

SCRAMBLE GAME DALAM PEMBELAJARAN WRITING DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Budi Febriyanto

budi_febry88@yahoo.co.id

Universitas Majalengka

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang karena pembelajaran *writing* pada pelajaran Bahasa Inggris masih kurang dirasakan manfaatnya bagi siswa. Siswa cenderung masih menganggap pembelajaran *writing* sebagai pelajaran yang membosankan dan kurang menarik. Hal ini memberikan asumsi yang mendasar bagi penulis, bahwa pelajaran Bahasa Inggris pada pembelajaran *writing* belum menciptakan suasana belajar yang mampu menciptakan suasana belajar yang bermakna bagi siswa. Oleh karena itu peneliti bermaksud untuk meneliti teknik *scramble game* dalam menciptakan suasana belajar *writing* yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi siswa. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Majalengka Wetan VIII Kecamatan Majalengka Kabupaten Majalengka. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, lembar wawancara, catatan lapangan, lembar evaluasi dan lembar kerja siswa. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama tiga siklus menunjukkan bahwa rata-rata nilai proses dan hasil belajar berupa kemampuan menulis yang diperoleh siswa mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa ketertarikan siswa pada proses pembelajaran dengan teknik *scramble game* pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas V Sekolah Dasar. selanjutnya rata-rata nilai tes kemampuan menulis yang mengalami peningkatan dari 57,3 pada siklus satu, 71,8 pada siklus dua dan meningkat kembali pada siklus tiga yaitu 77,8. Kesimpulannya, dalam penerapan pembelajaran *scramble game* di kelas V Sekolah Dasar telah berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan kemampuan *writing* siswa. Peneliti berharap teknik pembelajaran ini dapat dikembangkan lagi melalui pemilihan tahapan pembelajaran yang variatif dengan dengan melibatkan multi teknik dan multi strategi.

Kata Kunci: *Scramble Game*, Pembelajaran Bahasa Inggris, Kemampuan *Writing*

Pendahuluan

Pemanfaatan media komunikasi dan informasi tidak terlepas dari penggunaan bahasa. Menguasai bahasa menjadi tuntutan pertama jika kita ingin berkomunikasi dan mendapatkan informasi secara efektif. Saat ini, Bahasa Inggris menjadi bahasa Internasional yang digunakan sebagai alat komunikasi antar bangsa. Hal ini disebabkan karena sebagian besar penduduk dunia sebagai pengguna dan mempunyai kepentingan untuk menggunakan bahasa Inggris. Apalagi jika dikaitkan dengan globalisasi yang ditandai dengan berkembang pesatnya internet maka penguasaan bahasa Inggris adalah merupakan suatu keharusan agar manusia dapat mengakses informasi dan berkomunikasi secara efektif dan efisien. Selain sebagai bahasa dunia, bahasa Inggris juga digunakan sebagai bahasa dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan, teknologi, ekonomi, budaya dan lainnya.

Pengajaran bahasa Inggris di Indonesia sudah dimulai setelah masa kemerdekaan Indonesia. Kebijakan dimungkinkannya pelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar secara resmi dilandasi dengan kebijakan-kebijakan terkait. Kebijakan Depdikbud RI No. 0487/1992, Bab VIII, menyatakan bahwa sekolah dasar dapat menambah mata pelajaran dalam kurikulumnya, asalkan pelajaran itu tidak bertentangan dengan tujuan pendidikan. Sekolah mempunyai kewenangan untuk memasukkan mata pelajaran bahasa Inggris sebagai salah satu muatan lokal yang diajarkan di sekolah dasar berdasarkan pertimbangan dan kebutuhan situasi dan kondisi baik dari orang tua maupun lingkungan masyarakat itu sendiri.

Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) menyatakan bahwa tujuan dari adanya mata pelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah adalah agar siswa memiliki kemampuan:

1. Mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan (*language accompanying*) dalam konteks sekolah.
2. Memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global.

Mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa asing tentunya harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan agar tidak menimbulkan suasana pembelajaran bahasa yang membosankan. Salah satu alternatif mempelajari bahasa Inggris dengan menyenangkan adalah melalui bermain. Bermain adalah hal yang sangat penting bagi anak-anak karena dengan bermain mereka dapat mengaktualisasikan dirinya sendiri. Selain itu penting juga bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka karena bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik, sosial dan sistem komunikasi.

Kenyataan di lapangan saat ini, siswa mengalami kesulitan dalam menuliskan setiap *vocabulary* yang didengarnya. Seperti siswa mengalami kesalahan pada saat ditugaskan menuliskan *animals* berdasarkan apa yang didengarnya, beberapa siswa masih menuliskan kata *cat* dengan 'ket'. Permasalahan itu juga dipicu karena kegiatan pembelajaran bahasa Inggris masih secara konvensional yang mengakibatkan timbulnya rasa bosan pada diri siswa dan terciptanya kondisi siswa kurang aktif saat kegiatan pembelajaran bahasa Inggris. Melihat kondisi di atas, penulis mencoba menggunakan teknik *word games* untuk menciptakan pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menarik dan bermakna sehingga permasalahan di atas dapat terselesaikan. Terdapat berbagai jenis *word games* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran *writing* seperti, *crossword puzzle*, *hangman*, *scramble*, *jumbled text*,

mysterious word, dan lain sebagainya. Akan tetapi dalam penelitian ini, penulis menggunakan salah satu jenis *word games*, yaitu *scramble game* sebagai teknik dalam pembelajaran *writing* khususnya *writing vocabulary* di kelas V Sekolah Dasar.

Pembelajaran Writing

Writing dapat dikatakan komunikasi tidak langsung yang berupa pemindahan pikiran atau perasaan dengan memanfaatkan *graphology*, *grammar*, dan *vocabulary* dengan menggunakan *symbol* sehingga dapat dibaca seperti apa yang diwakili oleh *symbol* tersebut. Kegiatan *writing* identik dengan penggunaan *graphic symbol* (simbol tulisan tangan). *Graphic symbol* merupakan huruf-huruf atau gabungan huruf-huruf yang berhubungan dengan dunia yang diucapkan. Kegiatan *writing symbol* harus disusun menurut kaidah yang tepat atau baku, baik dalam membentuk kata-kata, menyusun kata dalam kalimat, menyusun kalimat menjadi sebuah paragraf, ataupun menyusun paragraf menjadi sebuah tulisan berbentuk teks. Pada salah satu tingkatan *writing* bisa dikatakan sebagai suatu aktivitas merangkai *symbol-symbol* grafis, atau merangkai huruf-huruf menjadi sesuatu kata yang memiliki makna atau mengkombinasikan kata-kata yang memiliki hubungan dengan suara yang kita gunakan dalam berbicara (Byrne, 1995:1).

Writing lebih dari sekedar cara sederhana dalam mendapatkan bentuk tulisan. Pada dasarnya pendekatan pada pembelajaran *writing* itu terdiri dari dua jenis pendekatan, yaitu *learning to write* dan *writing to learn*. Pada *learning to write* lebih menekankan pada membelajarkan dan membimbing siswa pada kegiatan menyalin yang fokus pada pemunculan ciri atau bentuk, seperti *handwriting*, *spelling*, *punctuation* dan *using the correct words and grammar*. Sedangkan dalam *writing to learn* kegiatannya lebih kepada kegiatan menulis kreatif yang dipengaruhi oleh kognitif dan kreativitas siswa dalam

mengekspresikan dirinya ke dalam suatu tulisan. Pada penelitian ini, pendekatan yang digunakan oleh penulis adalah *learning to write*, karena fokus penelitiannya adalah pada peningkatan keterampilan *writing* siswa dalam hal menuliskan kata atau *vocabulary* yang memiliki ketepatan penulisan susunan huruf atau ejaan dan pemahaman pada makna dalam bahasa Inggris.

Prinsip dan Tujuan Pembelajaran Writing

Brewster (2002: 119) mengatakan “*an important principle at all levels is that children should not be asked to write something that they cannot say in English*”. Sebuah prinsip yang penting yang harus diperhatikan oleh guru pada pembelajaran *writing* adalah siswa sebaiknya tidak diminta untuk menulis sesuatu yang tidak dapat mereka ucapkan dalam bahasa Inggris. Hal ini menegaskan bahwa siswa harus menulis berdasarkan apa yang telah diketahui sebelumnya. Siswa tidak akan mampu menulis tanpa mengetahui arti dari tulisan tersebut. Oleh karena itu, sebelum menulis siswa harus diberikan pengalaman terlebih dahulu mengenai apa yang akan dituliskannya. Guru harus memperhatikan bahwa terdapat perbedaan antara cara penulisan dengan cara pengucapan, tekanan atau intonasi sebuah huruf atau kata dalam bahasa Inggris.

Adapun tujuan dari pembelajaran *writing* dan *reading* pada dasarnya adalah memberi bekal pengetahuan dan kemampuan pada siswa untuk menguasai teknik *reading* dan menangkap isi bacaan dengan baik dan dapat menuliskannya dengan baik dan benar. Secara rinci tujuan pengajaran *writing* di sekolah dasar secara pedagogik adalah:

1. Untuk mengenalkan dan latihan beberapa bentuk tulisan yang memungkinkan guru untuk menyediakan gaya dan kebutuhan pembelajaran yang berbeda. Beberapa siswa, terutama siswa yang mengalami

- kesulitan melalui latihan lisan akan merasa lebih aman jika diijinkan *reading* dan *writing*. Untuk beberapa siswa, *writing* mungkin menjadi sebuah bantuan untuk mengingat apa yang telah mereka pelajari. Oleh karena itu guru harus memberikan kegiatan *writing* yang bisa membuat siswa merasa lebih senang dan santai.
2. Pekerjaan atau tugas *writing* dapat memberikan siswa bukti tertulis tentang kemajuan bahasa mereka. Hal tersebut dapat memberi kepuasan pada mereka secara psikologis.
 3. Mengantarkan bahasa Inggris dengan berbagai cara, terutama cara yang melibatkan berbagai keterampilan berbahasa.
 4. *Writing* menyediakan berbagai jenis kegiatan di dalam kelas, menyajikan jeda waktu dari kegiatan secara lisan serta menyediakan waktu yang lebih tenang dan santai baik bagi guru ataupun siswa di dalam kegiatan pembelajaran.
 5. *Writing* dapat memudahkan siswa dalam mengikuti suatu tes atau ujian, baik ujian secara formal ataupun informal. Karena pada umumnya suatu tes yang sering dilakukan di dunia pendidikan berbentuk tes tertulis.

Word Games

Seorang guru sudah tentu dituntut kemampuannya untuk mengembangkan berbagai metode dan teknik mengajar secara bervariasi agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal. Teknik pembelajaran merupakan cara yang ditempuh guru untuk menciptakan situasi belajar yang benar-benar menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar hingga tercapainya prestasi belajar siswa yang memuaskan.

Scott and Ytreberg (1990: 1-3) menyatakan bahwa "karakteristik siswa sekolah dasar adalah lebih menyukai aktivitas bermain, lebih menyukai aktivitas yang melibatkan aspek fisiknya, lebih cepat

paham akan situasi yang disekelilingnya daripada bahasa yang digunakannya, akan tetapi mereka kurang dalam hal konsentrasi." Lebih lanjut, Piaget menyatakan bahwa 'siswa sekolah dasar berada pada tahap *concrete operational* karena anak belum bisa memahami segala sesuatu yang bersifat abstrak'(Mooney, 2000:69). Pada tahap ini anak lebih banyak mengeksplorasi segala pengetahuan yang baru diketahuinya. Piaget percaya bahwa anak belajar hanya ketika mereka belum puas dengan segala keingintahuannya karena keingintahuan itu sendirilah yang menggerakkan anak untuk belajar. Piaget menekankan pentingnya menyertakan *games* sebagai sebuah kesempatan yang penting bagi pembelajarannya. *Games* dapat mengemas pembelajaran menjadi sesuatu hal yang menarik bagi anak.

Types of games menurut Brewster dan Ellis (2002:174) yaitu:

1. *Games* yang menekankan pada *fluency* dan *accuracy*. *Games* yang menekankan pada *fluency* adalah *games* yang digunakan pada pembelajaran *pronunciation, vocabulary, grammar practice*. Sedangkan *games* yang menekankan pada *accuracy* adalah *games* yang menekankan pada pemahaman (*listening* dan *reading*), dan sebagai hasil *speaking* dan *writing*.
2. *Games* yang menekankan pada *competition or cooperation*. *Games* yang menekankan pada *competition* adalah *games* yang menekankan pada persaingan antar kelompok atau individu, ada pemenang dikarenakan mengumpulkan sesuatu yang terbaik atau yang pertama melakukan sesuatu, yang memperoleh kata atau gambar paling cepat atau yang memperoleh *point* paling banyak. Sedangkan *games* yang menekankan pada *cooperation* adalah *games* yang menekankan pada

kerjasama antar siswa dengan mendeskripsikan, menerangkan, mengklarifikasi, mengecek, setuju atau tidak setuju, dan lain-lain, contoh *picture dictation games*.

3. *Games* yang menekankan pada *settle* or *stir*. *Games* yang menekankan pada *settle* yaitu siswa beraktivitas secara fisik atau mental dan siswa sangat aktif. Sedangkan *games* yang menekankan pada *stir* adalah siswa hanya duduk ditempatnya masing-masing dan tidak ada aktivitas secara fisik.

Salah satu *games* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa, khususnya kemampuan *writing* yaitu *word games*. *Word games* atau permainan kata merupakan salah satu jenis *language games* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran *writing* khususnya *writing vocabulary*. *Word games* merupakan *games* yang menggunakan ketertarikan dan keantusiasan siswa dalam bermain dengan kata-kata. Biasanya siswa yang tertarik pada *word games* adalah siswa kelas tinggi karena dalam *word games* meliputi kegiatan *spelling* dan *writing*.

Word games merupakan kegiatan yang menyenangkan. Tidak hanya menyenangkan, dalam sebuah *word games* juga terdapat sebuah tugas yang harus siswa kerjakan untuk dapat mencapai tujuan dari pembelajaran bahasa. Selain itu yang membedakan *word games* dari kegiatan lainnya dalam kelas pembelajaran bahasa Inggris adalah terdapatnya aturan-aturan yang secara jelas terlihat yang akan membimbing kegiatan siswa, seperti menentukan langkah-langkah dari strategi yang akan mereka lakukan dalam bermain sebuah *word games*.

Terdapat berbagai jenis *word games* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran *writing* seperti, *crossword puzzle*, *hangman*, *scramble*, *jumbled text*, *mysterious word*, dan lain sebagainya. Akan tetapi dalam penelitian ini, penulis menggunakan salah satu jenis *word games*, yaitu *scramble game*.

Scramble Game dalam Pembelajaran Writing

Istilah *scramble* berasal dari bahasa Inggris yang berarti “perebutan, pertarungan, perjuangan”. *Scramble game* biasanya digunakan oleh anak-anak sebagai permainan yang pada dasarnya merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemilikan *vocabulary* dan huruf-huruf yang tersedia. Teknik permainan ini pada prinsipnya menghendaki siswa untuk dapat menyusun atau mengurutkan suatu struktur bahasa yang sebelumnya dengan sengaja telah dikacaukan susunannya.

Berdasarkan sifat jawabannya, *scramble game* terdiri atas bermacam-macam bentuk, yakni:

1. *Scramble* kata, yakni sebuah permainan yang menyusun kata-kata dari huruf-huruf yang telah dikacaukan letak huruf-hurufnya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna. Misalnya dari huruf-huruf:
O-l-i-n lion
C-c-k-e-n-h-i chicken
2. *Scramble* kalimat, yakni sebuah permainan menyusun kalimat dari kata-kata acak. Bentuk kalimat dimaksud hendaknya logis, bermakna, tepat dan benar.
3. *Scramble* wacana, yakni sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat atau paragraph bacak. Hasil susunan wacana dalam

scramble game hendaknya logis dan bermakna.

Berdasarkan prinsip dasar dari *games* ini, kemudian konsepnya digunakan untuk kepentingan pembelajaran *writing* terutama *writing vocabulary*. Sasaran utamanya pada dasarnya sama yakni mengajak anak untuk berlatih menyusun kata yang sengaja dikacaukan.

Adapun langkah-langkah dari *scramble game* khususnya *scramble* kata adalah:

- a. Menyiapkan lembar kerja siswa yang berisi sebuah gambar, dimana dari gambar tersebut dikeluarkan *vocabulary* yang diacak hurufnya.
- b. Membagi siswa ke dalam kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3 sampai 5 orang siswa.
- c. Membagikan lembar kerja siswa kepada tiap kelompok.
- d. Menjelaskan langkah-langkah penyelesaian yang harus ditemukan dengan cara menyusun huruf-huruf yang sudah diacak menjadi *vocabulary* yang utuh dan bermakna.
- e. Menugaskan setiap kelompok untuk menyelesaikan tugas pada lembar kerja siswa.
- f. Setelah selesai menyelesaikan tugasnya, guru menugaskan siswa setiap perwakilan kelompok menuliskan hasil kerja kelompok mereka di papan tulis.
- g. Guru memeriksa hasil kerja siswa dan melakukan penilaian kelompok.
- h. Setelah menyimpulkan pembelajaran, guru memberikan evaluasi kepada setiap siswa.

Hasil Belajar

Penilaian merupakan suatu kegiatan yang tidak mungkin dipisahkan dari kegiatan pembelajaran secara umum. Semua kegiatan pembelajaran yang dilakukan harus selalu diikuti atau disertai dengan kegiatan penilaian. Tanpa mengadakan suatu penilaian, kita tidak

mungkin dapat menilai dan melaporkan hasil belajar peserta didik secara objektif (Nurgiantoro, 2010:3).

Hasil belajar menurut Sudjana (1996:22) adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajarnya. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar.

Gagne mengungkapkan ada lima kategori hasil belajar, yakni: informasi verbal, kecakapan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan. Sementara Bloom mengungkapkan tiga tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar yaitu: kognitif, afektif dan psikomotorik (Sudjana, 1996:22).

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu:

1. Faktor dari dalam diri siswa, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.
2. Faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran.

Penilaian yang dilakukan guru dalam kegiatan *scramble game* adalah ketepatan siswa dalam menyusun huruf-huruf yang sudah diacak menjadi sebuah kata (*vocabulary*) yang memiliki arti dan ketepatan dalam menuliskan *vocabulary*. Secara keseluruhan penilaian yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran *writing* dengan menggunakan teknik *scramble game* ada dua, yaitu penilaian proses dan hasil. Penilaian proses adalah

penilaian yang berdasarkan kelompok yaitu nilai kelompok dalam *scramble game*. Sedangkan penilaian hasil diperoleh berdasarkan nilai individu yaitu nilai dari hasil evaluasi yang harus dikerjakan siswa secara individu.

Adapun tujuan dari penggunaan *scramble game* dalam pembelajaran *writing*, khususnya *writing vocabulary* adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa pada ketepatan menulis bahasa Inggris. Hal ini disebabkan adanya perbedaan antara menulis dalam bahasa Inggris dengan menulis dalam bahasa Indonesia. Dalam bahasa Inggris, cara menulis dan melafalkan sebuah huruf dan kata itu berbeda. Selain itu penggunaan *scramble game* juga dapat meningkatkan motivasi serta rasa ketertarikan siswa dalam belajar *write in English*. Melalui *scramble game* siswa dapat belajar bekerja sama dengan temannya dalam suatu kelompok. Hal ini tidak hanya dapat melatih keterampilan berbahasa mereka, tetapi juga keterampilan sosial mereka.

Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action research*). Hopkins mengartikan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) “sebagai kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut” Sedangkan menurut Elliot ‘penelitian tindakan sebagai tujuan kajian tentang situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas praktek’ (Resmini, 2006:393). Berdasarkan pendapat para peneliti yang telah ditemukan bahwa esensi penelitian tindakan terletak pada adanya tindakan dalam situasi yang alami untuk memecahkan permasalahan-permasalahan praktis dalam meningkatkan kualitas praktek, dengan menerapkan ide-ide atau

pemikiran ke dalam praktek sebagai sarana pengembangan dan peningkatan pengetahuan tentang sesuatu.

Tujuan PTK itu sendiri adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pengajaran (pembelajaran) melalui teknik-teknik pembelajaran yang tepat sesuai dengan masalah dan tingkat perkembangan peserta didik. PTK juga dimaksudkan sebagai salah satu cara untuk memberdayakan guru dan meningkatkan kemampuan guru dalam membuat keputusan yang tepat bagi peserta didik dan kelas yang diajarnya.

Beberapa ahli mengemukakan model desain PTK, antara lain yang sering digunakan yaitu model Kurt Lewin, model Kemmis dan Mc Taggart, model John Elliot, model Hopkins, dan model McKernan. Namun dalam penelitian ini hanya menggunakan PTK model John Elliot. Berdasarkan model PTK yang dikembangkan oleh John Elliot, satu siklus terdiri atas beberapa tindakan. Alasan peneliti memilih model ini karena kompleksitas materi ajar yang diteliti, yaitu mengenai keterampilan menulis (*writing*) yang tidak bisa dilaksanakan dalam satu kali tindakan.

Subyek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Majalengka Wetan VIII Kecamatan Majalengka Kabupaten Majalengka. Subjek penelitian adalah siswa kelas lima Sekolah Dasar sebanyak 27 orang, terdiri dari 14 orang siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan dengan latar belakang dan kemampuan siswa yang berbeda-beda. Sedangkan fokus dalam penelitian tindakan kelas ini adalah proses pembelajaran *writing* khususnya *writing vocabulary* dalam pelajaran Bahasa Inggris di kelas V Sekolah Dasar.

Instrumen Penelitian

1. Lembar observasi

Kegiatan observasi dilakukan untuk mendapatkan data tentang segala peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan berlangsung. Dengan menggunakan instrument penelitian ini beberapa hal dari objek penelitian dapat diteliti langsung dalam keadaan yang sebenarnya. Observasi dalam penelitian tindakan ini berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan yang terkait dengan tindakan selanjutnya, sebagai dasar bagi refleksi yang akan dilakukan pada tindakan selanjutnya.

2. Lembar wawancara

Wawancara adalah suatu percakapan yang dilakukan oleh dua orang untuk mengetahui dan mengumpulkan informasi terkait hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, yang hasil akhirnya dapat digunakan untuk analisis. Aspek-aspek yang ada dalam lembar wawancara adalah yang terkait dengan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris. Kegiatan wawancara ini dilakukan kepada beberapa siswa dan dilakukan langsung oleh peneliti.

3. Catatan lapangan

Catatan lapangan adalah catatan tertulis tentang apa yang dilihat, didengar, dialami, dan dipikirkan. Catatan lapangan ini berguna dalam penemuan pengetahuan secara teori. Catatan lapangan dilakukan untuk mengetahui hal-hal esensial yang terjadiketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

4. Lembar Kerja Siswa (LKS)

Lembar Kerja Siswa (LKS) merupakan alat bantu guru dan siswa dalam pembelajaran secara berkelompok. LKS ini digunakan untuk memperoleh hasil awal siswa dalam kegiatan diskusi.

5. Lembar evaluasi

Tes digunakan untuk mengumpulkan data berupa kemampuan siswa dalam menyusun kata yang telah diacak menjadi kata yang memiliki makna dengan menggunakan teknik *scramble game* sebagai alat untuk membantu

meningkatkan kemampuan *writing vocabulary*.

Analisis Data

Data dari hasil penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi, hasil wawancara, catatan lapangan dan studi dokumentasi. Analisis data kualitatif yaitu dengan cara mendeskripsikan hasil penelitian dalam bentuk narasi. Adapun data kuantitatif diperoleh dari hasil tes evaluasi. Analisis data kuantitatif adalah dengan cara mencari rata-rata dari hasil evaluasi akhir.

Untuk mengetahui nilai rata-rata dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} \quad (\text{Sudjana, 1996:66})$$

keterangan :

- \bar{X} = Mean atau nilai rata-rata
- $\sum X$ = Jumlah skor keseluruhan
- N = Banyaknya sampel

Tolak ukur taraf penguasaan penuh tergantung dari segi mana kita meninjau pengertian *mastery learning* itu sendiri. Bloom memandang *mastery learning* sebagai kemampuan siswa untuk menyerap inti pembelajaran yang telah diberikan ke dalam suatu keseluruhan. Sedangkan Keller memandang bahwa '*Mastery learning* merupakan penampilan (*performance*) yang sempurna dalam sejumlah unit pelajaran tertentu' (Sumiati, 2009: 107).

Guna mencapai taraf penguasaan penuh pada seluruh siswa tanpa kecuali pembelajaran dilakukan secara sistematis. Kesistematian pembelajaran tercermin dari strategi pembelajaran yang ditempuh. Terutama dalam penggunaan tes dan cara memberikan bantuan kepada siswa yang gagal mencapai suatu tujuan. Tes yang dilakukan bukan untuk menentukan angka kemajuan belajar tetapi sebagai dasar umpan balik (*feed back*). Oleh karena itu, tes bertujuan untuk menentukan dimana

setiap siswa perlu memperoleh bantuan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

KKM adalah batas minimal pencapaian kompetensi pada setiap aspek penilaian mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa. KKM untuk mata pelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri Majalengka Wetan VIII adalah 60. Hal ini disesuaikan dengan memperhatikan dan mempertimbangkan terhadap analisis tiga hal, yaitu tingkat kerumitan, tingkat kemampuan rata-rata siswa, dan tingkat kemampuan sumber daya dukung sekolah. Adapun indikator nilai rata-rata kelas dari hasil evaluasi yaitu ≤ 60 (kurang) sedangkan ≥ 60 (baik). Hal ini dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimal pelajaran bahasa Inggris yang ada di SD Negeri Majalengka Wetan VIII yaitu 60 dan ketuntasan belajar (*mastery learning*) adalah 75 atau 75%. Seperti yang dikemukakan oleh Mulyasa (2008: 218) sebagai berikut:

Dari segi pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam 3 siklus, setiap siklus terdiri dari dua tindakan. Setiap siklus dalam penelitian ini menekankan pada penggunaan teknik dari salah satu *word games*, yaitu teknik *scramble game* dalam pembelajaran *writing*. Adapun yang membedakannya hanya terletak pada tema pembelajaran yang diajarkan. Tema tersebut antara lain “*Food and Drink*”, “*Pets*”, dan “*Public Place*”.

Siklus I

Kegiatan belajar siswa pada siklus I masih kurang aktif secara menyeluruh dan masih banyak siswa yang kurang antusias dalam pembelajaran *writing*, karena sebelumnya siswa belum pernah mengalami pembelajaran *writing* dengan menggunakan *scramble game*. Pada awal pembelajaran siswa masih ada beberapa siswa yang terlihat kaku, malu, takut, ragu-ragu dan siswa juga masih banyak yang mengalami kesulitan baik dalam mengucapkan bahasa Inggris maupun menuliskan *vocabulary* yang telah dipelajari. Meskipun penulis telah menggunakan media gambar yang menarik dan atraktif namun pada kenyataannya beberapa siswa masih belum terbiasa serta belum merasa tertarik belajar *writing* menggunakan *scramble game*.

Pada siklus I ini siswa belum mampu mengikuti tahapan pembelajaran *scramble game* secara baik. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I maka diperoleh rata-rata nilai proses yang masih di bawah tujuh puluh, yaitu 65,4. Sedangkan nilai individu yang diperoleh pada siklus I ini belum mencapai KKM, yaitu 57,3. Hal ini menunjukkan bahwa hasil pembelajaran dengan materi *food and drink* pada siklus I masih rendah.

Siklus II

Perhatian siswa pada siklus II pada pembelajaran *writing*, siswa sudah terlihat aktif dan antusias. Siswa sudah mulai terbiasa, siswa juga tidak merasa malu, takut dan ragu-ragu. Siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti langkah-langkah dalam proses *scramble game* dan dalam mengemukakan pendapat. Walaupun masih ada beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan baik dalam mengungkapkan pendapat dan bertanya tentang apa yang belum mereka ketahui. Pada siklus II ini siswa sudah mampu menguasai materi dan tidak mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pendapat. Pada siklus II ini sikap dan perhatian siswa sudah terlihat

fokus dari awal pembelajaran, pada saat melakukan tanya jawab ada beberapa siswa yang sudah mampu menjawab pertanyaan dengan baik ketika ditanya tentang materi *Pets*. Hal ini merupakan refleksi positif karena penulis mulai mampu dan terbiasa untuk menerapkan tahapan *scramble game* dan mampu mengkondisikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran ini penulis melibatkan siswa untuk aktif dan kreatif sehingga siswa terlihat antusias pada saat mengikuti pembelajaran. Berdasarkan temuan pada pembelajaran siklus II ini perhatian siswa dalam *writing* terlihat baik dan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup baik, hal ini berarti sudah adanya peningkatan dari tindakan sebelumnya. Dari uraian di atas diperoleh hasil nilai siswa secara individu, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada siklus II ini pembelajaran mengalami sedikit progresifitas hasil belajar dari siklus sebelumnya. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II maka diperoleh rata-rata nilai proses yang cukup baik, yaitu 78,4. Sedangkan nilai individu yang diperoleh pada siklus II ini sudah mencapai KKM, yaitu 71,8. Namun hasil tersebut kurang dari *mastery learning* yaitu 75. Pada siklus II ini sudah tampak sikap dan perhatian siswa sudah antusias dan aktif. Pada siklus II ini siswa sudah mampu menguasai materi dan siswa terlihat antusias dalam melakukan tanya jawab dalam mengikuti pembelajaran. Hasil belajar siswa pada siklus II terlihat adanya progresifitas yang positif. Siswa sudah mulai aktif dan merasa senang dengan *scramble game*.

Siklus III

Hasil belajar siswa pada siklus III yaitu pada pembelajaran *writing*, siswa sudah terlihat sangat aktif dan sangat antusias. Pada siklus III ini siswa sudah mampu menguasai materi. Pada siklus III ini, sikap dan perhatian siswa sudah terlihat sangat meningkat dan sangat antusias terhadap pembelajaran, terlihat pada saat

melakukan tanya jawab secara interaktif antara guru dan siswa. Terlihat semua siswa sangat ingin menjawab pertanyaan yang diutarakan oleh guru. Hal ini disebabkan siswa sudah tidak lagi mengalami kejenuhan dan kebosanan terhadap pembelajaran. Pembelajaran pada siklus III sudah tidak ada siswa yang ribut dan mengganggu siswa lainnya pada saat pembelajaran.

Berdasarkan temuan pada pembelajaran siklus III ini perhatian siswa dalam *writing* terlihat baik, sikap antusias dan keaktifan siswa meningkat sehingga pada siklus III ini memperoleh hasil yang sangat baik dan mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Dari uraian hasil perolehan nilai siswa secara individu di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus III ini pembelajaran mengalami sedikit progresifitas hasil belajar dari siklus sebelumnya. Jika dilihat hasil penelitian pada siklus III maka diperoleh rata-rata nilai proses yang sangat baik, yaitu 87,6. Sedangkan nilai akhir yang diperoleh pada siklus III ini, yaitu 77,8. Nilai tersebut sudah mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah maupun nilai *mastery learning*. Hal ini menunjukkan bahwa hasil pembelajaran dengan materi *public place* pada siklus III ini mengalami peningkatan dari siklus-siklus sebelumnya (siklus I dan II).

Setelah mengamati hasil belajar siswa dari siklus I, siklus II dan siklus III ternyata teknik *word games* dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa dan membuat suasana belajar lebih bermakna. Penggunaan media yang menunjang pembelajaran lebih atraktif dan menarik mampu menarik perhatian dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Keberhasilan penggunaan teknik *scramble games* didukung oleh pernyataan Dunn (1983) yang mengemukakan bahwa siswa sekolah dasar sangat mudah meningkatkan kemampuan berbahasa mereka melalui *language games*, salah

satunya *word games* yang tepat untuk mereka dan sesuai dengan kognitif, fisik, serta emosional siswa. Melalui *word games* siswa akan lebih termotivasi untuk belajar bahasa Inggris sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi mereka karena pada kenyataannya siswa sulit untuk diam dan tenang dalam tenggang waktu yang relatif lama, siswa senang bergerak, tidak hanya duduk diam dan hanya menyimak serta menulis saja. Anak akan cepat bosan dalam satu kegiatan dan ingin segera beralih pada kegiatan yang lain. Sehingga dalam proses pembelajarannya harus menggunakan kegiatan yang menarik dan dapat melibatkan siswa secara aktif dan mengerti bahasa yang mereka dengar yaitu melalui *word games*.

Scott and Ytreberg (1990: 1-3) juga menyatakan bahwa "karakteristik siswa sekolah dasar adalah lebih menyukai aktivitas bermain, lebih menyukai aktivitas yang melibatkan aspek fisiknya, lebih cepat paham akan situasi yang disekelilingnya daripada bahasa yang digunakannya, akan tetapi mereka kurang dalam hal konsentrasi." Pembelajaran *writing* selain menggunakan teknik yang tepat juga dapat ditunjang dengan adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran.

Simpulan dan Saran

1. Proses pembelajaran dengan menggunakan teknik *scramble game* berlangsung dengan efektif. Tidak hanya itu saja, penggunaan media yang atraktif juga dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan kondusif. Teknik *scramble game* juga telah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna serta aktifitas belajar siswa menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
2. Dengan menggunakan teknik *scramble game* dalam pembelajaran *writing*, hasil belajar siswa dalam keterampilan *writing* dari siklus satu sampai siklus

tiga menunjukkan adanya peningkatan. Hal tersebut berdasarkan rata-rata nilai tes kemampuan menulis yang mengalami peningkatan dari 57,3 pada siklus satu, 71,8 pada siklus dua dan meningkat kembali pada siklus tiga yaitu 77,8.

Saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

1. Pada pembelajaran *writing* dengan menggunakan *scramble game* memerlukan waktu yang cukup lama terutama pada tahap pelaksanaan pengenalan kata baru dan pengkoreksian ucapan siswa, oleh sebab itu pengalokasian waktu pada proses pembelajaran harus lebih diperhatikan dan guru harus lebih matang dalam persiapan agar pembelajarannya dapat terlaksana dengan lancar. Dengan demikian hasil yang diharapkan dalam pembelajaran yang efisien.
2. Persiapan media yang sesuai dengan teori-teori pembelajaran *scramble game* harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang dekat dengan lingkungan dan keseharian siswa sehingga pada hasilnya materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami, sekaligus bermakna bagi pembelajaran siswa.
3. Bagi guru kelas harus berani mencoba melaksanakan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang bersifat konsep dengan menggunakan *scramble game*. Selain menambah wawasan tentang *scramble game* juga dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Brewster, J., Ellis, G. & Girard, D. (2002) *The Primary English Teacher Guide*

New Edition. England: Penguin English Guide.

Byrne, D. (1995) *Teaching Writing Skills New Edition.* London: Longman Group UK Limited.

BSNP. (2006). *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.* Jakarta: Depdiknas.

Dunn, O. (1983). *Beginning English With Young Children.* London: Macmilan Press Limited.

Mulyasa, H. E. (2008). *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Nurgiantoro, B. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa.* Yogyakarta: BFFE Yogyakarta.

Scott, Wendy A and Lisbeth H Ytreberg. (2003) *Teaching English to Children.* New York: Longman

Sudjana, N. (1996). *Metode Statistika.* Bandung: Tarsito.

Sumiati. (2009). *Metode Pembelajaran.* Bandung: UPI Press