

IMPLEMENTASI BOARD GAMES DAN PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS

Ni Made Ratminingsih

Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Pendidikan Ganesha, Jl. Udayana No. 11 Singaraja
e-mail: made_ratminingsih@yahoo.com.au

Abstract: Implementation of Board Games and its Effect on Students' English Learning Achievement. This study is an experimental research which aims at investigating the effect of board games on students' English learning achievement. The population of this research was all elementary schools in 9 districts of Buleleng Regency determined by intact group random sampling taken using lottery. There were 12 experimental groups and 12 control groups which consisted of 681 students of grade 4, 5 and 6 representing 4 areas of eastern, western, northern, and southern Buleleng Regency. The experimental groups were taught with board games, while the control groups were taught without board games. The data were analyzed non-parametrically using Kruskal Wallis and Mann-Whitney. The results prove that board games have an effect on the students' English learning achievement.

Keywords: board games, learning achievement, primary school

Abstrak: Implementasi Board Games dan pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental yang menginvestigasi pengaruh *board games* terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa. Populasi penelitian adalah sekolah dasar di 9 kecamatan di Kabupaten Buleleng, yang ditentukan dengan menggunakan *intact group random sampling* berdasarkan lotere. Terdapat 12 kelompok eksperimental dan 12 kelompok kontrol yang berjumlah 681 siswa kelas 4, 5, dan 6 yang mewakili 4 area Kabupaten Buleleng Timur, Barat, Utara dan Selatan. Kelompok eksperimental mendapatkan tindakan, yaitu diajar dengan menggunakan board games, sedangkan kelompok kontrol diajar dengan tanpa menggunakan board games. Data dianalisis secara non parametrik dengan menggunakan analisis Kruskal Wallis dan Mann-Whitney. Hasil penelitian membuktikan bahwa *board games* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris siswa.

Kata kunci: *board games*, hasil belajar, sekolah dasar

Pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak-anak (TEYL) di sekolah dasar memang sangat perlu diperkenalkan sejak dini, karena anak-anak memiliki kemampuan untuk mengingat lebih baik daripada orang dewasa. Hal ini juga dikatakan dalam berbagai teori SLA bahwa anak-anak memiliki perangkat pemerolehan bahasa (*language acquisition device*) yang masih segar, sehingga mereka dapat memahami bahasa dengan lebih cepat. Pengenalan lebih awal tersebut dianggap lebih baik karena belajar bahasa sampai dengan umur 12 tahun dikatakan sebagai *golden years*, yang dapat menjadi fondasi kecakapan berbahasa. Seorang ahli linguistik (Schmid, 2016) menyatakan bahwa berbagai penelitian telah membuktikan belajar bahasa kedua (asing) lebih baik dilakukan pada usia anak-anak yang dinamakan "*critical period*" karena kapasitas otak akan menu-

run seiring waktu. Gawi (2012) dan Munoz (2014) menegaskan bahwa pengenalan bahasa Inggris pada usia dini memberikan lebih banyak keuntungan, yakni semakin dini belajar, semakin baik mereka dalam proses dan hasil belajar. Gawi (2012), Mart (2012) dan Hosni (2014) juga menekankan bahwa pengenalan bahasa Inggris sejak dini tersebut penting, karena dapat membangun motivasi belajar bahasa dan mengembangkan kepekaan terhadap kebermanfaatan penggunaan bahasa Inggris dari awal. Berdasarkan fakta tersebut, pengenalan Bahasa Inggris sejak dini hendaknya tidak ditunda. Pemerolehan bahasa Inggris sejak dini bukan hanya berguna untuk mengembangkan kecakapan berkomunikasi, tetapi juga untuk pengembangan kognitif.

Terkait dengan diberlakukannya kurikulum 2013, pembelajaran Bahasa Inggris tidak diatur se-

cara formal oleh pemerintah dalam struktur kurikulum sekolah dasar, namun dapat diajarkan sebagai muatan lokal atau ekstra kurikuler. Secara yuridis, Permen No 22 tahun 2006 (BSNP, 2006) tentang standar isi menegaskan bahwa pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar adalah untuk (1) “mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan (*language accompanying action*) dalam konteks sekolah, dan (2) memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global.” Jadi, kompetensi lisan lebih ditekankan daripada kompetensi tertulis, yang mencakup mendengarkan (*listening*) dan berbicara (*speaking*). Kompetensi menurut Kurikulum 2013 mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap yang harus diajarkan secara holistik. Untuk mengukur ketercapaian pengetahuan kebahasaan, seperti kosakata dan aturan gramatika, yang menjadi fondasi dari keterampilan berkomunikasi, maka penelitian ini difokuskan pada hasil belajar siswa yang berwujud skor baik berupa angka atau persentase yang diperoleh setelah mengikuti proses belajar (Awan, Noreen & Naz, 2011) yang menunjukkan kesuksesan peserta didik dalam menguasai materi yang diajarkan termasuk di dalamnya pengetahuan procedural dan deklaratif (Feng, Fan, & Yan, 2013; Kpolovie, Joe, & Okoto, 2014). Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah skor yang dicapai oleh peserta didik anak-anak di sekolah dasar yang telah mempelajari sejumlah materi Bahasa Inggris baik mencakup kosakata dan aturan gramatika yang berupa pengetahuan procedural dan pengetahuan deklaratif yang ditentukan melalui hasil tes akhir berupa skor numerik.

Dalam usaha memfasilitasi peserta didik untuk memaksimalkan hasil belajar, metode, strategi dan media pembelajaran memegang peran sentral. Pembelajaran dapat berhasil baik apabila dilakukan dengan cara dan media yang tepat. Penggunaan cara dan media yang tepat akan berhasil dilakukan apabila didukung oleh tenaga pengajar yang handal. Namun demikian, hasil survei Ratminingsih (2012) membuktikan bahwa masih banyak guru (43,25%) yang belum memiliki kompetensi yang memadai untuk mengajarkan bahasa Inggris karena mereka mayoritas adalah guru kelas, yang tidak memiliki latar belakang pendidikan Bahasa Inggris. Mereka mengajar fokus pada buku teks/LKS yang digunakan. Data ini membuktikan bahwa guru berpatokan pada penggunaan buku teks atau LKS dalam mengajar dengan lebih banyak menggunakan metode ceramah. Hasil studi dokumen dan observasi kelas

(Ratminingsih & Budasi, 2015) membuktikan bahwa metode yang sering digunakan oleh guru dalam mengajar adalah *Grammar Translation Method*, *Direct Instruction*, *Audio Lingual Method*. Strategi atau teknik pembelajarannya didominasi oleh penggunaan terjemahan, ceramah yakni dalam bentuk penjelasan materi pelajaran dalam bahasa Indonesia, dan latihan pengulangan (*repetition drill*). Guru menjadi pemeran dominan yang aktif menjelaskan pelajaran dan kurang mampu memvariasikan strategi pembelajaran yang dapat mendorong dan memotivasi anak-anak berpartisipasi aktif dalam menggunakan bahasa Inggris yang dipelajari dalam konteks pembelajaran yang menantang, mendorong siswa aktif berpartisipasi, dan menyenangkan. Cara mengajar yang kurang bervariasi dan menantang bahkan terpaku pada penggunaan buku teks saja dapat membuat peserta didik tidak mempunyai ketertarikan terhadap pelajaran dan menjadi cepat bosan dalam belajar. Ramendra dan Ratminingsih (2007) menegaskan bahwa verbalisasi semata dalam pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang mampu memahami pelajaran, karena anak-anak secara fisik selalu aktif, sehingga membutuhkan aktivitas yang membuat mereka bergerak. Oleh karena itu, dominasi guru dalam pembelajaran harus diminimalkan, sementara peran aktif siswa harus dimaksimalkan melalui cara yang menyenangkan dan menantang. Sehubungan dengan itu, Erdogan, Bayram, dan Deniz (2008), Garrett (2008), Thanh (2010) menjelaskan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru harus diubah dan direformasi untuk memberikan lingkungan belajar yang menyenangkan, aktivitas yang bermakna, kesempatan berkomunikasi secara efektif, belajar dengan bekerjasama, dan belajar mandiri.

Dengan demikian, menjadi kewajiban guru untuk memahami karakter peserta didik agar mereka dapat belajar maksimal. Menurut Kpolovie, dkk. (2014), faktor psikologis seperti ketertarikan (perhatian dan rasa keingintahuan) dan sikap mereka terhadap pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar. Oleh karenanya, guru hendaknya mampu menemukan metode, strategi/teknik, dan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik anak-anak dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, sehingga peserta didik anak-anak mampu mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan. Ana dan Ratminingsih (2012) dan Ratminingsih (2014) menekankan bahwa pembelajaran untuk anak-anak hendaknya difokuskan bukan hanya pada apa yang dipelajari, tetapi juga yang lebih penting adalah bagaimana mempelajarinya dari lingkungan sekitar

agar hasil belajar maksimal melalui cara yang menyenangkan dan menantang mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Games adalah salah satu media pembelajaran yang dapat membantu atau memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar mudah dicerna oleh peserta didik (Rao, 2014). Syandri (2015) menambahkan bahwa penggunaan media bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien serta dapat meningkatkan kualitas. Agar penggunaan media berhasil maksimal, Benzies (2015) menjelaskan bahwa pemilihan strategi dan media pembelajaran hendaknya dapat menarik perhatian peserta didik untuk terlibat belajar dalam konteks yang menyenangkan. Willing (dalam Chitravelu, Sithamparam & Choon, 2005) menegaskan bahwa anak-anak yang bertipe kongkrit (*concrete learner*) menyenangi strategi pembelajaran yang memanfaatkan *games*, *pictures*, *films*, *cassettes*, *videos*, dan lain-lain. Dengan *games* peserta didik dapat belajar sambil bermain dan berinteraksi satu dengan yang lain. Dengan *games*, mereka dapat didorong untuk belajar optimal secara partisipatif dalam kegiatan-kegiatan individu, berpasangan atau kelompok kecil, mereka aktif menemukan konsep bahasa yang diajarkan yang dikemas dalam bentuk *games*. Dalam situasi belajar yang menyenangkan tersebut, anak-anak dapat dioptimalkan dalam mempelajari pengetahuan atau keterampilan baru, sehingga tujuan pembelajaran secara efektif dapat tercapai.

Banyak pakar telah membuktikan berbagai peranan strategi pembelajaran yang memanfaatkan *games* dalam pembelajaran. Feez (2010) mengemukakan bahwa *games* merupakan fondasi bagi semua pembelajaran pada anak-anak. Dalam pembelajaran bahasa, Paul (2003) menyatakan bahwa *games* adalah salah satu cara terbaik untuk membuat anak-anak terlibat secara mendalam dalam pembelajaran, bukan hanya untuk mempraktekkan bahasa, tetapi juga tempat terjadinya pembelajaran yang paling efektif. Wright, Betteridge, dan Buckby (2006) dan Ersoz (2008) menjelaskan bahwa *games* dapat membantu dan mendorong mereka mempertahankan ketertarikan dan aktivitas belajarnya. *Games* dapat membantu guru untuk menciptakan konteks kebahasaan yang membuat bahasa tersebut berguna dan bermakna. Dalam kegiatan pembelajaran dengan *games*, mereka dapat berpartisipasi aktif untuk belajar memahami apa yang dikatakan atau ditulis orang lain. Mereka juga harus belajar berbicara dan menulis, agar dapat mengekspresikan pandangan dan memberikan informasi. *Games* dapat menjadi

sarana yang membantu mereka mengalami bahasa dan tidak sekadar mempelajari bahasa. Ersoz (2008) lebih lanjut mengungkapkan bahwa *games* yang dipilih dengan baik merupakan strategi belajar yang bermanfaat, oleh karena *games* dapat mendorong siswa mempraktekkan semua keterampilan berbahasa dan berbagai tipe komunikasi. *Games* sangat memotivasi karena *games* itu menarik dan menantang siswa. Brewster, Ellis, dan Girard (2007) menjelaskan manfaat *games* bukan hanya untuk perkembangan kognitif, tetapi juga psikomotor, dan afektif. Dengan kata lain, *games* bermanfaat bukan hanya memberikan kesenangan dalam belajar, mempertahankan ketertarikan dalam belajar, namun yang lebih penting adalah *games* memberikan pajanan linguistik dan mengembangkan kognitif, psikomotor, afektif, dan sosial siswa.

Brewster, dkk. (2007) membagi *games* dalam dua tipe utama, yakni (1) *accuracy-focused games*, dan (2) *fluency-focused games*. Dalam *accuracy-focused games*, siswa tidak perlu mengatakan sesuatu, mereka cukup hanya mendengar atau membaca kata-kata atau pola kalimat secara berulang-ulang. Sementara itu, dalam *fluency-focused games* fokus pembelajaran berada pada kelancaran dan kolaborasi dengan teman lain yang biasanya dilakukan secara berpasangan atau berkelompok. Dalam penelitian ini, peneliti mengkombinasikan kedua jenis *games* dalam bentuk *board games* yang dikembangkan oleh peneliti (Ratminingsih & Budasi, 2015) yang disesuaikan dengan tema-tema yang harus diajarkan di kelas 4, 5, dan 6 sekolah dasar. Naz dan Akbar (2008) mengklasifikasikan *board games* sebagai salah satu dari tipe media simulasi dan permainan, dan menurut Berland dan Lee (2012), *board games* merupakan sebuah permainan yang menyediakan aktivitas yang sifatnya rekreatif, dimainkan secara berkelompok, dan dapat mengarahkan mereka bermain secara kompetitif, kooperatif, dan kolaboratif. Sejalan dengan itu, Zagal, Rick, dan His (2006) menyatakan bahwa *board games* memiliki potensi unik yang dapat membuat peserta didik berkolaborasi. Selanjutnya, Lee (2012) mengemukakan bahwa *board games* memiliki banyak keuntungan dalam pembelajaran bahasa, sepanjang guru menentukan dengan jelas aspek kebahasaan yang akan dipelajari oleh peserta didik. Sauve, Kaufman, dan Marquis (2007) mengklasifikasikan 11 jenis *games* untuk belajar bahasa. Di antara *games* tersebut ada *games* yang dimainkan dalam kelompok besar atau kecil. *Board games* yang diteliti dalam penelitian ini dilakukan baik dalam kelompok kecil maupun dalam kelompok besar.

Empat jenis *board games* yang diteliti adalah *Monopoly*, *Snake and Ladder*, *Jigsaw Puzzle*, dan *Kim's*. Permainan *Monopoly* melibatkan pengambilan berbagai macam keputusan, seperti membeli atau tidak membeli properti, membuat perjanjian atau kesepakatan, dan lain sebagainya (Moursund, 2007). Salah satu keuntungan dari permainan ini dalam pembelajaran bahasa adalah dalam kemampuan membaca. *Snake and Ladder game* adalah permainan anak-anak yang membuat mereka belajar berhitung dan kosakata dengan memindahkan pion pada papan permainan yang berisi gambar tangga dan ular (Oktavianingsih, 2012). *Puzzle game* adalah permainan yang membuat anak-anak berpikir kritis dalam memecahkan masalah. Dalam permainan ini, pemain harus menyusun potongan-potongan gambar menjadi suatu gambar yang utuh. *Kim's* adalah permainan yang menggunakan beberapa kartu yang berisi gambar. Permainan ini melatih siswa mengingat kata sebanyak mungkin dan belajar menuliskan kata dengan ejaan yang benar (Wright, 2006).

Berdasar paparan di atas, dapat disampaikan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan apakah terdapat pengaruh signifikan pemanfaatan *board games* (*Monopoly*, *Snake and Ladder*, *Puzzle*, dan *Kim's*) terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian quasi experimental yang menggunakan rancangan *post-test only control design*. Populasi penelitian ini adalah semua SD di 9 kecamatan di Kabupaten Buleleng yang ditentukan dengan menggunakan *intact group random sampling* berdasarkan lotere, yang mewakili 4 area Kabupaten Buleleng, yaitu Timur, Barat, Utara, dan Selatan. Dari hasil sampling, terdapat 12 kelompok eksperimental, yaitu yang diberikan tindakan berupa pembelajaran dengan menggunakan 4 jenis *board games* yang berbeda, yaitu *Monopoly*, *Snake and Ladder*, *Puzzle*, dan *Kim's* di kelas 4, 5 dan 6, sedangkan 12 kelompok kontrol diajar tanpa *board games* atau pembelajaran konvensional, yaitu pembelajaran yang berjalan seperti biasa dengan

menggunakan strategi dan media buku teks yang digunakan oleh guru secara reguler. Pemberi tindakan adalah 12 mahasiswa yang menjadi bagian dari payung penelitian yang telah dibimbing dan diarahkan untuk memperlakukan siswa baik kelompok eksperimental dan kontrol berdasarkan prosedur langkah-langkah pembelajaran yang ditetapkan. Sebelum diberikan tindakan, kesetaraan kompetensi kedua kelompok yang dibandingkan (12 kelompok eksperimental dan 12 kelompok kontrol) dipastikan dengan melakukan uji normalitas dan homogenitas terhadap nilai sumatif Bahasa Inggris di sekolah. Instrumen penelitian menggunakan tes, yaitu tes hasil belajar yang meliputi topik yang diajarkan sebanyak 6 kali pertemuan di masing-masing kelas. Tes diuji validitas kontennya oleh ahli dengan menggunakan formula Gregory dan kemudian divalidasi secara empiris melalui try-out untuk mencari validitas dengan analisis korelasi *point biserial* dan reliabilitasnya dengan analisis Kuder Richardson 20. Data kemudian dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Secara deskriptif, data dideskripsikan dengan mengukur tendensi sentral, yaitu mean, median, standar deviasi, dan variansi. Sedangkan secara inferensial data dianalisis dengan analisis non parametrik, yaitu Kruskal Wallis untuk mencari pengaruh *boards games* terhadap hasil belajar, dan Mann-Whitney untuk menentukan pengaruh masing-masing jenis *board games* terhadap hasil belajar. Setelah itu efektivitas masing-masing jenis *board games* dapat ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa dari total jumlah siswa 350 orang, setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan *board games*, skor rerata hasil belajar mereka adalah 82,79, sedangkan siswa yang diajar tanpa *board games* mendapatkan skor rerata 74, 29. Data ini mengindikasikan bahwa siswa yang diajar menggunakan *board games* memperoleh skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan yang belajar tanpa *board games*.

Tabel 1. Penggunaan Board Games dan Non Board Games

Group	N	Mean	Median	Variance	Std. Deviation	Minimum	Maximum	Range
Experimental Group	350	82,7971	83	84,443	9,18929	54	100	46
Control Group	331	74,2931	74	123,82	11,12744	41	98	57

Tabel 2. Penggunaan *Monopoly Board Game* dan *Non Board Game*

Group	N	Mean	Median	Variance	Std. Deviation	Minimum	Maximum	Range
Experimental Group	85	84,3059	85	78,001	8,83179	65	98	33
Control Group	87	72,9195	73	147,145	12,13032	46	93	47

Tabel 3. Penggunaan *Jigsaw Puzzle Board Game* dan *Non Board Game*

Group	N	Mean	Median	Variance	Std. Deviation	Minimum	Maximum	Range
Experimental Group	101	81,3366	82	93,306	9,68948	54	100	46
Control Group	93	72,2473	72	136,145	11,66811	41	98	57

Tabel 4. Penggunaan *Kim's Board Game* dan *Non Board Game*

Group	N	Mean	Median	Variance	Std. Deviation	Minimum	Maximum	Range
Experimental Group	92	82,6739	82,5	64,178	8,01113	68	98	30
Control Group	84	77,0595	75	80,876	8,79931	60	95	35

Tabel 5. Penggunaan *Snake and Ladder* dan *Non Board Game*

Group	N	Mean	Median	Variance	Std. Deviation	Minimum	Maximum	Range
Experimental Group	72	83,2222	84	103,161	10,15683	58	100	42
Control Group	67	75,4478	78	116,403	10,789	46	96	50

Tabel 2 menunjukkan bahwa 85 orang siswa yang diajar dengan menggunakan *Monopoly board games* memperoleh skor rerata hasil belajar 84,31, sedangkan 87 orang siswa yang diajar dengan tanpa menggunakan game mendapatkan skor rerata hasil belajar 72,91. Data ini mengindikasikan bahwa siswa yang diajar dengan *Monopoly board game* memperoleh skor rerata lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang diajar tanpa game. Dari skor minimum dapat ditunjukkan bahwa siswa yang diajar dengan menggunakan *Monopoly board game* mendapatkan skor minimum 65, sedangkan skor minimum siswa yang tidak diajarkan dengan game mendapatkan skor minimum 46.

Tabel 3 menunjukkan bahwa 101 siswa yang diajar dengan *Jigsaw Puzzle board game* mendapatkan skor rerata hasil belajar 81,33, sedangkan 93 siswa yang tidak diajar dengan game mendapat skor rerata 72,24. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Jigsaw Puzzle board game* pada siswa mampu meningkatkan hasil belajar mereka dibandingkan dengan yang diajar tanpa game.

Tabel 4 menunjukkan bahwa 92 siswa yang diajarkan dengan *Kim's board game* mendapatkan

skor rerata hasil belajar 82,67, sedangkan dari 84 siswa yang tidak diajarkan dengan game mendapatkan skor rerata hasil belajar 77,05. Hal tersebut mengindikasikan bahwa *Kim's board game* memberikan dampak yang lebih baik pada hasil belajar siswa dibandingkan tanpa game.

Tabel 5 menunjukkan bahwa 72 siswa yang diajarkan dengan *Snake and Ladder board game* mendapatkan skor rerata hasil belajar 83,22, sedangkan 67 siswa yang diajarkan dengan tanpa game mendapatkan skor rerata hasil belajar 75,44, sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa yang diajarkan dengan *Snake and Ladders board game* mendapatkan skor rerata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak diajarkan dengan game.

Tabel 6. Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Score	681	78.66637	11.02364	41.00	100.00
Group	681	1.49	.500	1	2

Tabel 7. Kruskal-Wallis Test

	Group	N	Mean Rank
Score	Experimental Group	350	413.29
	Control Group	331	264.56
Total		681	

Tabel 8. Test Statistics^{ab}

	Score
Chi-Square	97.371
Df	1
Asymp. Sig.	.000

a. *Kruskal-Wallis Test*

b. *Grouping Variable: group*

Berdasarkan hasil analisis tes Kruskal-Wallis, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi adalah 0,000, lebih kecil dari 0,05 (alpha= 5%). Hal ini berarti bahwa penggunaan *board games* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa SD kelas 4, 5, 6 di Kabupaten Buleleng.

Tabel 9. Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Score	172	78.5465	12.03810	46.00	98.00
Group	172	1.51	.501	1	2

Tabel 10. Mann-Whitney Test

	Group	N	Mean Rank
Score	Experimental Group	85	9299.50
	Control Group	87	5578.50
Total		172	

Tabel 11. Test Statistics^a

	Score
Mann-Whitney U	1750.500
Wilcoxon W	5578.500
Z	
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. *Grouping Variable: Group*

Berdasarkan hasil analisis tes Mann Whitney, yang membandingkan kelompok siswa yang diajar dengan *Monopoly board game* dengan tanpa *game*, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi adalah 0,000, lebih kecil dari 0,05 (alpha= 5%). Hal ini berarti bahwa *Monopoly board game* berpengaruh signifi-

kan terhadap hasil belajar siswa SD kelas 4, 5, 6 di SD perwakilan wilayah Barat Kabupaten Buleleng.

Tabel 12. Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Score	194	76.9794	11.57448	41.00	100.00
Group	194	1.48	.501	1	2

Tabel 13. Mann-Whitney Test

	Group	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Score	Experimental Group	101	119.00	12018.50
	Control Group	93	74.16	6896.50
Total		194		

Tabel 14. Test Statistics^a

	Score
Mann-Whitney U	2525.500
Wilcoxon W	6896.500
Z	-5.562
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. *Grouping Variable: Group*

Berdasarkan hasil analisis tes Mann Whitney di atas, yang membandingkan kelompok siswa yang diajar dengan *Jigsaw Puzzle board game* dan tanpa *game*, dapat dibuktikan bahwa nilai signifikansi adalah 0,000, lebih kecil dari 0,05 (alpha= 5%). Hasil ini membuktikan bahwa *Jigsaw Puzzle board game* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa SD kelas 4, 5, 6 di SD perwakilan wilayah Utara Kabupaten Buleleng.

Tabel 15. Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Score	176	79.9943	8.92412	60.00	98.00
Group	176	1.48	.501	1	2

Tabel 16. Mann-Whitney Test

	Group	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Score	Experimental Group	92	103.52	9524.00
	Control Group	84	72.05	6052.50
Total		176		

Tabel 17. Test Statistics^a

	Score
Mann-Whitney U	2482.000
Wilcoxon W	6052.000
Z	-4.098
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Group

Berdasarkan hasil analisis tes Mann Whitney di atas, yang membandingkan kelompok siswa yang diajar dengan *Kim's board game* dan tanpa *game*, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi adalah 0,000, lebih kecil dari 0,05 ($\alpha=5\%$). Hal ini berarti bahwa *Kim's board game* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa SD kelas 4, 5, 6 di SD perwakilan wilayah Timur Kabupaten Buleleng.

Tabel 18. Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Score	139	79.4748	11.13314	46.00	100.00
Group	139	1.48	.501	1	2

Tabel 19. Mann-Whitney Test

	Group	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Score	Experimental Group	72	82.91	5969.50
	Control Group	67	56.13	3760.50
	Total	139		

Tabel 20. Test Statistics^a

	Score
Mann-Whitney U	1482.500
Wilcoxon W	3760.500
Z	-3.924
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Group

Berdasarkan hasil analisis tes Mann Whitney di atas, yang membandingkan kelompok siswa yang diajar dengan *Snake Ladder board game* dan tanpa *game*, dapat dibuktikan bahwa nilai signifikansi adalah 0,000, lebih kecil dari 0,05 ($\alpha=5\%$). Hasil ini membuktikan bahwa *Snake Ladder board game* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa SD kelas 4, 5, 6 di SD perwakilan wilayah Selatan Kabupaten Buleleng.

Dari semua analisis data inferensial di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *board games* dalam pembelajaran Bahasa Inggris berpengaruh

terhadap hasil belajar siswa kelas 4, 5, dan 6 di semua SD perwakilan wilayah Barat, Timur, Utara, dan Selatan di Kabupaten Buleleng.

Pembahasan

Mengacu pada semua temuan di atas, data analisis tes Kruskal-Wallis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari pemanfaatan *board games* terhadap hasil belajar siswa. Begitu pula analisis dengan Mann-Whitney juga membuktikan bahwa masing-masing jenis *board games*, yaitu *Monopoly*, *Jigsaw Puzzle*, *Snake and Ladder*, dan *Kim's* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil ini membuktikan bahwa *games* memang cocok untuk peserta didik anak-anak. Hal ini mendukung pendapat Feez (2010) dan Brewster, dkk. (2007) bahwa *games* merupakan fondasi pembelajaran untuk anak-anak dan bagus untuk perkembangan siswa secara holistik dalam tiga aspek yaitu kognitif, psikomotor, dan afektif. Hasil penelitian ini juga mendukung pendapat Paul (2003) dan Wright, dkk. (2006) bahwa *games* merupakan cara yang terbaik untuk membuat siswa terlibat secara intensif dalam pembelajaran, dapat membantu dan mendorong mereka untuk mempertahankan ketertarikan dan aktivitas belajarnya. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian sebelumnya (Ratminingsih, 2014) bahwa hasil belajar peserta didik anak-anak dapat ditingkatkan dengan menggunakan strategi yang menyenangkan. Perbedaannya adalah penelitian sebelumnya menekankan pada penggunaan lagu kreasi.

Dalam kegiatan pembelajaran dengan *games*, peserta didik terbukti semangat berpartisipasi aktif dan mereka tertantang untuk mampu memahami apa yang dijelaskan oleh guru agar dapat memecahkan masalah dalam *games*. Mereka juga tertantang untuk belajar berbicara (menyebutkan) dan menulis kata-kata yang diinstruksikan dalam *board games*. Selain belajar melafalkan kata-kata, mereka juga dilatih bercakap-cakap sederhana, sehingga dengan menggunakan *games*, mereka bukan hanya belajar tentang bahasa, tetapi juga belajar menggunakan bahasa. Hal ini sesuai dengan pendapat Ebrahimi dan Zamanian (2014) bahwa melalui penggunaan *games*, peserta didik dapat meningkatkan perhatiannya dan berpartisipasi dalam pembelajaran, dan yang terpenting adalah dapat mengembangkan aktivitas mental dan fisik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, dapat dikatakan bahwa penelitian ini mendukung penelitian Wang, Shang, dan Briody (2011) yang membuktikan bahwa terdapat hubungan

an positif dan signifikan antara penggunaan *games* dan motivasi siswa dalam belajar. Gawi, (2012), Mart (2012), Mahmoud dan Tanni (2014), dan Hosni (2014) juga membuktikan bahwa *games* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris. Selanjutnya, Lee dan Lester (2012) membuktikan bahwa siswa memiliki sikap positif terhadap pemanfaatan *board games*, yaitu SMARTies, dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa kedua, yang mana oleh Griva, Semoglou, dan Geladari (2010) ditegaskan bahwa *games* dapat meningkatkan kompetensi sosial, yaitu belajar secara kooperatif dan interaktif yang dapat meningkatkan kompetensi berkomunikasi. Sependapat dengan Berland dan Lee (2012), Griva, dkk. (2010), dan Zagal, dkk. (2006) membuktikan bahwa *games* khususnya *board games* memiliki potensi kuat untuk membuat peserta didik beraktivitas secara kolaboratif dalam proses pemahaman pengetahuan. Lee dan Lester (2012) dan Ramani, Hitti, dan Siegler (2012) juga membuktikan bahwa penggunaan *board games* dapat meningkatkan pengetahuan, yang dalam penelitian Ramani, dkk. (2012) berupa pengetahuan numerikal, sedangkan dalam penelitian Lee dan Lester (2012) berupa kemampuan mengingat istilah-istilah dan konsep utama dalam bahasa target, yang sama dengan penelitian ini, yakni menekankan pada pengetahuan kebahasaan, yaitu penguasaan materi yang diajarkan, seperti kosakata dan gramatika yang terkait dengan tema-tema yang harus diajarkan dalam konteks kelas, sekolah, dan lingkungan sekitar.

Secara lebih khusus, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Masri dan Najar (2014), Keshta dan Al-Faleet (2013), Tuan (2012), dan Wang, dkk. (2011) yang menunjukkan bahwa *games* dapat meningkatkan pengetahuan siswa terutama dalam kosakata. Pengetahuan kosakata dapat dengan lebih cepat dipahami dan lama tersimpan dalam memori siswa, oleh karena mereka dibantu memvisualisasikannya dalam bentuk permainan, khususnya *board games*.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Yolageldili dan Arian (2011) yang membuktikan efektivitas penggunaan *games* dalam mengajar *grammar* kepada peserta didik anak-anak. Melalui *games*, siswa mempelajari *grammar* dengan cara yang lebih menyenangkan dan dalam konteks belajar yang bermakna dan komunikatif. Siswa yang kurang mampu secara kognitif dapat belajar dari siswa yang lebih mampu melalui kerjasama dan interaksi mereka dalam *games*. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Ratminingsih (2012) yang membuk-

tikan bahwa *games* merupakan salah satu teknik pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran keterampilan berbahasa (*language skills*) khususnya keterampilan mendengarkan. Pemanfaatan *games* dalam pembelajaran terutama memberikan pengaruh yang signifikan pada siswa yang bertipe kepribadian introversi, yakni mereka yang kurang senang bergaul, kurang suka berkomunikasi. Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Oktavianingsih (2012) yang membuktikan bahwa *game* khususnya *snake and ladder* dapat meningkatkan kemampuan berbicara. Hasil penelitian ini juga membuktikan bahwa *games* yang dikembangkan oleh Ratminingsih dan Budasi (2015) terbukti efektif meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa di kelas 4, 5, dan 6.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa memang benar faktor psikologis siswa, yaitu perhatian, ketertarikan, dan sikap positif mereka terhadap pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar (Kpolovie, dkk., 2014). Faktor psikologis tersebut dapat dibantu pemaksimalannya melalui pemanfaatan fasilitator pembelajaran berupa media permainan, yaitu *board games*, yang mampu mengajak peserta didik anak-anak untuk terlibat secara mental dan fisik dalam proses pembelajaran yang menyenangkan, sehingga hasil belajarnya menjadi efektif dan efisien serta meningkatkan kualitas pembelajaran (Rao, 2014; Syandri, 2015).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang relevan, dalam hal ini *board games*, berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Masing-masing jenis *board game*, yaitu *Monopoly*, *Jigsaw Puzzle*, *Kim's*, dan *Snake and Ladder* juga terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Inggris. Jadi, media pembelajaran yang tepat memang terbukti mampu meningkatkan hasil belajar.

Dengan demikian, disarankan kepada para guru pengampu mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar agar dapat memaksimalkan penggunaan *board games* dalam memvariasikan pembelajaran dan memotivasi siswa. Melalui *games*, mereka dapat terlibat lebih aktif dalam usaha memecahkan masalah dalam permainan, bekerja bersama dengan teman sambil belajar menggunakan bahasa dalam kegiatan berkomunikasi dengan cara yang menyenangkan. Bila mereka sudah senang dan tertarik belajar, maka mereka akan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Ana, I.K.T.A. & Ratminingsih, N.M. 2012. Teaching English Tenses to EFL Learners: Deductive or Inductive? *International Journal for Cross-Disciplinary Subjects in Education*, 2(2): 998-1004.
- Awan, R., Noureen, G., & Naz, A. 2011. A Study of Relationship between Achievement Motivation Self-Concept and Achievement in English and Mathematics at Secondary Level. *Canadian Center of Science and Education*, 4(3): 72-79.
- Benzies, Y.J. 2015. Using Traditional Board Games in EFL Classes to Focus on Pronunciation. *Humanising Language Teaching*, (Online), Vol. 17, No. 1, <http://www.hltmag.co.uk/feb15/mart01.htm>, diakses 22 Agustus 2016.
- Berland, M. & Lee, V.R. 2011. Collaborative Strategic Board Games as A Site for Distributed Computational Thinking. *International Journal of Game-Based Learning*, 1(2): 65-81.
- Brewster, J., Ellis, G. & Girard, D. 2007. *The Primary English Teacher's Guide*. Essex, England: Pearson Education Limited.
- BSNP. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Chitravelu, N., Sithamparam, S., & Choon, T. S. 2005. *ELT Methodology Principles and Practice*. Malaysia: Oxford Fajar Sdn.Bhd.
- Ebrahimi, F. & Zamanian, M. 2014. Practical Game: Implementing Practical Game on Iranian Early EFL Learners. *International Journal of English and Education*, 3(2): 115-131.
- Erdogan, Y., Bayram, S., & Deniz, L. 2008. Factors that Influence Academic Achievement and Attitude in Web Based Education. *International Journal of Instruction*, 1(1): 31-48.
- Ersoz, A. 2008. From Six Games for the EFL/ESL Classroom. *The Internet TESL Journal* 6 (6): 1-4.
- Feez, S. 2010. *Montessori and Early Childhood*. London: SAGE Publications Ltd.
- Feng, H.Y., Fan, J.J., & Yang, H.Z. 2013. The Relation of Learning Motivation And Achievement in EFL: Gender as An Intermediated Variable. *Educational Research International*, 2(2): 50-58.
- Garrett, T. 2008. Student-Centered and Teacher-Centered Classroom Management: A Case Study of Three Elementary Teachers. *Journal of Classroom Interaction*, 43(1): 34-47.
- Gawi, E.M.K. 2012. The effect of Age Factor on Learning English: A case Study of Learning English in Saudi Schools, Saudi Arabia. *English Language Teaching*, 5(1): 127-139.
- Griva, E., Semoglou, K. & Geladari, A. 2010. Early Foreign Language Learning: Implementation of A Project in A Game-Based Context. *Procedia Social and Behavioral Sciences* 2(2): 3700-3705.
- Hosni, S.A. 2014. Speaking Difficulties Encountered By Young EFL Learners. *International Journal on Studies in English Language and Literature*, 2(6): 22-30.
- Keshta, A.S. & Al-Faleet, F.K. 2013. The Effectiveness of Using Puzzles in Developing Palestinian Tenth Graders' Vocabulary Achievement and Retention. *Humanity and Social Sciences Journal*, 1(1): 46-57.
- Kpolovie, P.J., Joe, A.I. & Okoto, T. 2014. Academic Achievement Prediction: Role of Interest in Learning and Attitude towards School. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education*, 1(11): 73-100.
- Lee, H. & Lester, J. 2012. SMARTies: Using Board Game in the English Classroom for Edutainment and Assessment. *Malaysian Journal of ELT Research*, 8(1): 1-11.
- Mahmound, A., & Tanni, Z. 2014. Using games to Promote Students' Motivation toward Learning English. *Al-Quds Open University Journal for Educational and Psychological Research and Studies*, 2(5): 13-30.
- Mart, C.T. 2012. Encouraging Young Learners to Learn English through Stories. *English Language Teaching*, 5(5): 101-106.
- Masri, A. & Najar, M. 2014. The effect of Using Word Games on Elementary Stage Students' Achievement in English Language Vocabulary in Jordan. *American International of Contemporary Research*, 4(9): 144-152.
- Moursund, D. 2007. *Introduction to Using Games in Education: A Guide for Teachers and Parents*. Oregon: University of Oregon.
- Munoz, C. 2014. Starting Age and Other Influential Factors: Insights from Learner Interviews. *Studies in Second Language Learning and Teaching*, 4(3): 465-484.
- Naz, A. A. & Akbar, R. A. 2012. Use of Media for Effective Instruction Its Importance: Some Consideration. *Journal of Elementary Education*, 18(1-2): 35-40.
- Oktavianingsih, T. 2012. *Using "Snake Ladder" Game to Increase the Speaking Ability of Eighth Grade of Junior High School in MTs Futuhiyyah 2 Miranggen 2011/2012*. Tesis tidak diterbitkan. Semarang: IKIP PGRI Semarang.
- Paul, D. 2003. *Teaching English to Children in Asia*. Hong Kong: Pearson Education Asia Ltd.
- Ramani, G.B., Hitti, A. & Siegler, R.S. 2012. Taking it to the Classroom: Number Board Games as A Small Group Learning Activity. *Journal of Education Psychology*, 104(3): 661-672.
- Ramendra, D.P. & Ratminingsih, N.M. 2007. Pemanfaatan Audio Visual Aids (AVA) dalam Proses Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris

- di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 1(2): 78-95.
- Rao, B.M. 2014. Use of Media as an Instructional Tool in English Language Teaching (ELT) at Undergraduate Level. *International Journal of English and Literature*, 5(6): 141-143.
- Ratminingsih, N.M. 2012. Teaching Techniques, Types of Personality, and English Listening Skill. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(1): 23-29.
- Ratminingsih, N.M. 2014. Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Inggris Induktif Berbasis Lagu Kreasi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(1): 47-58.
- Ratminingsih, N.M. & Budasi, I G. 2015. Pengembangan Games Berorientasi Model PAKEM dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Laporan penelitian tidak dipublikasikan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sauve, L., Renaud L., Kaufman, D., & Marquis, J. S. 2007. Distinguishing between Games and Simulations: A Systematic Review. *Educational Technology and Society*, 10(3): 247-256.
- Schmid, M. 2016. *The Best Age to Learn a Second Language*, (Online), (<http://www.independent.co.uk/news/education/the-best-age-to-learn-a-second-language-a6860886.html>), diakses 22 Agustus 2016.
- Syandri, G. 2015. A case Study on the Use of Visual Media in English Instructional Process at State Islamic Secondary School 1 Malang. *Journal of Research and Method in Education*, 5(4): 46-56.
- Thanh, P.Y.H. 2010. Implementing a Student-Centered Learning Approach at Vietnamese Higher Education Institutions. *Journal of Future Studies*, 15(1): 21-38.
- Tuan, L. T. 2012. Vocabulary Recollection through Games. *Theory and Practice. Language Studies*. 2(2): 257-264.
- Wang, Y. J., Shang, H. F. & Briody, P. 2011. Investigating the Impact of Using Game in Teaching Children English. *International Journal of Learning & Development*. 1(1): 127-141.
- Wright, A., Betteridge, D. & Buckby, M. 2006. *Games for Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Yolageldili, G. & Arikan, A. 2011. Effectiveness of Using Games in Teaching Grammar to Young Learners. *Elementary Education Online*, 10(1): 219-229.
- Zagal, J., Rick, J. & His, I. 2006. Collaborative Games: Lesson Learned from Board Games. *Simulation and Gaming*, 37(1): 24-40.