



Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Berbicara Menggunakan Permainan Bergambar Pada Siswa Kelas Tujuh di MTs Al-Munawaroh Cirebon

Siti Luruh Ayu Noerjanah

IAIN Syekh Nurjati Cirebon

luruhayu@syekhnurjati.ac.id

Trianis Luthfiani

IAIN Syekh Nurjati Cirebon

trianisluthfianis1997@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi siswa dengan menggunakan strategi permainan bergambar dalam pembelajaran berbicara di Mts Al-Munawaroh Kec. Pabedilan Kab. Cirebon. Penelitian ini didasarkan pada kenyataan bahwa para siswa masih memiliki masalah selama pembelajaran bahasa Inggris di kelas, meskipun mereka telah belajar bahasa Inggris setiap minggu. Metode penelitian menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitian adalah sebagai berikut: 1) Terdapat 28 dari 30 (93,3%) siswa yang menyatakan bahwa permainan gambar memberikan pengembangan dan memotivasi siswa dalam keterampilan berbicara, hal ini dapat dilihat dari setiap kegiatan yang telah diterapkan di kelas. 2) Sebagian besar siswa menyatakan bahwa permainan bergambar memberi motivasi dan membuat siswa aktif dalam belajar berbicara. Mereka melakukan kegiatan yang menarik, sehingga mereka merasa antusias, bersemangat, senang dan aktif. 3) Upaya-upaya yang dilakukan oleh guru antara lain memberi skor, memberikan pujian, hadiah, kompetisi dan hukuman.

Kata kunci: Motivasi Siswa, Berbicara, Permainan Gambar, Penelitian Kualitatif.

ABSTRACT

This research tried to find out the students motivation using picture games strategy in learning speaking of Mts Al-Munawaroh Kec. Pabedilan Kab. Cirebon. This research was based on the fact that the students still have problems during teaching learning English in the class, although they have been studying English every week. The research method uses qualitative method as known also by descriptive approach. The research finding as follows: 1) There are 28 from 30 (93.3%) students who states that picture games provide development and motivate the students in speaking skill can be seen from each activities that has been applied in the classroom. 2) Most the students states that picture game give motivating and make the students active in learning speaking. They have interesting activities. So they felt enthusiastic, excited, enjoy and active. 3) The effort from the teacher consists of four effort such as giving score, giving praise and reward, competition and punishment.

Key words: Students Motivation, Speaking, Picture Games, Qualitative Research

1. Pendahuluan

Setiap manusia membutuhkan bahasa untuk berkomunikasi dengan orang lain. Mereka dapat mengekspresikan pendapat dan perasaan mereka melalui bahasa. Mereka juga membagikan pemikiran dan ide mereka melalui itu. Bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa memiliki peran penting di dunia ini (Genc & Bada, 2010). Perkembangan bahasa Inggris telah meningkatkan permintaan akan keterampilan komunikasi yang baik dalam bahasa Inggris. Siswa dihadapkan dengan masalah kecemasan ketika mereka berbicara di depan kelas tanpa persiapan (Mark, 2011).

Berbicara dianggap keterampilan yang paling penting bagi peserta didik di Indonesia. Ini karena kelas formal di Indonesia lebih banyak menekankan pada siswa untuk membaca dan menulis (Amrullah, 2015). Mengingat kurangnya bahasa mereka terutama dalam keterampilan berbahasa Inggris, sebenarnya siswa harus memiliki motivasi untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam komunikasi lisan. Ali & Savas (2017) menegaskan bahwa motivasi sebagai faktor kunci untuk mencapai keberhasilan dalam bahasa, dapat membantu siswa belajar berbicara dalam pengaturan EFL. Oleh karena itu, memotivasi siswa dalam komunikasi lisan dan berbicara bahasa Inggris menjadi rumit.

Game adalah cara yang baik untuk mendapatkan perhatian siswa dan memungkinkan mereka untuk terlibat dalam belajar berbicara (Qing, 2013). Siswa secara alami tertarik pada permainan. *Game* memiliki beberapa keunggulan dalam belajar bahasa. *Game* dapat mengurangi masalah siswa dalam belajar, *game* sangat memotivasi dan menghibur bagi siswa. Ini memberikan kesempatan bagi siswa yang pemalu untuk mengekspresikan pendapat mereka dan fokus dalam belajar (Hidayati, 2016). Selain itu, Hidayati (2016) juga menjelaskan bahwa menggunakan permainan di kelas bahasa Inggris dapat membuat siswa rileks dan menikmati dalam berbahasa. Ini juga dapat mengurangi kecemasan, sehingga membuat penguasaan bahasa asing menjadi lebih mudah. Dalam hal motivasi, Hidayati (2016) memberikan penjelasan yang mencakup sikap dan pernyataan efektif yang berasal dari peserta didik untuk melakukan lebih banyak upaya dalam belajar bahasa target.

Permainan adalah salah satu teknik yang diterapkan dalam pengajaran berbicara karena permainan adalah kegiatan potensial yang membuat siswa bebas mengekspresikan diri. *Game* juga bermanfaat untuk mendorong siswa berinteraksi dan berkomunikasi dengan siswa lain secara verbal (Fitriana, 2012). Belajar sambil bermain dapat membuat suasana hati menjadi bahagia sehingga dapat membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran. Berbicara adalah pelajaran yang tidak mudah dan cenderung mudah membuat siswa bosan dalam belajar. Salah satu cara yang sesuai untuk memotivasi siswa untuk berbicara bahasa Inggris adalah dengan menggunakan permainan (Herawati, 2016). Motivasi adalah salah satu faktor penting dalam pengembangan keterampilan berbicara. Seseorang yang memiliki motivasi kuat dapat mengambil bagian dalam berbicara. Dapat disimpulkan bahwa seseorang dapat berbicara dengan baik dalam bahasa Inggris sebagai hasil dari dorongan motivasi untuk berbicara. Jadi, motivasi berperan dalam mengetahui kemampuan berbicara seseorang. Misalnya, orang yang memiliki motivasi kuat melatihnya untuk menjadi pembicara yang lebih baik begitupun sebaliknya. Jadi, hal itu mungkin mempengaruhi kemampuan berbicara mereka untuk tetap konsisten atau bahkan lebih buruk (Nurjanah, et al, 2013).

Menurut Hidayati (2016) terdapat dua macam motivasi: Ekstrinsik dan Intrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah jenis motivasi yang dihasilkan dan terjadi di dalam kelas. Artinya motivasi dari kelas adalah seperti guru, misalnya metode yang diberikan oleh guru sangat menarik sehingga menjadi dorongan bagi siswa dalam belajar berbicara. Motivasi intrinsik yang muncul dari diri mereka sendiri, seperti rasa ingin tahu karena siswa ingin dapat memahami pelajaran dan merasa tertantang untuk dapat lebih memahami pelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti membatasi masalah dalam penggunaan permainan bergambar sebagai media untuk mengajar berbicara untuk memotivasi siswa dalam belajar berbicara.

Kemudian, pertanyaan dari penelitian ini adalah 1) bagaimana penerapan pengajaran berbicara menggunakan permainan gambar ?, 2) bagaimana motivasi siswa dalam belajar berbicara menggunakan permainan gambar ?, dan 3) bagaimana upaya guru untuk siswa yang memiliki rendah motivasi dalam belajar berbicara. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi permainan bergambar, untuk menyelidiki motivasi siswa dalam belajar berbicara dengan menggunakan permainan bergambar, dan untuk mengetahui upaya guru tentang siswa yang memiliki motivasi rendah dalam belajar berbicara.

Terdapat banyak penelitian sebelumnya dari peneliti lain. Studi mereka tentang *EFL Teacher* atau *Learner* berkaitan dengan permainan yang digunakan untuk memotivasi siswa dalam belajar berbicara. Hidayati (2016) berjudul "Motivasi Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris Dengan Menggunakan *Game*". Hasil dari penelitian ini adalah pembelajaran berbicara menggunakan permainan bergambar membuat motivasi siswa berada pada level "wajar". Itu bisa dilihat dari sikap dan keaktifan mereka di kelas. Respons mereka dalam belajar dengan menggunakan game sangat positif. Kedua, adalah penelitian berjudul "Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Belajar Keterampilan Berbicara Menggunakan Permainan Gerakan" oleh Susi (2013). Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan permainan gerakan dalam penelitian ini berhasil meningkatkan motivasi siswa dalam keterampilan berbicara. *Game* gerakan bisa menciptakan atmosfer yang menyenangkan. Ketiga, dari Robiyah (2015) melaporkan bahwa ada korelasi positif antara motivasi siswa dalam belajar berbicara dan kemampuan berbicara mereka. Semua penelitian di atas berfokus pada pengaruh permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris tetapi dalam tujuan yang berbeda. Penelitian di atas menggunakan permainan untuk meningkatkan kemampuan tertentu dari siswa yang kemampuan komunikatif, tetapi dalam penelitian ini, peneliti fokus pada penggunaan permainan gambar untuk memotivasi siswa untuk belajar berbicara.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan temuan yang tidak dicapai dengan menggunakan prosedur statistik. Selain itu, penelitian kualitatif adalah penelitian yang mampu menghasilkan data dalam bentuk ujaran, tulisan, dan perilaku masyarakat yang diamati (Farida, 2014). Penelitian ini dilakukan di salah satu SMP di kota Cirebon, Jawa Barat. Objek penelitian ini adalah siswa kelas VII khususnya kelas VII B yang terdiri dari 30 siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan purposive sampling untuk mendapatkan informan. Sampling purposive adalah teknik untuk mendapatkan informan dengan pertimbangan tertentu seperti informan yang dianggap sesuai dengan apa yang peneliti harapkan (Sugiono, 2015). Dalam penelitian ini informan adalah siswa kelas 7B yang terdiri dari 30 siswa. Dengan kategori seperti siswa dari 7B memiliki motivasi yang rendah maka 7A dan siswa dari 7B memiliki banyak masalah dalam berbicara.

Instrumen penelitian kualitatif bukanlah eksternal (objektif) tetapi internal (subyektif). Instrumen bukanlah definisi operasional atau dalam bentuk alat lain, tetapi manusia (peneliti), yang terlatih, sensitif dan fleksibel, sehingga mereka mampu menangkap elemen-elemen terkemuka dan menargetkan penelitian lengkap (Farida, 2014). Harus ada instrumen dalam penelitian. Itu mempengaruhi data yang diperoleh. Instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Dalam penelitian ini menggunakan observasi partisipan. Peneliti mengamati apa yang dilakukan orang, mendengarkan apa yang mereka katakan, dan berpartisipasi dalam kegiatan mereka. Dalam pengamatan ini, peneliti sebagai partisipasi pasif. Partisipasi pasif adalah peneliti hadir ke lokasi pengamatan tetapi tidak berinteraksi atau berpartisipasi (Sugiono, 2015). Dalam pengamatan ini, peneliti datang ke kelas dan merekam proses belajar-mengajar bahasa Inggris di kelas. Bentuk data observasi adalah video dan gambar. Dulu untuk mengetahui urutan aktivitas dan implementasi game. Hasil rekaman video dan gambar ini digunakan untuk mendukung data penelitian yang disusun oleh peneliti.

Peneliti melakukan kuesioner terbuka untuk siswa sebagai peserta. Dalam kuesioner ini, peneliti memberikan 14 pertanyaan tentang motivasi siswa dalam belajar berbicara menggunakan permainan bergambar. Kuisisioner ini diberikan kepada 30 siswa. Kuisisioner adalah sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden yang berhubungan dengan laporan kepribadian mereka (pernyataan), atau semua yang mereka ketahui. Pada dasarnya, ini adalah serangkaian pertanyaan standar, sering disebut item, yang mengikuti skema tetap untuk mengumpulkan data individu tentang satu atau lebih topik tertentu.

Peneliti melakukan wawancara, wawancara ini dilakukan secara langsung dengan proses yang direkam menggunakan perekam suara antara guru dan peneliti. Peneliti memberikan beberapa pertanyaan dan bertanya kepada guru tentang upaya guru untuk siswa yang memiliki motivasi rendah dalam belajar berbicara. Teknik wawancara, adalah teknik mengekstraksi data melalui percakapan, dari dua pihak atau lebih. Pewawancara (pewawancara) adalah orang yang memberikan pertanyaan, sedangkan orang yang diwawancarai (narasumber) bertindak sebagai nara sumber yang akan memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan (Farida, 2014).

Untuk menganalisis data, peneliti merujuk pada tahap analisis data yang disarankan oleh Jack & Norman (2012) dikutip oleh Nurkhasanah (2018), yaitu:

- 1) Mengumpulkan data, pada bagian ini, penelitian mengumpulkan data. Pertama, peneliti menggunakan observasi untuk mendapatkan informasi tentang proses pembelajaran. Yang kedua, peneliti menggunakan kuesioner untuk mendapatkan informasi tentang motivasi siswa dalam belajar berbicara. Terakhir, peneliti menggunakan wawancara untuk mendapatkan informasi tentang solusi siswa dan guru.
- 2) Menganalisis data, peneliti mengubah bentuk data. peneliti mengubah data menjadi teks deskriptif. Peneliti menemukan informasi dan mengambil hasilnya.
- 3) Kesimpulan, peneliti memverifikasi semua data. Peneliti melakukan penulisan ulang sumber data menjadi paragraf. Itu dimasukkan dalam mengklasifikasikan penelitian, ada tentang pengetahuan siswa tentang strategi berbicara.

3. Hasil dan Pembahasan

Proses Pengajaran Berbicara Menggunakan Permainan Bergambar (Picture Game)

Di sini peneliti melakukan pengamatan di kelas 7B. Peneliti memasuki kelas pada jam 7.15 pagi. Peneliti dengan guru bahasa Inggris memasuki ruang kelas 7B. Berikut adalah implementasi pengajaran berbicara menggunakan permainan bergambar yang diambil dari pengamatan.

Pengamatan ini memakan waktu sekitar 1 setengah jam. Kegiatan belajar ini dilaksanakan pada pukul 07:15 - 08:45 pagi. Hasil pengamatan tentang proses mengajar berbicara menggunakan permainan bergambar ditulis sesuai dengan langkah-langkah proses pembelajaran menggunakan permainan bergambar. Ada 6 langkah belajar menggunakan gambar dan permainan bergambar:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Mempresentasikan materi sebagai pengantar.
- 3) Guru memberikan gambar yang berhubungan dengan materi.
- 4) Guru memanggil siswa secara bergiliran untuk memilih dan mengurutkan gambar menjadi urutan logis yang sesuai dengan petunjuk.
- 5) Guru menanyakan alasan mengapa memilih gambar.
- 6) Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah diajarkan.

Dalam proses belajar dan mengajar berbicara, siswa sangat tenang dan memperhatikan guru mereka ketika guru menjelaskan teks deskriptif karena guru menjelaskan materi dengan jelas dan mudah

dimengerti. Namun tidak semua siswa memperhatikan gurunya. Ada sekitar 10% siswa dari 30 siswa yang lebih suka mengobrol dengan teman di sebelah mereka.

Motivasi Siswa Dalam Belajar Berbicara Menggunakan Permainan Gambar (Picture Game)

Peneliti menggunakan kuesioner untuk mendapatkan data. Sehingga, peneliti dapat mengetahui lebih dalam terkait dengan motivasi siswa dalam belajar berbicara menggunakan permainan bergambar. Motivasi siswa diklasifikasikan menjadi dua kategori, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada beberapa faktor yang telah mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar setelah peneliti memberikan kuesioner terbuka kepada responden, sebagai berikut:

Motivasi intrinsik

Faktor-faktor motivasi siswa dapat dari motivasi intrinsik. Motivasi intrinsik adalah jenis motivasi sebagai individu tanpa paksaan, dorongan dari orang lain, tetapi dari keinginan mereka sendiri. Misalnya anak-anak ingin belajar karena mereka ingin berpengetahuan dan ingin menjadi orang yang berguna untuk negara, bangsa dan negara. Karena itu mereka belajar tanpa instruksi dari orang lain (Haqy, 2015). Faktor-faktor motivasi intrinsik, seperti:

1) Keinginan siswa

Keinginan siswa adalah semacam faktor intrinsik. Keinginan adalah faktor dari psikologis siswa. Di mana para siswa ingin mencapai keinginan mereka dan itu dapat menumbuhkan keinginan siswa untuk belajar keras. Munculnya keinginan siswa disertai dengan akal, keinginan, dan bahasa.

a) Senang berbicara bahasa Inggris

Para siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar berbicara. Mereka berusaha untuk mencapai keinginan mereka dan dapat mendorong untuk belajar dengan giat. Munculnya keinginan siswa disertai dengan keinginan siswa. Itu muncul dalam bentuk kuesioner jawaban siswa, seperti pada jawaban A:

“Saya selalu belajar bahasa Inggris dan selalu berbicara menggunakan bahasa Inggris karena saya ingin mahir dalam berbicara bahasa Inggris”.

Lihat saja, keinginan kuat para siswa dapat mendorong siswa untuk selalu berusaha berbicara bahasa Inggris sehingga mereka mahir berbahasa Inggris. Keinginan itu membuat siswa bersemangat dalam pelajaran berbicara. Itu muncul dalam bentuk kuesioner jawaban siswa, seperti seperti dalam jawaban LSB:

"Saya selalu melatih bahasa Inggris terlebih dahulu. Saya akan berbicara bahasa Inggris di depan kelas."

Alasan mengapa siswa selalu berlatih berbicara bahasa Inggris karena siswa ingin dapat berbicara bahasa Inggris dengan lancar. Itu muncul dalam bentuk kuesioner jawaban siswa, seperti pada jawaban LSB:

“Karena saya ingin berbicara menggunakan bahasa Inggris dengan lancar”

b) Selalu Berlatih

Berlatih itu penting karena jika ingin menguasai segalanya, mereka harus terbiasa. Lebih banyak latihan adalah solusi bagus untuk membuat mereka lancar berbicara dan mereka dapat terbiasa berbicara bahasa Inggris. Siswa mudah berbicara bahasa Inggris jika siswa diberi kesempatan untuk berlatih berbicara dengan teman. Latihan membantu siswa untuk bertukar informasi. Itu bisa dilihat dari jawaban YP:

“Saya suka berlatih berbicara dengan teman. Karena saya tidak lancar dalam bahasa Inggris”.

Dia mengatakan bahwa dia berlatih dengan temannya untuk membuat dia dapat berbicara bahasa Inggris dengan lancar. Selain itu, ada beberapa siswa yang masih melakukan latihan, ada beberapa siswa yang jarang berlatih. Meskipun, guru telah meminta mereka untuk berlatih, tetapi mereka mengabaikannya. Di sini kita dapat melihat dari jawaban RA:

“Saya jarang belajar bahasa Inggris, jadi tidak mengerti cara pengucapannya.”

2) Minat siswa

Minat siswa adalah faktor dari psikologis siswa di mana minat belajar adalah perasaan lebih suka dan minat pada suatu kegiatan, tanpa ada yang tahu. Minat dapat ditunjukkan melalui partisipasi siswa dalam suatu kegiatan.

a) Minat belajar aktivitas berbicara

Dalam proses belajar berbicara siswa merasa tertarik belajar menggunakan permainan bergambar. Permainan bergambar membuat siswa bersemangat belajar berbicara. Itu muncul dalam bentuk kuesioner jawaban siswa, seperti pada jawaban STES:

“Saya suka belajar menggunakan permainan gambar karena membuat saya merasa senang dalam pembelajaran berbicara.”

Meskipun, tidak semua siswa merasa senang dan tertarik untuk belajar berbicara menggunakan permainan bergambar, tetapi juga ada beberapa siswa yang merasa tidak bersemangat dan tidak senang belajar berbicara. Seperti dalam jawaban JW dalam bentuk kuesioner.

“Saya tidak senang belajar dengan menggunakan game bergambar, soalnya saya tidak tertarik.”

Dari jawaban yang berbeda dari beberapa siswa, dapat dilihat bahwa faktor-faktor dapat berasal dari diri mereka sendiri. Peneliti berpikir bahwa minat dapat mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar berbicara. Minat adalah respons terhadap sesuatu yang disukai siswa. Siswa yang tertarik dengan kegiatan belajar, mereka merasa senang ketika berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Kalau tidak, siswa yang tidak tertarik menunjukkan sikap yang kurang simpatik, malas dan tidak bersemangat dalam belajar berbicara.

Motivasi Ekstrinsik

Faktor-faktor motivasi siswa dapat dari motivasi ekstrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah kecenderungan untuk mengambil bagian dalam kegiatan karena alasan yang tidak terkait dengan kegiatan. Alasan-alasan ini dapat berupa antisipasi imbalan atau hukuman, seperti menjadi sukses dalam ujian atau mendapatkan nilai yang bagus (Hidayati, 2016). Faktor-faktor motivasi ekstrinsik, seperti:

1. Metode Pengajaran yang Menarik

Metode pengajaran adalah salah satu cara yang harus dilalui dalam proses pengajaran. Metode yang tidak sesuai mempengaruhi motivasi belajar siswa.

a) Menarik dalam metode baru

Para siswa memerlukan metode pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi mereka dalam berbicara. Seperti dalam jawaban SNA dalam bentuk kuesioner.

“Karena saya memerlukan kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik”.

Kegiatan belajar yang sesuai dengan materi pembelajaran dapat membuat siswa bersemangat untuk belajar berbicara sehingga mereka tidak merasa bosan berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Picture game adalah metode yang dapat membuat siswa senang dan tertarik dalam proses belajar. Data yang valid mendapatkan jawaban siswa dari formulir kuesioner. Jawaban:

“Game bergambar membuat bahasa inggris menjadi menarik”.

Permainan bergambar mendorong siswa untuk membangun minat belajar bahasa Inggris dan dapat memotivasi siswa. Meskipun tidak semua siswa sepakat bahwa permainan bergambar dapat membuat mereka bersemangat dan tertarik untuk belajar berbicara, tetapi juga ada beberapa siswa yang merasa tidak bersemangat dan tertarik untuk belajar berbicara menggunakan permainan gambar. Seperti dalam jawaban MA dalam bentuk kuesioner.

“Game bergambar tidak membuat saya tertarik.”

Berdasarkan data di atas. Peneliti berpendapat bahwa metode pengajaran berbicara memiliki pengaruh bagi siswa. Dimana metode pengajaran ditentukan minat siswa dalam belajar spraking.

2. Suasana Kelas yang menyenangkan

Suasana yang menyenangkan dapat membuat siswa merasa nyaman dan tidak bosan dalam belajar berbicara. Dalam hal ini guru harus menyediakan media yang menarik bagi siswa dalam belajar berbicara. Sehingga siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam belajar berbicara.

a) Antusias menyampaikan pendapat

Siswa merasa antusias mengekspresikan pendapat mereka jika mereka merasa nyaman dalam proses pembelajaran. Belajar berbicara menggunakan permainan bergambar yang menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga membuat mereka bersemangat untuk belajar berbicara.

Dalam belajar berbicara menggunakan permainan bergambar, para siswa merasa mudah untuk mengekspresikan pendapat mereka. Itu bisa dilihat dari jawaban SH:

“Ya game bergambar membuat saya mudah mengungkapkan pendapat saya.
Soalnya pakai gambar”.

Permainan bergambar dapat mengurangi masalah siswa dalam belajar, permainan sangat memotivasi dan menghibur bagi siswa. Ini memberi kesempatan bagi siswa yang pemalu untuk mengekspresikan pendapat mereka dan jatuh dalam belajar. Bahkan jika beberapa siswa berpikir bahwa permainan Picture tidak cukup untuk membantu mereka belajar berbicara. Mereka tidak merasa mudah untuk mengekspresikan pendapat mereka. Kami mengatakan bahwa:

“Saya tetap tidak bisa mengungkapkan pendapat saya. Sulit”.

Lihat, suasana yang menyenangkan bisa membuat mereka antusias dalam belajar berbicara. Menggunakan permainan bergambar di kelas bahasa Inggris dapat membuat siswa rileks dan menikmati menggunakan bahasa. Selain itu, ruang kelas menjadi lebih menyenangkan, suasana belajar semangat ceria, yang membuat siswa lebih aktif dalam menghadiri pelajaran.

3. Upaya Guru Bagi siswa yang memiliki Motivasi Rendah Dalam Belajar Berbicara

Setelah itu menganalisis data melalui pertemuan wawancara dengan guru tentang upaya guru untuk motivasi rendah siswa dalam belajar berbicara termasuk memberikan skor, memberikan hadiah dan pujian, bersaing dengan siswa lain, dan memberikan hukuman.

a) Memberikan skor

Guru memberi skor setelah siswa melakukan ujian. Itu untuk membuat siswa mengetahui skor mereka dan itu memotivasi siswa untuk belajar dengan susah payah. Sebagai jawaban guru sebagai berikut:

“Saya selalu memberi tahu skor mereka setiap hari setelah ujian. Supaya mereka bisa belajar bahasa mereka dan itu bisa memotivasi mereka untuk belajar lebih rajin.”

b) Memberi Pujian dan Hadiah

Memberi pujian dan penghargaan dapat membuat siswa menjadi lebih bersemangat dan termotivasi dalam pembelajaran berbicara. Hadiah dapat menjadi motivasi belajar yang kuat di mana siswa merasa tertarik pada bidang-bidang tertentu yang diberi hadiah dan pujian adalah bentuk penguatan yang positif dan memberikan motivasi yang baik bagi siswa. Guru memberi hadiah kepada siswa ketika siswa mendapat nilai bagus. Hadiah berupa pensil dan permen. Namun guru tidak sering memberi hadiah. Biasanya guru memberikan pujian seperti pekerjaan yang baik, itu bagus dll. Ini berdasarkan jawaban guru.

“Pernah terima kasih tapi tidak sering. Ya pensil atau permen. Benar sih, terima kasih contohnya itu benar, itu bagus, pekerjaan bagus, mereka akan senang menerima hadiah dan mereka akan mengerjakan tugasnya dengan benar”.

c) Persaingan dengan siswa lain

Persaingan di kelas dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar berbicara karena siswa lebih antusias dalam mencapai skor terbaik. Dalam upaya ini guru tidak memberikan kompetisi kepada siswa di kelas. Guru berkata:

“Tidak. Saya tidak pernah menyelenggarakan kompetisi di kelas. Hanya sekedar ulangan. ”

Guru tidak menggunakan kompetisi untuk memotivasi siswa. Guru hanya menggunakan ujian dan memberikan skor.

d) Memberi hukuman.

Hukuman adalah bentuk penguatan negatif tetapi jika diberikan dengan benar dan bijak dapat menjadi alat untuk memotivasi siswa. Guru memberikan hukuman kepada siswa jika mereka datang terlambat, tidak melakukan tugas mereka dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Kita dapat melihat jawaban guru:

“Pasti saya beri hukuman, tapi bukan hukuman yang berat. Hanya meminta mereka untuk menyimpan papan tulis atau mengerjakan beberapa soal. ”

Siswa yang mendapat hukuman dapat menemukan kesalahan mereka dan memperbaiki diri.

Dalam proses belajar dan mengajar berbicara, siswa sangat tenang dan memperhatikan guru mereka ketika guru menjelaskan teks deskriptif karena guru menjelaskan materi dengan jelas dan mudah dimengerti. Namun tidak semua siswa memperhatikan gurunya. Ada sekitar 10% siswa dari 30 siswa yang lebih suka mengobrol dengan teman di sebelah mereka.

Dalam proses belajar dan mengajar di kelas. Ketika guru menjelaskan langkah-langkah strategi dengan menggunakan ceramah, para siswa merasa bosan. Tetapi ketika guru memberikan permainan bergambar, semua siswa sangat antusias dan bahagia. Ini bisa dilihat oleh para peneliti ketika semua siswa berebut untuk menjadi perwakilan kelompok untuk bermain game. Proses belajar mengajar berbicara menggunakan permainan gambar membuat siswa mudah berbicara dengan menggunakan bahasa Inggris. Ini terlihat dari hasil pengamatan dimana siswa dapat menyampaikan hasil teks yang mereka sampaikan dengan lancar.

Menurut Engkoswara & Komariah (dikutip dalam Saptono, 2016). Motivasi intrinsik adalah perubahan yang terjadi pada seseorang, perasaan tidak puas. Dalam kegiatan belajar, motivasi intrinsik sangat diperlukan, terutama belajar mandiri. Seseorang yang tidak memiliki motivasi intrinsik sangat sulit untuk melakukan kegiatan belajar. Sedangkan seseorang yang memiliki motivasi intrinsik selalu ingin maju dan belajar. Keinginan ini dimotivasi oleh pemikiran positif, bahwa semua mata pelajaran yang dipelajari sekarang dibutuhkan dan sangat berguna untuk saat ini dan di masa depan. Menurut Lunandi (2013) yang dikutip dalam Anggrayani (2011) ada beberapa faktor dalam faktor internal. Ada minat dan keinginan.

Menurut Yamin, 2008 (dikutip dalam Hidayati, 2016). Motivasi ekstrinsik adalah kegiatan belajar yang terjadi dari dorongan dan kebutuhan seseorang yang sama sekali tidak terkait dengan kegiatan belajar mereka sendiri. Ini disebabkan oleh sejumlah faktor dari luar. Misalnya: kebutuhan untuk lulus ujian, imbalan finansial, nilai bagus, dll. Contoh lain adalah seorang siswa ingin melanjutkan studinya di luar negeri dan warga negara di negara itu menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pertama mereka. Ini berarti dia perlu belajar bahasa Inggris. Menurut Lunandi (2013) yang dikutip dalam Anggrayani (2011) ada beberapa faktor dalam faktor eksternal. Ada metode baru yang menarik dan suasana kelas yang menyenangkan.

Minat adalah suatu keinginan atau keinginan besar untuk sesuatu. Minat adalah kecenderungan tetap untuk memperhatikan suatu kegiatan. Minat siswa adalah siswa merasa tertarik dan membuat siswa termotivasi untuk belajar (Anggrayani, 2011). Hal ini sejalan dengan Hidayati (2016) yang menyatakan bahwa Menggunakan permainan di kelas bahasa Inggris dapat membuat siswa santai dan menikmati menggunakan bahasa. Selain itu, ruang kelas akan lebih menyenangkan, suasana belajar semangat ceria, yang akan membuat siswa lebih aktif dalam menghadiri pelajaran (Susanto, 2009). Upaya pertama yang dibahas adalah memberikan skor untuk membuat siswa termotivasi. Menurut (Nuraini, 2013) banyak siswa mendambakan nilai bagus, mereka belajar keras untuk mendapatkan skor bagus dan peringkat bagus. Selain itu, skor yang diberikan kepada siswa biasanya bervariasi sesuai

dengan hasil ujian mereka. Skor adalah alat motivasi yang cukup untuk memberikan rangsangan kepada siswa untuk meningkatkan kinerja mereka (Nuraini, 2013).

Upaya kedua dari guru adalah memberikan pujian dan hadiah untuk memotivasi siswa. Memberi pujian dan penghargaan dapat membuat siswa menjadi lebih bersemangat dan termotivasi dalam pembelajaran berbicara. Menurut Sadirman (2005) dalam Nuraini (2013) hadiah dapat menjadi motivasi belajar yang kuat di mana siswa merasa tertarik pada bidang tertentu yang diberi hadiah dan pujian adalah bentuk penguatan yang positif dan memberikan motivasi yang baik bagi siswa. Upaya ketiga dari para guru adalah memberikan kompetisi. Persaingan di kelas dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar berbicara karena siswa akan lebih antusias dalam mencapai skor terbaik (Anggrayani, 2011).

Upaya terakhir dari guru adalah memberikan hukuman. Heriyati (2017) yang menyatakan bahwa Hukuman adalah bentuk penguatan negatif tetapi jika diberikan dengan benar dan bijak dapat menjadi alat untuk memotivasi siswa. Misalnya siswa tidak melakukan tugasnya sehingga guru meminta mereka untuk membersihkan halaman sekolah. Itu membuat siswa malu dan mereka tidak akan melakukan kesalahan lagi. Berdasarkan data, ada empat upaya mengajar untuk siswa yang memiliki motivasi rendah dalam belajar berbicara. Tetapi guru hanya menggunakan tiga upaya. Dia tidak memberikan kompetisi kepada siswa.

4. Simpulan

Implementasi permainan bergambar dalam pembelajaran berbahasa Inggris terdiri dari 6 langkah pengajaran permainan bergambar. Langkah pertama adalah guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai. Dalam langkah ini. Langkah kedua adalah menyajikan materi sebagai pengantar. Langkah ketiga adalah guru memberikan gambar yang berkaitan dengan materi. Langkah keempat adalah guru memanggil siswa pada gilirannya untuk memilih dan mengurutkan gambar menjadi urutan logis yang sesuai dengan petunjuk. Langkah kelima adalah guru menanyakan alasan mengapa memilih gambar dan langkah terakhir adalah guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah diajarkan. Dari temuan dan diskusi, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan permainan bergambar dapat membantu siswa untuk memiliki kesempatan dalam keterampilan berbahasa Inggris. Penggunaan permainan bergambar dalam belajar berbicara dapat membuat siswa mudah berbicara bahasa Inggris. Para siswa juga telah secara aktif berdiskusi satu sama lain dan mengekspresikan teks mereka secara lisan walaupun hanya dengan menggunakan kosa kata sederhana yang dapat mereka pahami dan juga bahasa Inggris mereka lebih baik dari sebelumnya. Ini menunjukkan bahwa permainan bergambar memberikan pengembangan dan memotivasi siswa dalam keterampilan berbicara.

Motivasi siswa dalam belajar berbicara menggunakan permainan bergambar. Berdasarkan data, siswa setuju bahwa permainan gambar memberi motivasi kepada siswa dalam belajar berbicara dan permainan gambar dapat membuat siswa antusias dan aktif dalam belajar berbicara. Mereka memiliki kegiatan yang menarik. Jadi mereka merasa antusias, bersemangat, senang dan aktif. Meskipun beberapa siswa mengalami kesulitan. Upaya guru dari guru terdiri dari 4 upaya. Yang pertama adalah memberikan skor untuk membuat siswa termotivasi. Upaya kedua adalah memberikan pujian dan hadiah. Yang ketiga adalah memberikan kompetisi dalam pembelajaran berbicara dan yang terakhir adalah memberikan hukuman.

Daftar Pustaka

- Ali & Savas (2017). PASAA Volume 53 entitled *Motivation to speak english : A self determination theory perspective*. Turkey : Pasaa
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1153672.pdf>

- Amrullah, Ahmad (2015). JEELS, Volume 2, Number 2 entitled *Developing language games to teach speaking skill for Indonesian senior high school learners*. Gresik : JEELS
<https://jurnal.iainkediri.ac.id/index.php/jeels/article/download/94/96>
- [Anggrayani, Yessi \(2011\), *Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran pengawetan*. Yogyakarta : UNY](#)
- Farida, Nugrahani (2014). *Metode penelitian kualitatif*. Surakarta: Cakrabooks
- Qing, Li (2013). volume 40. *Digital game building as assesment : a study of secondary students experience*. Towson University
https://www.researchgate.net/scientific-contributions/81134533_Qing_Li
- Fitriana, Dian (2012). *Improving The Speaking Skills Through Guessing Games Of The Seventh Grade Students Of Smp Muhammadiyah 1 Seyegan Yogyakarta*. Yogyakarta : UNY
- Genc, B., & Bada, E. (2010). Volume 10, Number 2 entitled *English as a world language in academic writing, . reading*.
http://www.readingmatrix.com/articles/sept_2010/bilal_genc.pdf
- Haqy, Luqman. (2015). *pengaruh komunikasi antara guru dengan siswa terhadap motivasi belajar siswa*. Semarang : UIN Walisongo
- Heriyati. (2017). *Pengaruh Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar*. Indraprasta. Jakarta : PGRI University
- Herawati, Siane. (2016). *Penerapan Metode Bermain Game Dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris*. Malang : Universitas Kanjuruhan
- Hidayati (2016). *Student Motivation in Learning English By Using Games*. Semarang : UIN walisongo
- Mark, B. (2011). 39(2), 202-204 *An exploration of speaking in class anxiety with chinese ESL learners*. System, China : Chinese University of Hong Kong
<http://old.staff.neu.edu.tr/~cise.cavusoglu/Documents/Advaced%20Research%20Methods/Quantitative/Mak%20Speaking%20in%20class%20anxiety%20survey.pdf>
- [Nuraini, Devi \(2013\). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa*. Yogyakarta : UNY](#)
- Nurjanah, Ayu. Sukirlan. Ginting. (2013). *The Effect Of Motivation On Students' Speaking Ability*. Lampung : Universitas Lampung
- Nurkhasanah. (2018), *Exploring Students Speaking Skills Through Communication Games Strategy at Eight Grade of MTs Islamiyah Kenanga Sumber*. Cirebon : Iain Syekh Nurjati
- Robiyah, Rofi. (2015). *The Use Of Guessing Game To Improve Students' Speaking Ability*. Jember : Muhammadiyah University of Jember
- Saptono, Yohanes (2016). Volume I Nomor 1. *Motivasi dan keberhasilan belajar*. Jakarta : Regurai Figei
<http://ejournal.uki.ac.id/index.php/regulafidei/article/view/Motivation%3B%20Success%3B%20Learning>
- Sugiono (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Susi (2013). *Improving Students' Motivation In Learning Speaking Skills Using Movement Games*. Yogyakarta : UNY
- Qing, Li (2013). volume 40. *Digital game building as assesment : a study of secondary students experience*. Towson University
https://www.researchgate.net/scientific-contributions/81134533_Qing_Li