhibisi, perhatian, retensi, dan motivasi.

2.1.2 Teori Pembelajaran

Pengertian mengajar (pembelajaran) ditinjau dari asal katanya, 'mengajar' berarti memperlihatkan sesuatu kepada seseorang melalui tanda atau simbol. Penggunaan tanda atau simbol itu dimaksudkan untuk membangkitkan atau menumbuhkan respon atau tanggapan mengenai kejadian, seseorang, observasi, penemuan, dan sebagainya.

Secara deskriptif mengajar diartikan sebagai proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa. Menurut Sanjaya (2008:96), mengajar diartikan sebagai proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa. Proses penyampaian itu sering dianggap sebagai proses menstanfer ilmu, namun untuk proses mengajar sebagai penyampaian pengetahuan lebih tepat jika diartikan dengan menanam ilmu pengetahuan.

Sedangkan menurut Burton dalam Sagala (2003 : 61), mengajar adalah upaya memberikan stimulus, bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar. Dari pandangan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa mengajar merupakan proses menanamkan pengetahuan dan menciptakan sistem lingkungan dengan sebaik-baiknya, sehingga terjadi proses belajar dengan upaya membantu memudahkan kegiatan belajar siswa.

Gagne dalam Sanjaya (2008:102) mendefinisikan mengajar (*teaching*) sebagai bagian dari pembelajaran (*instruction*), dimana peran guru lebih ditekankan kepada bagaimana merancang atau mengaransemen berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk digunakan atau dimanfaatkan siswa dalam mempelajari sesuatu. Dalam hal ini, mengajar jangan diartikan sebagai proses menyampaikan materi pelajaran atau memberikan stimulus sebanyak-banyaknya kepada siswa. Akan tetapi, lebih dipandang sebagai proses mengatur lingkungan agar siswa belajar sesuai dengan kemampuan dan potensi yang dimilikinya.

Istilah 'pembelajaran' lebih dipengaruhi oleh perkembangan hasil teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan belajar, di sini siswa diposisikan sebagai

subyek belajar yang memegang peranan utama, sehingga dalam mendesain proses pembelajaran siswa dituntut beraktifitas secara penuh. Sedangkan istilah 'mengajar' (*teaching*) guru ditempatkan sebagai 'pemeran utama' yang memberikan informasi, sehingga dalam pembelajaran (*instructional*) guru lebih banyak berperan.

Berkaitan dengan proses interaksi siswa sebagai proses pembelajaran, Sagala (2003:61) menyebutkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu. Selanjutnya Sagala (2003:63) menyatakan bahwa pembelajaran mempunyai dua karakteristik, yaitu: (1) melibatkan proses berpikir, dan (2) membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa, yang pada gilirannya kemampuan berpikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri. Dalam hal ini, guru sebaiknya berperan sebagai fasilitator

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa guru bukan lagi sebagai narasumber dalam proses pembelajaran tetapi yang terpenting adalah memfasilitasi tumbuhnya motivasi belajar secara intrinsik pada diri peserta didik. Istilah pembelajaran (*instructional*) menunjukkan usaha yang dilakukan siswa untuk mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat dari perlakuan guru. Tentu saja

proses pembelajaran yang dilakukan siswa tidak mungkin terjadi tanpa perlakuan guru, yang membedakan hanya terletak pada peranannya saja.

Proses pembelajaran merupakan pembentukan kreasi lingkungan yang dapat membentuk atau mengubah struktur kognitif siswa, pengetahuan sosial tidak dapat dibentuk dari suatu tindakan seseorang terhadap suatu objek, tetapi dibentuk dari interaksi seseorang dengan orang lain. Dalam proses pembelajaran, siswa harus diarahkan agar mampu mengatasi setiap tantangan dan rintangan dalam kehidupan yang cepat berubah, melalui sejumlah kompetensi yang harus dimiliki. Melalui pergaulan dan hubungan social siswa berinteraksi dan berkomunikasi, berbagi pengalaman dan lain sebagainya, yang memungkinkan mereka berkembang wajar.

Menurut Reigeluth dan Merrill dalam Degeng (1989:12) klasifikasi variabel-variabel pembelajaran dimodifikasi menjadi tiga variabel yaitu: (1) kondisi pembelajaran; meliputi faktor yang mempengaruhi efek metode dalam meningkatkan hasil pembelajaran, (2) metode pembelajaran; yaitu cara-cara yang berbeda untuk mencapai hasil yang berbeda pada kondisi yang berbeda, dan (3) hasil pembelajaran; yaitu semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan metode pembelajaran pada kondisi yang berbeda.

Untuk variabel kondisi pembelajaran secara lebih detail meliputi (a) karakteristik tujuan yang hendak dicapai, (b) karakteristik hambatan dalam mencapai tujuan, dan (c) karakteristik pemelajar, meliputi kecepatan belajar, kecerdasan intelektual, kondisi sosial ekonomi, dan kondisi-kondisi internal lainnya. Sedangkan

variabel metode pembelajaran meliputi tiga jenis, yaitu (a) strategi pengorganisasian materi, (b) strategi penyampaian materi, dan (c) strategi pengelolaan. Dan selanjutnya variabel hasil pembelajaran meliputi: (a) hasil pembelajaran senyatanya, yaitu hasil nyata yang diperoleh pemelajar setelah metode pembelajaran tertentu digunakan guru, (b) hasil pembelajaran yang diharapkan, yaitu tujuan umum (*goals*) yang harus dipertimbangkan guru dalam memilih metode pembelajaran yang akan digunakan. Hasil pembelajaran selanjutnya diklasifikasikan menjadi tiga kategori, yaitu efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran.

2.1.3 Aplikasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran

Hal utama pada konstruktivisme adalah belajar kontekstual; situasi belajar yang memungkinkan siswa memperoleh dan menyusun informasi bagi dirinya. Herpratiwi (2009: 85) menggambarkan implementasi dari teori ini terhadap pembelajaran sebagai berikut:

1. Belajar harus menjadi sesuatu proses aktif sehingga harus dijaga keaktifan tersebut dengan menciptakan aktifitas yang bermakna.
2. Siswa mengkonstruksi pengetahuan sendiri, bukan menerima saja apa yang diberikan guru. Maka siswa harus mengambil inisiatif untuk berinteraksi dengan siswa lain ataupun dengan gurunya, karena agenda belajar dikontrol oleh mereka sendiri.
3. Bekerjasama dengan siswa lainnya memberi pengalaman kehidupan nyata melalui kerja kelompok.

4. Siswa harus diberi kontrol dalam proses belajar, harus ada bimbingan untuk menentukan tujuan belajarnya.
5. Siswa harus diberi waktu dan kesempatan untuk melakukan refleksi dan internalisasi informasi.
6. Belajar harus dibuat bermakna, yaitu memasukkan contoh-contoh yang berhubungan dengan siswa sehingga mereka dapat dengan mudah menerimanya.
7. Belajar harus interaktif, mengangkat tingkat belajar yang lebih tinggi, kehadiran sosial dan membantu mengembangkan makna personal. Siswa belajar melalui teknologi, memproses informasi, mempersonalisasi dan mengkontektualisasi informasi tersebut.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, maka penerapan pembelajaran melalui permainan komunikatif dalam penelitian ini akan mengacu pada prinsip-prinsip bagaimana mengimplementasikan teori konstruktivisme dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah.

2.2 Desain Pembelajaran Model ASSURE

Pelaksanaan pendidikan selayaknya dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan watak serta martabat bangsa. Pelaksanaan pendidikan menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 pasal 19 ayat 1 menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas,

dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Pada praktiknya, hal tersebut memerlukan banyak keterlibatan komponen-komponen pembelajaran. Perlu dilakukan analisis kebutuhan, perencanaan yang tepat, pelaksanaan, penilaian kinerja dan melakukan perbaikan terhadap hal yang telah dilakukan. Hal itu memerlukan model desain pembelajaran yang sistematis dan efektif yaitu Model ASSURE.

ASSURE adalah model perencanaan proses pembelajaran yang menuntun pembelajar secara sistematis untuk merencanakan proses pembelajaran secara efektif, dicetuskan oleh Heinich pada tahun 1980 dan terus dikembangkan oleh Smaldino sampai sekarang. Model ASSURE pada pelaksanaannya memadukan penggunaan teknologi dan media di ruang kelas. Jadi dengan melakukan perencanaan secara sistematis, dapat membantu memecahkan masalah dan membantu mempermudah menyampaikan pembelajaran.

Desain pembelajaran model ASSURE ini beorientasi pada proses pembelajaran yang dikembangkan melalui :

1. Menganalisa peserta didik (*Analyze learners*)
2. Merumuskan tujuan pembelajaran (*State objectives*)
3. Memilih Metode, media, dan bahan ajar (*Select methods, media, materials*)
4. Memanfaatkan media dan bahan ajar (*Utilize media and materials*)
5. Mengembangkan peran serta peserta didik (*Require learners' participation*)
6. Menilai dan memperbaiki (*Evaluate and revise*)

Beberapa alasan peneliti menggunakan model ASSURE adalah sebagai berikut :

1. Sederhana dan relatif mudah diterapkan
2. Dapat dikembangkan sendiri oleh guru
3. Komponen pembelajaran yang lengkap
4. Peserta didik dapat dilibatkan dalam persiapan pembelajaran.

2.3 Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMK

Pada bab ini akan dibahas beberapa hal yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Inggris di SMK sesuai dengan standar Kurikulum 2013 yaitu antara lain (1) tujuan mata pelajaran, (2) ruang lingkup materi pelajaran, (3) struktur isi , (4) metode dan strategi, (5) media, dan (6) sistem evaluasi.

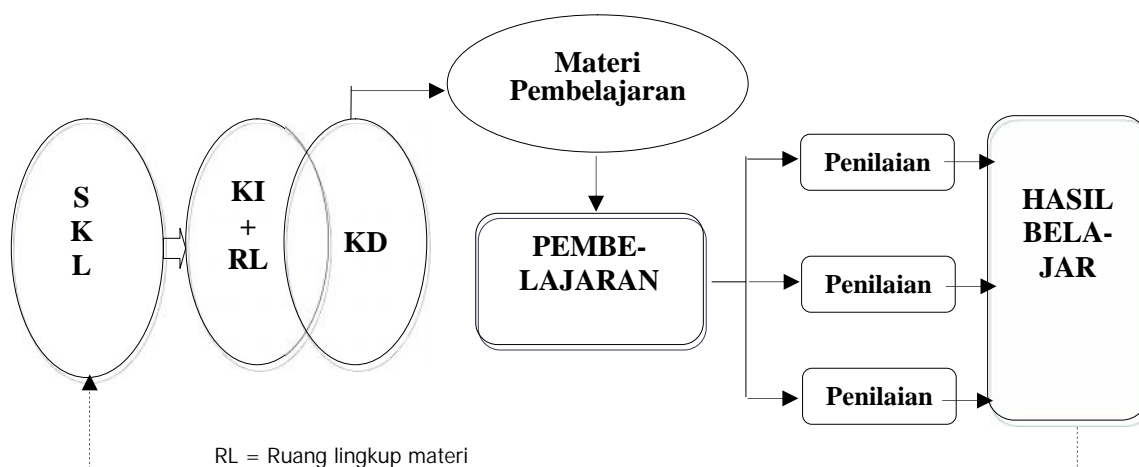
2.3.1 Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris di SMK

Tujuan pembelajaran Bahasa Inggris SMK dalam Kurikulum 2013 dirumuskan dalam tiga taksonomi meliputi ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pembagian taksonomi hasil belajar ini dilakukan untuk mengukur perubahan perilaku peserta didik baik selama proses belajar maupun hasil belajar yang dirumuskan dalam aspek perilaku (*behaviour*) tujuan pembelajaran. Sikap (*affective domain*) merupakan perilaku, emosi dan perasaan dalam bersikap dan merasa. Pengetahuan (*cognitive domain*) merupakan kapabilitas intelektual dalam bentuk pengetahuan atau berpikir. Keterampilan (*psychomotor domain*) merupakan keterampilan manual atau motorik dalam bentuk melakukan.

Ranah sikap dalam Kurikulum 2013 merupakan urutan pertama dalam perumusan kompetensi lulusan, selanjutnya diikuti dengan rumusan ranah pengetahuan dan keterampilan. Ranah sikap dalam Kurikulum 2013 yaitu pembentukan sikap peserta didik diawali dari menerima (*accepting*), menjalankan (*responding*), menghargai (*valuing*), menghayati (*organizing/internalizing*), mengamalkan (*characterizing/actualizing*). Ranah pengetahuan pada Kurikulum 2013 yaitu kemampuan mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyse*), mengevaluasi (*evaluate*), dan berkreasi (*create*). Ranah keterampilan pada Kurikulum 2013 yaitu mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), mencoba (*experimenting*), menalar (*associating*), menyaji (*communicating*), dan mencipta (*creating*).

Kompetensi Inti merupakan tangga pertama pencapaian yang dituju semua mata pelajaran pada tingkat kompetensi tertentu. Rumusan Kompetensi Lulusan, Kompetensi Inti, dan Kompetensi Dasar dicapai melalui proses pembelajaran dan penilaian yang dapat diilustrasikan dengan skema berikut.

Gambar 2. 1 Skema Hubungan SKL, K-I, KD, Penilaian dan Hasil Belajar



Rumusan standar kompetensi lulusan SMK/MAK yang tercantum pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 54 Tahun 2013 untuk tingkat SMK dijabarkan dalam tabel berikut :

Tabel 2.1 Standar Kompetensi Lulusan SMK/MAK

Dimensi	Kualifikasi Kemampuan
Sikap	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, dan bertanggung-jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
Pengetahuan	Memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab serta dampak fenomena dan kejadian.
Keterampilan	Memiliki kemampuan pikir dan tindak yang efektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sebagai pengembangan dari yang dipelajari di sekolah secara mandiri.

Kompetensi Inti SMK sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 60 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 untuk mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI SMK adalah:

- 1) menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya,
- 2) menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif

dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia,

- 3) memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah
- 4) Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

2.3.2 Ruang Lingkup Materi Pembelajaran Bahasa Inggris SMK

Materi pembelajaran atau lingkup materi adalah bagian dari isi rumusan Kompetensi Dasar (KD), merupakan muatan dari pengalaman belajar yang diinteraksikan di antara peserta didik dengan lingkungannya untuk mencapai Kemampuan Dasar berupa perubahan perilaku sebagai hasil belajar dari mata pelajaran. Pengembangan materi pembelajaran merujuk pada materi pembelajaran dalam silabus dan buku teks, serta rumusan Kompetensi Dasar yang termuat dalam KI-3 (pengetahuan) dan KI-4 (keterampilan). Mata pelajaran Bahasa Inggris membahas materi pembelajaran sebagai berikut.

1. Teks-teks, meliputi: pemberitahuan, recount, naratif, deskriptif, lagu, prosedur, undangan, surat pribadi, factual report, eksposisi analitis, ilmiah, dan biografi, dalam wacana interpersonal, transaksional, dan fungsional pada tataran literasi informasional;
2. Struktur teks interpersonal, transaksional, dan fungsional;
3. Keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis teks interpersonal, transaksional, dan fungsional yang tercakup;
4. Teks-teks, meliputi: lagu, caption, factual report, ilmiah, news item, dan prosedur, dalam wacana interpersonal, transaksional, dan fungsional pada tataran literasi informasional;
5. Struktur teks interpersonal, transaksional, dan fungsional;
6. Keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis teks interpersonal, transaksional, dan fungsional yang tercakup;
7. Unsur-unsur kebahasaan;
8. Frasa pendek, dan
9. Modalitas: dengan batasan makna yang jelas.

Materi kompetensi Bahasa Inggris SMK dikembangkan pada kemampuan berkomunikasi dalam tiga jenis wacana: (1) interpersonal, (2) transaksional, dan (3) fungsional, secara lisan dan tulis, pada tataran literasi fungsional, untuk melaksanakan fungsi sosial, dalam konteks kehidupan personal, sosial budaya, akademik, dan profesi, dengan menggunakan berbagai bentuk teks untuk kebutuhan literasi dasar, dengan struktur yang berterima secara koheren dan kohesif serta unsur-unsur kebahasaan secara tepat.

2.3.3 Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Inggris SMK

Prestasi siswa dalam bentuk hasil belajar tidak dapat dilepaskan dari tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Adapun tujuan khusus mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas XI SMK yaitu: (1) mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar, (2) menunjukkan perilaku jujur, disiplin, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam melaksanakan komunikasi transaksional dengan guru dan teman, (3) menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks pemaparan jati diri, sesuai dengan konteks penggunaannya, dan (4) menyusun teks lisan dan tulis sederhana, untuk memaparkan, menanyakan, dan merespon pemaparan jati diri, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai dengan konteks.

Berdasarkan tujuan pembelajaran tersebut di atas, maka variabel yang akan ditingkatkan dalam tindakan ini adalah hasil belajar siswa dalam ranah kognitif dan psikomotorik pada tujuan (3) dan (4). Hal ini sesuai dengan tuntutan penilaian dalam Kurikulum 2013 dan diketahui melalui evaluasi pembelajaran siswa baik melalui instrumen tes lisan maupun rubrik berbicara. Namun fokus utama dampak proses yang diharapkan dalam penelitian ini adalah keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa di kelas XI TPHP di SMK Negeri 2 Metro.

Kemampuan berbahasa dapat diperoleh melalui latihan berbahasa. Dalam pembelajaran kelas berbicara, Brown dan Nation (2008: 7) menyatakan bahwa

peserta didik di kelas dapat terkena tiga istilah kunci: (1) mengajarkan bentuk-bentuk bahasa (pelafalan, tata bahasa, kosa kata, dan sebagainya), (2) mengajarkan makna pesan yang diucapkan dengan tujuan komunikasi nyata, (3) meningkatkan kefasihan. Juga diberikan cara efektif untuk mulai menerapkan ketiga istilah kunci tersebut di atas yaitu dengan mengucapkan hafalan frase sederhana maupun hafalan berupa kalimat. Latihan-latihan ini bisa dalam dilakukan sesuai dengan lingkup materi yang dipelajari dan dilakukan secara berulang-ulang, dimulai dengan guru mengucapkan sebuah frase atau kalimat beberapa kali dalam konteks yang berbeda dengan berbagai kecepatan dan kemudian meminta siswa untuk mengulanginya.

Menurut Nunan (1991:51) bentuk latihan manipulatif untuk kemampuan berbicara adalah: 1) Pembelajar mendengarkan, membaca, kemudian berlatih sebuah dialog baru dengan pasangannya, 2) mendengarkan dan mengulang, 3) mendengarkan model dialog, lalu mengulanginya dengan mengganti nama-nama dalam dialog dengan nama mereka sendiri, 4) membaca petunjuk pertanyaan-pertanyaan dan membuat pertanyaan, 5) membaca kerangka dialog dua baris, kemudian berlatih dengan pasangannya, 6) membaca sebuah model dialog, kemudian melakukan percakapan serupa dengan mengikuti petunjuk yang diberikan, 7) mendengarkan wawancara dan melakukan tanya jawab dengan pasangannya, 8) mendengarkan kaset, lalu menjawab pertanyaan, 9) melihat sebuah gambar kemudian membuat kalimat. Bentuk latihan tersebut terakomodir dalam pembelajaran berbicara menggunakan permainan komunikatif yaitu terdapat proses mendengar,

mengulang, memodifikasi dialog dengan kosakata sendiri, melakukan tanya jawab, dan membuat kalimat berdasarkan gambar yang dilihat.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan aktivitas yang berkembang dari kegiatan menyimak dan merupakan keterampilan untuk mengkomunikasikan gagasan, pikiran, dan perasaannya. Bentuk pelatihan dalam pembelajaran berbicara yaitu bercerita, berpidato, berdialog, berdiskusi, dan lain-lain. Selain itu juga bentuk pengajaran berbicara dapat bersifat terkendali yaitu dengan isi dan jenis wacana yang ditentukan, atau juga bersifat bebas yaitu berbicara sesuai dengan kreatifitas sendiri tanpa dibatasi tema tertentu. Adapun pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Inggris di SMK adalah pengajaran bersifat terkendali dengan isi dan tema yang sudah ditentukan. Hal ini disesuaikan dengan target pengetahuan dan keterampilan berbahasa dalam silabus yang sudah ditentukan.

Berkaitan dengan pembelajaran keterampilan berbicara di dalam kelas, maka Ur (1999: 120) memberikan empat karakteristik kelas berbicara yang sukses, yaitu (1) waktu yang tersedia lebih banyak digunakan untuk aktivitas pembelajar berbicara, (2) aktifitas berbicara di dalam kelas tidak didominasi oleh peserta tertentu saja, (3) pembelajar harus tertantang untuk berbicara karena mereka tertari pada topik, mereka ingin menyampaikan sesuatu atau mereka ingin berkontribusi dalam pencapaian tujuan belajar, dan (4) pembelajar dapat mengungkapkan sesuatu yang relevan, mudah dipahami satu sama lain, dan penggunaan bahasa pada tingkat yang sesuai.

Ur (1999: 121) juga mengungkapkan beberapa permasalahan utama yang sering terjadi dalam kelas berbicara, yaitu (1) hambatan, (2) diam, dan (3) kurangnya partisipasi. Pembelajar terkadang merasa takut menyampaikan sesuatu dalam bahasa asing. Mereka takut melakukan kesalahan, takut dikritik dan merasa malu. Alasan lain ketika mereka diminta berbicara adalah mereka susah berfikir dan mengatakan sesuatu, tidak memiliki alasan dan penggerak dan merasa bersalah juga membuat mereka tidak dapat berkata-kata. Ada juga kecenderungan kelas berbicara didominasi oleh beberapa pembelajar yang aktif saja, sementara yang lain hanya sedikit berbicara bahkan tidak sama sekali. Pada kelas berbicara yang pembelajarannya menggunakan ‘bahasa ibu’ sebagai bahasa pengantar, maka akan cenderung menggunakan bahasa tersebut karena dinilai lebih mudah.

Memperhatikan permasalahan tersebut di atas, maka penelitian ini menerapkan pembelajaran berbicara Bahasa Inggris menggunakan permainan komunikatif dalam rangka mengurangi dan menghilangkan permasalahan yang sering terjadi di kelas.

2.3.4 Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris SMK

Pada Kurikulum 2013 dikembangkan 3 model pembelajaran utama yang diharapkan dapat membentuk perilaku saintifik, perilaku sosial serta mengembangkan rasa keingintahuan. Ketiga model tersebut adalah: (1) model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*), (2) model Pembelajaran Berbasis Projek (*Project Based Learning*), dan (3) model

Pembelajaran Melalui Penyingkapan/Penemuan (*Discovery/ Inquiry Learning*). Namun, tidak semua model pembelajaran tepat digunakan untuk semua KD/materi pembelajaran. Model pembelajaran tertentu hanya tepat digunakan untuk materi pembelajaran tertentu pula. Demikian sebaliknya mungkin materi pembelajaran tertentu dapat berhasil maksimal jika menggunakan model pembelajaran tertentu. Untuk itu guru harus menganalisis rumusan pernyataan pada setiap Kompetensi Dasar dengan memperhatikan kata kerja operasionalnya.

Pembelajaran bahasa Inggris pada semua aspek pembelajaran (tujuan, materi, proses pembelajaran, media, sumber, dan penilaian) diupayakan mendekati penggunaan bahasa Inggris di dunia nyata di luar kelas. Tujuan pembelajaran adalah untuk melaksanakan tindakan berbahasa secara benar, strategis, sesuai tujuan dan konteksnya. Namun dalam konteks tersebut, unsur kebahasaan (tata bahasa dan kosa kata, termasuk pengucapan dan penulisannya) lebih tepat dilihat sebagai alat, bukan sebagai tujuan. Contoh: (1) langsung ‘melakukan’ tindakan yang ingin dikuasai adalah cara yang lebih alami, (2) belajar berterima-kasih dengan cara membiasakan diri berterima-kasih, (3) belajar bertanya dengan cara bertanya, (4) belajar memuji dengan cara memuji, (5) belajar membaca koran dengan cara membaca koran, (6) belajar membacakan cerita dengan cara membacakan cerita, (7) belajar menyunting surat dengan cara menyunting surat, dan seterusnya. Pada intinya adalah belajar dengan cara melakukan (*Learning by doing*) dan yang terpenting terpusat pada peserta didik.

2.3.5 Media Permainan Komunikatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SMK

Pengertian media mengarah pada sesuatu yang mengantarkan atau meneruskan informasi (pesan) antar sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Heinich (1985:6) memberikan definisi medium sebagai sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi. Masih dalam sudut pandang yang sama, Kemp dan Dayton (1985:3) mengemukakan bahwa peran media dalam proses komunikasi adalah sebagai alat pengirim (*transfer*) yang mentransmisikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Istilah media dalam penelitian ini ditinjau dari segi penggunaan, faedah, dan fungsi dalam kegiatan pembelajaran, maka yang digunakan adalah media pembelajaran. Menurut Latuheru (1988:13) media pembelajaran adalah semua alat bantu atau benda yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini peserta didik atau warga belajar).

Kehadiran media pembelajaran sebagai media antara guru sebagai pengirim informasi dan penerima informasi harus komunikatif yaitu pesan (informasi) yang disampaikan melalui media tersebut harus dapat diterima oleh penerima pesan dengan menggunakan salah satu ataupun gabungan beberapa alat indera mereka. Bahkan lebih baik lagi jika seluruh alat indera yang dimiliki mampu menerima pesan yang disampaikan. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk

menerima dan mengolah informasi, semakin besar pula kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan siswa.

Selanjutnya juga Munadi (2008) menyatakan fungsi dari media dalam pembelajaran sebagai berikut :

1. Media sebagai sumber belajar, artinya melalui media peserta didik memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada siswa. Dalam batas tertentu, media dapat menggantikan fungsi guru sebagai sumber informasi bagi peserta didik. Media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan suatu komponen sistem pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.
2. Fungsi Semantik, yaitu berkaitan dengan arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol.
3. Fungsi Manipulatif, yaitu kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda/peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sasarannya.
4. Fungsi fiksatif, yaitu fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi.
5. Fungsi Ditributif, yaitu dalam sekali penggunaan satu materi, objek atau kejadian, dapat diikuti oleh peserta didik dalam jumlah besar (tak terbatas) dan dalam jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efesiensi baik waktu maupun biaya.

6. Fungsi Psikologis, yaitu media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif fungsi imajinatif dan fungsi motivasi.

Dalam penggunaannya, setiap media memiliki keistimewaan menurut karakter siswa. Pilihan media yang sesuai akan membantu keberhasilan pengajar dalam pembelajaran. Secara rinci fungsi media memungkinkan siswa menyaksikan obyek yang ada (tetapi sulit untuk dilihat dengan kasat mata) melalui perantara gambar, potret, slide, dan sejenisnya mengakibatkan siswa memperoleh gambaran yang nyata (Degeng, 1999:19).

Selanjutnya diuraikan manfaat yang diperoleh bila menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran adalah sebagai berikut : (1) pembelajaran akan menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi dalam belajar siswa, (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga siswa dapat menguasai serta memahami tujuan pengajaran, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, sehingga siswa tidak akan mudah bosan dan guru tidak kehabisan tenaga dalam mengajar, (4) siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena siswa aktif dalam mendengarkan, mengamati, dan melakukan, serta mendemonstrasikan uraian guru.

Salah satu media yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah permainan Media pembelajaran berbasis permainan tidak hanya berfungsi sebagai waktu mengisi kegiatan tetapi juga membawa beberapa nilai pendidikan. Permainan

komunikatif dalam pembelajaran lebih membuat peserta didik menggunakan bahasa daripada berpikir tentang belajar bahasa dengan bentuk yang benar.

Pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan permainan memberikan banyak keuntungan yaitu keberagaman kegiatan dalam kelas. Beberapa permainan dapat dilakukan dengan suasana yang tenang, sementara yang lain dapat dilakukan lebih interaktif. Kedua jenis permainan tersebut memiliki kemampuan untuk memperkuat keterampilan penguasaan bahasa target. Lagipula, permainan dapat menyegarkan ingatan siswa tentang konsep-konsep dan kata-kata yang telah mereka pelajari dan memungkinkan siswa untuk mempertahankan pengetahuan tersebut pada ingatan jangka panjangnya.

Hadfield (1999:8) menyatakan bahwa sebuah permainan adalah aktivitas yang mempergunakan aturan-aturan, untuk mencapai satu tujuan dan dilengkapi dengan kesenangan-kesenangan. Ada banyak pertanyaan mengapa menggunakan permainan komunikatif sebagai suatu metode dalam pembelajaran di kelas antara lain: Apa yang akan dilakukan jika siswa tidak tampak termotivasi, atau tampaknya akan membuat kemajuan lambat? Bagaimana memberikan cukup praktek berbicara kepada siswa dan apa yang dilakukan untuk membuat pelajaran lebih menyenangkan dan juga lebih efektif sehingga dapat guru dapat menikmati pembelajarannya.

Ada dua macam permainan yang sering dipergunakan dalam pembelajaran bahasa; (1) permainan bersaing (*competitive games*), dimana pemain ataupun tim akan berlomba menjadi yang pertama mencapai tujuan, dan (2) permainan

kerjasama (*cooperative games*), dimana pemain ataupun tim akan bekerjasama mencapai tujuan. Kedua bentuk permainan tersebut akan digunakan dalam penelitian ini.

Sebagai guru, bagaimana kita dapat memastikan: (1) apakah siswa benar-benar termotivasi untuk memperhatikan di kelas? (2) apakah para siswa termotivasi untuk melakukan tugas-tugas mereka? (3) apakah para siswa memiliki keyakinan berbicara bahasa kedua mereka serta mampu membaca dan menulis? Berkaitan dengan pertanyaan-pertanyaan tersebut, Dalton (2009:20) menyatakan bahwa ada banyak permainan yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar proses berbicara. Bukan hanya orang dewasa di seluruh dunia dapat menikmati permainan, tetapi permainan bahasa sebenarnya dapat mempercepat pembelajaran. Namun sangatlah penting bahwa siswa dewasa untuk mengetahui mengapa mereka menggunakan permainan tertentu, apa target tata bahasa tertentu atau kosa kata yang mereka berlatih, atau apa keterampilan yang mereka memperkuat dengan menggunakan permainan. Jika siswa mengetahui dan memahami mengapa mereka melakukan kegiatan tertentu, maka mereka akan lebih cenderung untuk bekerja sama dan menikmati belajar.

Dalam penelitian ini, digunakan permainan komunikatif dalam pembelajaran berbicara menggunakan Bahasa Inggris karena beberapa alasan sebagai berikut:

1. Permainan ini khusus didesain untuk mempraktekkan bahasa, khususnya penggunaan Bahasa Inggris aktif,
2. Permainan ini didesain mengikuti tujuan pembelajaran pada level tersebut,

3. Permainan ini menggunakan berbagai macam teknik sehingga menghindari kebosanan pembelajar.

Beberapa teknik yang sering digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan komunikatif yaitu: (1) *information gaps*, (2) *guessing games*, (3) *matching games*, (4) *exchanging games*, (5) *collecting games*, (6) *combining activities*, dan (7) *arranging games*. Tentu saja pemilihan jenis permainan akan disesuaikan dengan target pembelajaran, sumber daya, dan situasi kondisi pembelajar dan lingkungannya.

Umumnya permainan adalah hal yang menyenangkan dan mengurangi rasa cemas. Dalam pembelajaran, permainan dapat menjadi pengalihan kegiatan kelas reguler, memecahkan kebekuan belajar dan memperkenalkan ide-ide baru. Permainan juga dapat memberikan siswa pemalu lebih banyak kesempatan untuk mengekspresikan pendapat dan perasaan mereka. Permainan juga memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengalaman baru dalam belajar bahasa asing.

Permainan komunikatif dalam pembelajaran berbicara Bahasa Inggris pada penelitian ini dikombinasikan dengan aktivitas permainan linguistik; yaitu permainan yang tujuannya adalah keakuratan penggunaan bahasa. Sedangkan pada permainan komunikatif, tujuannya adalah kelancaran dan kesuksesan berkomunikasi menggunakan bahasa target. Hadfield (1999:9) menyatakan bahwa terdapat beberapa jenis aktivitas permainan komunikatif yang dapat dilakukan, yaitu:

1. *Information Gaps*; yaitu perbedaan akses informasi Siswa A yang tidak dimiliki oleh Siswa B dan sebaliknya akan menjadi perantara dalam menjalin komunikasi dua arah menggunakan bahasa target.
2. *Reciprocal*; yaitu kedua pemain memiliki akses informasi namun mereka harus berjibaku untuk menyelesaikan permasalahan bersama. Aktivitas ini dapat dilakukan secara berpasangan ataupun kelompok kecil.
3. *Guessing games*; yaitu pemain menyembunyikan informasi yang dimilikinya dengan hati-hati, sedangkan pemain lain akan menebak informasi tersebut.
4. *Searching games*; yaitu dilakukan oleh seluruh kelas dimana setiap orang di kelas tersebut memiliki secuil informasi. Tugas mereka adalah harus memiliki sebanyak-banyaknya informasi untuk menyelesaikan persoalan. Setiap siswa akan menjadi penyedia sekaligus pencari informasi tersebut.
5. *Matching games*; yaitu menggunakan prinsip yang berbeda namun masih melibatkan transfer informasi diantara para pemain. Mereka harus berputar sampai menemukan partner yang memiliki kartu ataupun gambar yang diharapkan. Dimainkan secara berpasangan ataupun dalam kelompok kecil.
6. *Exchanging games*; yaitu para pemain akan melakukan barter secara mutualisme untuk mengumpulkan informasi yang sesuai.
7. *Collecting games*; yaitu para pemain akan berusaha mengumpulkan kartu ataupun gambar agar menjadi lengkap. Aktivitas ini dapat dimainkan oleh seluruh kelas.
8. *Combining games*; yaitu permainan yang akan memaksa pesertanya untuk menempatkan diri secara tepat dalam suatu group.

9. *Aranging games*; yaitu memberikan target pada peserta untuk mengumpulkan informasi dan berakting sebisanya agar dapat menyusun gambar atau narasi atau even dalam susunan yang tepat.

Pada penelitian ini digunakan jenis aktivitas permainan menebak (*guessing games*) karena disesuaikan dengan tema permainan dan jenis kartu yang ada. Lagipula permainan menebak ini yang paling mudah dilakukan sehingga tidak menimbulkan perasaan tertekan pada peserta dan tujuan pembelajaran yang menyenangkan lebih memungkinkan.

2.3.6 Permainan Komunikatif Menebak (Guessing) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Secara umum permainan komunikatif menebak (*guessing*) yang dilakukan menggunakan kartu permainan memiliki pola permainan dasar yaitu :

1. Kartu disusun secara acak lalu diletakkan di tengah-tengah meja.
2. Peserta diundi untuk menentukan pemain pertama, kedua, ketiga dan seterusnya.
3. Peserta pertama akan mengambil kartu dan tidak menunjukkannya pada pemain lain, memperhatikan yang gambar yang tertera pada kartu, dan memilih satu peserta untuk kemudian melakukan dialog.
4. Jika kartu yang dipegang sesuai dengan yang ditebak oleh lawan bicaranya, maka si penanya akan memberikan kartu yang dipegang kepada lawan bicaranya. Namun jika lawan bicara salah maka kartu menjadi tetap menjadi miliknya.

5. Pemain yang berhasil menebak kartu lawannya dengan benar, maka dia akan mendapatkan kesempatan sekali lagi untuk mengambil kartu dan melakukan dialog permainan. Jika tidak, maka permainan dilanjutkan dengan pemain yang lain. Begitu seterusnya sampai kartu situasi habis.
6. Adapun pemenang permainan adalah siswa yang berhasil mengumpulkan jumlah kartu terbanyak dalam permainan.

Selanjutnya Hadfield (1999:9) memberikan arahan khusus pada implementasi permainan komunikatif dalam pembelajaran berbicara Bahasa Inggris yaitu sebagai berikut:

1. Manajemen Kelas

Terdapat tiga jenis aktivitas yang memposisikan seluruh pembelajar bebas bergerak di seluruh bagian kelas. Aktivitas yang dilakukan dalam permainan komunikatif yaitu: (1) permainan berpasangan yang melibatkan 2 orang, (2) permainan kelompok kecil yang melibatkan 3 atau 4 orang, dan (3) aktivitas kelas yang melibatkan seluruh person di dalam kelas.

Untuk aktivitas kelompok, guru membagi anggota di kelasnya sejumlah 3 atau 4 orang setiap kelompoknya. Selanjutnya, perlu menyusun ruang kelas dalam formasi tertentu sehingga siswa dapat bekerjasama dengan siswa di depannya baik dalam aktivitas berpasangan, kelompok kecil maupun aktivitas kelas. Untuk aktivitas kelas yang memerlukan ruang yang lebih luas untuk bergerak, maka sediakan ruang kosong di tengah.

Permainan komunikatif akan lebih baik jika dilakukan demonstrasi daripada memberikan penjelasan panjang lebar kepada para siswa. Guru dapat menjelaskan secara singkat permainannya, membagikan kertas permainan, memberikan waktu sebentar kepada para siswa untuk mempelajarinya, dan mendemonstrasikan dengan seorang siswa di depan kelas. Akan lebih mudah bagi para siswa untuk memahami jika mereka memegang langsung kertas permainan, kemudian mereka akan mudah juga memahami ide permainan dan teknik yang digunakan. Ketika permainan dilakukan dalam kelompok kecil, yakinkan bahwa guru sudah membagikan kertas permainan yang sesuai, kemudian meminta siswa membaca aturan permainan, dan kemudian libatkan seluruh kelas mengikuti setiap langkah yang dilakukan dalam permainan.

Peran guru dalam aktivitas selanjutnya memonitor aktivitas siswa dari kelompok satu ke kelompok lainnya, mendengarkan, memberikan kosakata yang diperlukan, mencatat kesalahan-kesalahan, namun tidak boleh menginterupsi ataupun mengoreksi karena akan mengurangi kelancaran dan merusak atmosfer permainan. Akan sangat baik jika guru mencatat setiap kesalahan dan kesulitan yang terjadi, untuk kemudian dapat diselesaikan pada sesi umpan balik setelah permainan selesai. Permainan kemudian dapat dimainkan kembali dengan pasangan ataupun kelompok yang berbeda. Rata-rata durasi waktu yang diperlukan untuk melakukan permainan ini adalah kisaran 15-20 menit.

2. Manajemen Sumber Daya

Sumber belajar yang digunakan dalam setiap permainan akan dikategorikan dalam dua jenis yaitu (1) dapat digunakan ulang (*reusable*) dan (2) menjadi sampah (*disposable*). Ketika jumlah kertas permainan sangat sedikit untuk aktivitas seluruh kelas, atau ketika siswa harus menuliskan sesuatu di kertas permainan, maka perlakuan yang terbaik adalah menjadikan kertas permainan tersebut sebagai sampah (*disposable*) setelah proses selesai dilakukan. Sebaliknya, jika permainan membutuhkan kertas permainan yang cukup banyak, investasi dana maupun tenaga yang dilakukan cukup besar dalam memperbanyak dan memotongnya, maka akan lebih baik jika mengusahakan material tersebut sebagai sumber daya yang dapat dipergunakan kembali (*reusable*) pada kelas berikutnya. Dapat juga kertas permainan dibuat permanen dengan melakukan laminating dan menyimpannya sebagai properti kelas.

Jika guru tidak memiliki akses untuk memperbanyak dan memotong-motong material permainan karena memerlukan waktu dan tenaga, maka dapat juga membuat permainan tersebut dengan tangan kita sendiri. Libatkan seluruh siswa dalam proses ini dan akan menjadi hal yang menyenangkan, apalagi jika para siswa mengetahui bahwa hasil buatan mereka akan digunakan untuk permainan yang menyenangkan dan mencerdaskan mereka.

2.3.7 Sistem Penilaian dan Evaluasi Pembelajaran

Penilaian hasil belajar adalah proses pengumpulan informasi/bukti tentang pencapaian pembelajaran peserta didik dalam kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis, selama dan setelah proses pembelajaran suatu kompetensi muatan pembelajaran untuk kurun tertentu. Pada penilaian hasil belajar Kurikulum 2013 peserta didik dinyatakan kompeten bila hasil pengukuran kompetensi pengetahuan dan keterampilan mencapai ketuntasan belajar dengan nilai 2,67 (B-) dan untuk sikap dengan nilai B (Baik). Penilaian pada Kurikulum 2013 juga digunakan penilaian otentik baik terhadap ranah sikap, ranah pengetahuan maupun terhadap ranah keterampilan. Penilaian otentik menekankan pada penilaian proses dan hasil belajar secara berimbang.

Penilaian otentik adalah pendekatan, prosedur, dan instrumen penilaian proses dan pencapaian belajar peserta didik dalam menerapkan sikap spiritual dan sikap sosial, penguasaan pengetahuan dan penguasaan keterampilan yang diperolehnya, dalam bentuk pelaksanaan tugas perilaku nyata atau perilaku dengan tingkat kemiripan dengan dunia nyata, atau kemandirian belajar. Penilaian otentik dalam pembelajaran dilakukan sebagai berikut:

1. Penilaian Ranah Sikap

Penilaian ranah sikap dilakukan melalui pengamatan, menggunakan lembar pengamatan atau ceklis pengamatan yang memuat aspek sikap yang diamati. Rincian aspek sikap yang diamati merujuk pada indikator sikap yang dijabarkan

dari KI-1 dan KI-2 pada saat dilakukan analisis kompetensi. Penilaian sikap dilakukan sebagai upaya mengembangkan sikap sosial dan religius dalam rangka pengembangan nilai karakter bangsa. Oleh karena itu, pengembangan sikap pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan fokus utama pengembangan sikap ilmiah merupakan bagian dari upaya pencapaian kedua sikap tersebut (spiritual dan sosial). Guru Bahasa Inggris perlu memetakan sikap yang dikembangkan pada setiap materi pembelajaran sesuai dengan relevansi dan karakteristik baik yang tersurat maupun yang tersirat pada rumusan KI-3 dan KI-4. Berikut ini adalah teknik, bentuk dan waktu penilaian sikap yang dapat dilakukan:

Tabel 2.3 Teknik dan Instrumen Penilaian Sikap

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Keterangan
Observasi	Daftar cek Skala penilaian sikap	Dilakukan selama proses pembelajaran.
Penilaian diri	Daftar cek Skala penilaian sikap	Dilakukan pada akhir semester
Penilaian antar peserta didik	Daftar cek Skala penilaian sikap	Dilakukan pada akhir semester, setiap peserta didik dinilai oleh 5 peserta didik lainnya.
Jurnal	Catatan pendidik berisi informasi tentang kekuatan dan kelemahan peserta didik	Berupa catatan guru tentang kelemahan dan kekuatan peserta didik yang tidak berkaitan dengan mata pelajaran.

2. Penilaian Ranah Pengetahuan

Kompetensi siswa pada ranah pengetahuan dapat diukur melalui tes dan nontes. Bentuk tes yang digunakan antara lain adalah tes tulis (uraian, pilihan ganda,

isian, benar salah, dan lain-lain) dan/atau tes lisan. Sedangkan, bentuk nontes dapat dilakukan melalui tugas-tugas yang diberikan, baik tugas menjawab soal maupun tugas membuat laporan dalam bentuk tulisan. Pengukuran kompetensi pengetahuan melalui tes dan nontes dirancang dalam melalui kisi-kisi soal mulai dari menyusun indikator pencapaian kompetensi, indikator soal dan/atau aspek penilaian nontes, hingga pedoman penilaian/ penskoran.

Penilaian ranah pengetahuan melalui tugas ditekankan pada aspek yang relevan dengan rumusan kompetensi dasar. Aspek yang dinilai melalui tugas antara lain: kelengkapan isi, kedalaman/keluasan isi, dan kebenaran isi. Dalam menilai tugas sebaiknya digunakan format penilaian berbentuk ceklis atau menggunakan skala penilaian.

3. Penilaian Ranah Keterampilan

Penilaian ranah keterampilan pada pembelajaran bahasa diukur melalui pengamatan pada saat peserta didik bekerja dalam kelompok, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil kerja.

4. Remedial dan Pengayaan

Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar (2,67) wajib mengikuti kegiatan remedial pada semester berjalan hingga mencapai ketuntasan belajar. Pengayaan adalah pendalaman materi bagi peserta didik yang memiliki kecepatan belajar di atas rata-rata waktu yang telah ditetapkan.

2.3.8 Penilaian dan Evaluasi Pembelajaran Berbicara Bahasa Inggris menggunakan permainan komunikatif

Evaluasi keterampilan siswa berbicara Bahasa Inggris dengan permainan komunikatif dilakukan melalui tes lisan (*oral test*) yang instrumen penilaiannya berupa rubrik berbicara (*speaking rubric*). Adapun komponen yang dinilai dalam keterampilan berpedoman ada pendapat Harmer (1991) yang menjelaskan tentang lima elemen yang terdapat dalam proses berbicara yaitu: (1) tata bahasa, (2) pengucapan, (3) kelancaran, (4) kosakata, dan (5) pemahaman.

Penilaian keterampilan berbicara Bahasa Inggris memang melibatkan banyak komponen bahasa. Penggunaan '*tense*' yang benar merupakan salah satu elemen dalam tata bahasa (*grammar*) ketika berbicara. Penekanan suara (*stress*) dan intonasi yang tepat merupakan elemen pengucapan (*pronunciation*) yang juga harus diperhatikan. Selanjutnya adalah lancarnya ujaran yang diucapkan pembicara berupa kata-kata maupun kalimat merupakan elemen kelancaran dalam berbicara (*fluency*). Begitu juga pilihan kata yang tepat sebagai elemen kosakata (*vocabulary*) dan bagaimana tingkat pemahaman pendengar ketika pesan-pesan tersebut disampaikan merupakan elemen pemahaman (*comprehensibility*) yang juga penting ketika proses berbicara sedang dilakukan.

Adapun proses pembelajarannya akan dinilai berdasarkan pendapat Ur (1999: 120) tentang empat karakteristik kelas berbicara yang sukses, yaitu (1) waktu yang tersedia lebih banyak digunakan untuk aktivitas pembelajar berbicara, (2) aktifitas berbicara di dalam kelas tidak didominasi oleh peserta tertentu saja, (3)

pembelajar harus tertantang untuk berbicara karena mereka tertari pada topik, mereka ingin menyampaikan sesuatu atau mereka ingin berkontribusi dalam pencapaian tujuan belajar, dan (4) pembelajar dapat mengungkapkan sesuatu yang relevan, mudah dipahami satu sama lain, dan penggunaan bahasa pada tingkat yang sesuai.

Sedangkan tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran berbicara Bahasa Inggris menggunakan permainan komunikatif akan dinilai melalui blanko observasi yang memuat indikator partisipasi siswa dimodifikasi dari pembelajaran saintifik Kurikulum 2013 yaitu siswa berpartisipasi aktif dalam : (1) melakukan persiapan aktivitas pembelajaran seperti penataan ruang dan furnitur dalam kelas, distribusi material atau bahan ajar, (2) pembagian kelas menjadi kelompok kecil maupun kelompok besar sesuai dengan aktifitas yang akan dilakukan, (3) proses demonstrasi dan simulasi penggunaan target ungkapan, (4) melakukan aktifitas permainan komunikatif, dan (5) mengkristalisasi pemahaman akan esensi dari permainan komunikatif yang mereka lakukan.

2.4 Penelitian yang Relevan

Berbagai penelitian dan kajian tentang pembelajaran menggunakan permainan telah banyak dilakukan oleh para ahli. Dalam penelitian ini diungkapkan beberapa diantaranya untuk dapat menjadi kajian penelitian yang relevan.

Knobloch (2005; 21) mempublikasikan penelitiannya dengan judul: Raih Keuntungan Permainan dan Simulasi dalam Pembelajaran di Kelas (*Reap the*

Benefits of Games and Simulations in the Classroom) pada sebuah majalah 'The Agricultural Education Magazine' pada edisi bulan September - Oktober 2005). Dalam penelitiannya Knobloch menyatakan pentingnya permainan dan simulasi pada pembelajaran di kelas.

Fotovatnia (2013: 189) juga mempublikasikan penelitiannya yang berjudul: Efek Pembelajaran Kooperatif Dibandingkan Dengan Permainan Kata Untuk Penguasaan Kosakata, Motivasi dan Suasana Kelas Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Asing (*The Effects of Cooperative versus Competitive Word Games on EFL Learners' Vocabulary Gain, Motivation, and Class Atmosphere*) yang dipublikasikan oleh Mediterranean Journal of Social Sciences 4.1 edisi bulan Januari 2013. Pada penelitian kuantitatifnya dibahas tentang efek games kooperatif dan games kompetitif pada pencapaian kosakata, motivasi dan suasana kelas para pembelajar.

Lloyd dan de Poel (2008) juga mempublikasikan penelitiannya berjudul: Menyusun Permainan untuk Pembelajaran Etika (*Designing Games to Teach Ethics*) pada Springer Science & Business Media Edisi June 2008. Ini adalah penelitian tentang bagaimana menyusun suatu permainan yang digunakan untuk pembelajaran etnik.

Ferdiant (2010) mempublikasikan tulisannya yang berjudul : Peningkatan Keterampilan Mendengar pada Pemelajar Bahasa Inggris Menggunakan Permainan (*Improving the Listening Skill of EFL Learners Using Games*) yang penelitiannya dilakukan di Universitas Madura. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa permainan memberikan hasil yang positif terhadap peningkatan keterampilan mendengar siswa, juga dijabarkan bagaimana melaksanakan permainan untuk meningkatkan kemampuan mendengar siswa dan respon positif terhadap metode permainan di kelas mereka karena menawarkan kesenangan, persaingan positif, dan membantu prestasi belajar.

Selanjutnya Mukriadi (2011) melakukan penelitian yang berjudul 'Peningkatan Kemampuan Membaca Teks Naratif Melalui Model *Make A Match Games* Pada Siswa Kela XII IPA SMA PGRI 2 Pringsewu'. Meneliti tentang penggunaan '*make a match game*' pada usaha untuk meningkatkan kemampuan membaca teks narasi para siswanya.

Berdasarkan hasil-hasil penelitian terdahulu, sebagaimana yang sudah dikemukakan di atas, maka jelas bahwa model permainan dalam pembelajaran tetap menjadi pilihan dalam berbagai kelas pembelajaran disesuaikan dengan target pembelajarannya. Dari hasil penelitian yang dikemukakan di atas juga diketahui bahwa pembelajaran dengan permainan selalu memberikan sensasi kesenangan dan dapat meningkatkan motivasi belajar serta prestasi para siswa sehingga mereka dapat terbantu dalam mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Namun, tidak semua permainan dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa kecuali permainan yang bersifat komunikatif dan permainan linguistik.

Pada penelitian ini, penggunaan permainan komunikatif dikombinasikan dengan aktivitas permainan linguistik dalam pembelajaran berbicara Bahasa Inggris menjadi penting karena:

1. menggunakan permainan linguistik yang tujuannya adalah keakuratan penggunaan bahasa, dan
2. permainan komunikatif yang tujuannya adalah kelancaran dan kesuksesan berkomunikasi menggunakan bahasa target.

Dengan menggunakan permainan ini, diharapkan partisipasi belajar siswa lebih meningkat, sehingga berbanding lurus dengan peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu juga untuk memberikan alternatif metode yang efektif untuk pembelajaran bahasa terutama keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa.