



Pengaruh *Language Games* Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Mahasiswa Administrasi Bisnis Internasional Politeknik Kampar

Dzulhijjah Yetti ^{1*}, Rahmad Akbar ², Merlia Rahmayani ³,
Andri Nofiar. Am ⁴, Antoni Pribadi ⁵

^{1,2,3,4,5} Politeknik Kampar, Kampar, Indonesia

Jalan Tengku Muhammad Km.2 Batu Belah Kec. Bangkinang, Kab. Kampar

Korespondensi penulis: dzulhijjahyetti14@gmail.com

Abstract. *In the process of language learning, particularly English, there are various methods and strategies that can be applied. One interesting approach is through language games. This study aims to examine the impact of using language games on students' English-speaking skills. The subjects of the study involved 19 students from classes 1 to 4 of the International Business Administration Program at Kampar Polytechnic. The results revealed that the use of language games significantly improved students' speaking abilities, including pronunciation, fluency, and sentence accuracy. Additionally, student participation, discipline, and responsiveness also showed improvement. Based on the questionnaire results, all students agreed that language games were not only enjoyable but also highly motivating, encouraging them to engage more actively in class activities.*

Keywords: *Language games, Speaking, Teaching Method*

Abstrak. Dalam proses pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Inggris, tersedia berbagai metode dan strategi yang dapat diterapkan. Salah satu pendekatan yang menarik adalah melalui permainan bahasa (*language games*). Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak penggunaan *language games* terhadap kemampuan berbicara mahasiswa dalam bahasa Inggris. Subjek penelitian melibatkan 19 mahasiswa dari kelas 1 sampai 4 Program Studi Administrasi Bisnis Internasional Politeknik Kampar. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan *Language games* secara signifikan meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa, termasuk dalam hal pengucapan, kelancaran, dan keakuratan kalimat. Selain itu, partisipasi, kedisiplinan, serta respons mahasiswa juga mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil kuesioner, seluruh mahasiswa setuju bahwa permainan bahasa tidak hanya menyenangkan, tetapi juga sangat memotivasi mereka untuk lebih terlibat dalam aktivitas kelas.

Kata Kunci: *Language Games, Berbicara, Metode Pengajaran*

1. LATAR BELAKANG

Di antara berbagai bahasa yang digunakan di seluruh dunia, bahasa Inggris telah berhasil memantapkan dirinya sebagai bahasa internasional. Bahasa Inggris adalah satu-satunya bahasa yang benar-benar universal (Tamrin & Yanti, 2019). Jumlah pengguna Bahasa Inggris sangat luas, hanya diimbangi oleh Bahasa China dan Rusia (Rahayu, 2022). Pertumbuhan bahasa Inggris didukung di lima benua, termasuk Eropa, Amerika, India, Afrika Utara, dan Australia. Selain itu, besar kemungkinan bahasa Inggris akan menjadi bahasa dasar peradaban manusia.

Perkembangan bahasa Inggris sangat pesat, terutama di bidang pendidikan. Di Indonesia, bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di

pendidikan formal, dari taman kanak-kanak hingga tingkat universitas. Di tingkat universitas, bahasa Inggris dikategorikan sebagai mata kuliah umum yang wajib diambil oleh mahasiswa dari semua jurusan.

Dalam mempelajari suatu bahasa, terdapat empat keterampilan utama: mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*) (Wijayanti & Gunawan, 2021). Keterampilan menyimak dan berbicara berkaitan dengan bahasa lisan, sedangkan keterampilan membaca dan menulis berkaitan dengan bahasa tulis. Keempat keterampilan tersebut terkait erat dengan proses kognitif yang mendasari penggunaan bahasa. keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk mengartikulasikan bunyi dan kata untuk mengungkapkan pikiran, gagasan, dan perasaan. Pendengar menerima informasi melalui kombinasi nada, penekanan, dan jeda, terutama selama komunikasi tatap muka, di mana gerakan tangan dan ekspresi wajah juga memainkan peran penting.

Kunci pembelajaran bahasa adalah latihan. Kemahiran seseorang dalam suatu bahasa bergantung pada seberapa sering mereka menggunakannya . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semakin sering kita berlatih menggunakan suatu bahasa, semakin tinggi kemahiran kita. Jika kita ingin meningkatkan keterampilan membaca, kita perlu membaca lebih sering; hal yang sama berlaku untuk keterampilan berbicara. Untuk menguasai keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris, kita harus meningkatkan penggunaan bahasa secara lisan. Namun, hal ini sering menjadi tantangan bagi banyak orang yang ingin belajar bahasa Inggris.

Dalam lingkungan pembelajaran formal, khususnya dalam mempelajari bahasa asing, pembelajar sering kali menghadapi kesulitan, terutama ketika bahasa asing tersebut berbeda dengan bahasa ibu mereka dalam hal bunyi, kosakata, penulisan, dan tata bahasa. Hal ini juga dialami oleh mahasiswa Program Studi Administrasi Bisnis Internasional. Mereka sering kali kesulitan untuk mengungkapkan ide-ide yang sudah mereka miliki. Ketika diminta untuk menjelaskan dalam bahasa Indonesia, kendala tersebut dapat diatasi.

Sebagian besar mahasiswa cenderung mengerti ketika seseorang berbicara dalam bahasa Inggris, tetapi mereka merasa kesulitan untuk menanggapi atau memberikan jawaban singkat. Sebagian dari mereka merasa malu dan kurang percaya diri ketika mengungkapkan ide-ide mereka dalam bahasa Inggris. Hal ini terlihat ketika dosen meminta mereka untuk menjawab, meskipun tanggapan mereka seringkali singkat.

Sebagai dosen, kita diharapkan untuk membimbing mahasiswa untuk mencapai tujuan setiap mata kuliah, terlepas dari kesulitan yang mungkin timbul. Dosen diharapkan untuk bersikap kreatif dan inovatif dalam mengatasi tantangan yang dihadapi oleh mahasiswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi atau metode pengajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa mahasiswa.

2. KAJIAN TEORITIS

Dalam bidang pemerolehan bahasa, khususnya bahasa Inggris, tersedia berbagai metode dan strategi. Strategi pembelajaran mencakup berbagai aktivitas atau teknik yang digunakan instruktur, yang berkisar dari perencanaan dan pelaksanaan pelajaran hingga evaluasi dan pelaksanaan program tindak lanjut dalam konteks pendidikan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu (Megawati et al., 2020). Salah satu metode yang efektif adalah penggunaan permainan/games.

“Language learning is hard work. Effort is required at every moment and be maintained over a long period. Games help and encourage many learners to sustain their interest and work”.

“Games help the teacher to create contexts in which the language is useful and meaningful”. (Wright et al., 2006)

Permainan dapat sangat memotivasi dan menyenangkan, memberikan kesempatan kepada mahasiswa yang pemalu untuk mengekspresikan pikiran dan ide mereka (Sahrawi et al., 2018). Meskipun demikian, ada kepercayaan umum bahwa permainan terutama untuk anak-anak. Dalam konteks pembelajaran, permainan sering kali dianggap hanya sebagai hiburan, bukan pendidikan. Namun, mahasiswa yang berpartisipasi dalam permainan selama pelajaran sering kali merasa pengalaman itu menyenangkan dan menarik.

Mengingat konteks ini, penulis menyadari pentingnya meneliti dampak *language games* terhadap kemahiran berbahasa Inggris, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Penelitian ini akan dilakukan di Politeknik Kampar, dengan fokus pada mahasiswa kelas 1 sampai 4 di Program Studi Administrasi Bisnis Internasional yang kesulitan berbicara dan belum pernah menjadi subjek penelitian serupa sebelumnya. Mata kuliah Bahasa Inggris umum bertujuan untuk memastikan bahwa mahasiswa mengetahui, memahami, dan dapat menerapkan bahasa tersebut; dengan demikian, penelitian ini penting karena akan memberikan wawasan berharga bagi dosen Bahasa Inggris yang ingin meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa. Memasukkan

permainan diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan frekuensi praktik Bahasa Inggris mahasiswa.

Menjelajahi dampak *language games* terhadap kemahiran berbahasa memang menarik, terutama karena dosen diharapkan untuk memperkenalkan metode inovatif untuk membantu siswa mengatasi tantangan mereka. Penelitian sebelumnya tentang penggunaan *language games* dilakukan oleh Al Masri dan Majeda Al Najjar (2014) dalam sebuah studi berjudul " *the effect of using Word Games on Primary Stage Students Achievement in English Language Vocabulary in Jordan*". Penelitian tersebut termuat dalam *American International Journal of Contemporary Research* dan bertujuan untuk meneliti bagaimana permainan kata memengaruhi perolehan kosakata bahasa Inggris di antara siswa sekolah dasar di Sekolah Marj Al Hamam dan Al Baraa. Penelitian ini melibatkan sampel 158 siswa kelas satu dan menggunakan tes awal dan tes akhir untuk mengevaluasi peningkatan kosakata. Temuan menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil pre tes dan post tes, yang menunjukkan bahwa permainan kata dapat secara efektif meningkatkan pengajaran kosakata bahasa Inggris (Najjar et al., 2014).

Darmayanti (2020) melakukan studi serupa berjudul "Penggunaan *Games* untuk meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa," yang bertujuan untuk meningkatkan proses penggunaan games untuk mengajar berbicara dengan melakukan penelitian mengikuti langkah-langkah : Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan Refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan " *Who am I* " cocok dengan kebutuhan kelas dan memenuhi kriteria teori-teori permainan berbicara yang baik setelah diberikan beberapa modifikasi. Hasil uji t-test pada skor siswa menunjukkan bahwa peningkatan yang dilakukan adalah signifikan dalam setiap siklus (Damayanti et al., 2020).

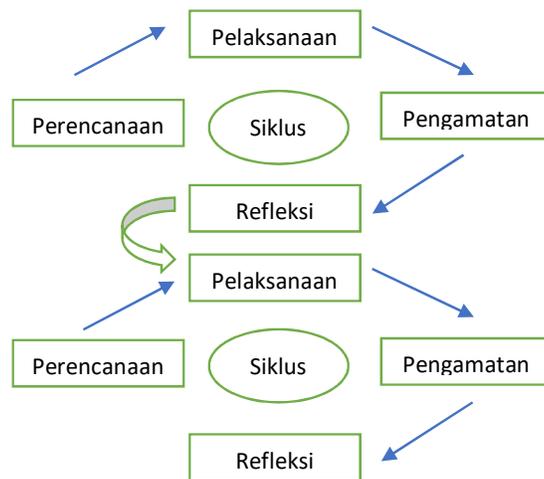
Penelitian terkait lainnya dilakukan oleh Kurniati (2019) dengan judul "Pengaruh penerapan *Guessing Game* terhadap kemampuan berbicara Mahasiswa STAIN Bengkalis". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berbicara mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan *gussing game* dan mengetahui pengaruh penerapan *guessing game* terhadap keterampilan berbicara mahasiswa semester pertama program studi Tadris Bahasa Inggris, STAIN Bengkalis. Hasil penelitian menunjukkan *Guessing game* memberikan pengaruh yang kurang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbicara mahasiswa (Kurniati & Ervina, 2019).

Penelitian terkini ini berbeda karena berfokus pada dampak *language games* khususnya pada keterampilan berbicara siswa, yang meliputi kelancaran, pengucapan,

dan ketepatan kalimat. Lebih jauh, penelitian ini meneliti dampak *language games* pada keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris. Subjek penelitian ini unik, karena mengeksplorasi proses pembelajaran bahasa Inggris melalui *language games* di kalangan mahasiswa Program Administrasi Bisnis Internasional Politeknik Kampar.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terbagi menjadi empat aspek utama, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Secara umum, model penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Politeknik Kampar, sebuah institusi pendidikan tinggi dalam bidang vokasi. Subjek penelitian ini terdiri dari 19 mahasiswa, yang terdiri dari 14 perempuan dan 5 orang laki-laki. Penulis akan mengamati kemampuan berbicara bahasa Inggris mahasiswa, yang meliputi kelancaran, pengucapan, dan ketepatan kalimat. Selain itu, penulis juga akan menyelidiki motivasi mereka untuk belajar dan partisipasi mereka di kelas.

Laporan penelitian ini ditulis secara deskriptif, memberikan narasi yang menggambarkan dan menjelaskan subjek yang diteliti. Pendekatan penelitian ini mengikuti langkah-langkah penelitian kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, didukung oleh teknik rekam dan catat. Teknik observasi dilakukan melalui partisipasi.

Data dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif. Hasil kuesioner dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif, sedangkan kemampuan berbicara mahasiswa dikumpulkan dalam bentuk data kuantitatif. Data kuantitatif ini di analisis secara

deskriptif untuk mengidentifikasi peningkatan keterampilan berbicara mahasiswa. Kriteria penilaian kemampuan berbicara diadopsi dari rubrik penilaian keterampilan berbicara yang dikembangkan oleh Simon (2005) dan dimodifikasi sesuai dengan kondisi mahasiswa. Rubrik penilaian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kelancaran, pengucapan, dan ketepatan kalimat (Ika Meilinda Ummul Ma'rufa, 2022)

Tabel 1. Rubrik Penilaian

Penilaian	Sub penilaian	Bobot	Poin
Kelancaran	Tidak jelas	1	5
	Kurang jelas	2	10
	Jelas	3	15
	Sangat jelas	4	20
Pelafalan	Tidak tepat	1	5
	Kurang tepat	2	10
	Tepat	3	15
	Sangat tepat	4	20
Tata bahasa/ ketepatan kalimat	Tidak menguasai	1	5
	Kurang menguasai	2	10
	Menguasai	3	15
	Sangat menguasai	4	20

Keterangan rubrik

1: 5

2: 10

3: 15

4: 20

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menjelaskan dampak penggunaan permainan bahasa terhadap kemampuan berbicara mahasiswa, meliputi aspek-aspek seperti kelancaran, pengucapan, dan ketepatan kalimat. Penilaian keterampilan berbicara mahasiswa dilakukan dengan menggunakan rubrik yang telah diuraikan sebelumnya. Selain itu, observasi langsung dan penyebaran kuesioner kepada mahasiswa dilakukan untuk mendukung temuan penelitian ini.

Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris pada Tahap Pra-Tindakan

Pengamatan pada tahap pra-tindakan bertujuan untuk menilai kemampuan berbicara, tingkat partisipasi, dan motivasi belajar mahasiswa di awal sebelum siklus

pembelajaran dimulai. Proses pembelajaran pada tahap ini diawali dengan sesi pembukaan, yang melibatkan perkenalan diri oleh dosen dan mahasiswa. Untuk menilai tingkat partisipasi dan motivasi, dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya, menanggapi, atau menyampaikan pendapatnya sebelum akhirnya memilih salah satu dari mereka untuk berbicara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi dan partisipasi mahasiswa masih sangat rendah, karena tidak ada yang berinisiatif untuk bertanya, menjawab, atau menyampaikan ide terlebih dahulu.

Untuk menilai kemampuan berbicara, dosen mengajukan pertanyaan dan meminta semua mahasiswa untuk menjawab satu per satu. Topik yang dibahas meliputi perkenalan diri dan kehidupan sehari-hari. Setiap mahasiswa diberi kesempatan untuk berbicara, dan hasil tes berbicara dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Tes Berbicara Patindakan

No/mahasiswa	Aspek yang Dinilai			Jumlah Nilai
	1	2	3	
1	10	10	15	35
2	10	5	5	20
3	10	10	10	30
4	10	10	10	30
5	10	10	10	30
6	10	10	10	30
7	10	10	10	30
8	10	8	10	28
9	12	12	10	32
10	13	13	10	36
11	10	10	10	30
12	10	10	10	30
13	13	13	10	36
14	10	10	10	30
15	10	10	10	30
16	10	10	10	30
17	10	10	10	30
18	10	10	10	30
19	10	10	8	28

Keterangan aspek yang dinilai

1: kelancaran

2: pelafalan

3: ketepatan

Berdasarkan hasil tes berbicara pada tahap pra-tindakan, ditemukan bahwa hampir semua mahasiswa memperoleh nilai yang rendah. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berbicara mereka masih kurang dalam hal kelancaran, pengucapan, dan ketepatan kalimat. Sebagian besar mahasiswa belum lancar berbicara dalam bahasa Inggris. Beberapa faktor yang menyebabkan hal ini antara lain kurangnya rasa percaya diri karena takut melakukan kesalahan, tidak mengetahui cara mengucapkan kata-kata tertentu, dan belum terbiasa dengan bahasa Inggris karena jarang menggunakannya.

Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris pada Siklus I

Pada siklus ini, peneliti mulai menerapkan penggunaan language games dalam pembelajaran. Langkah-langkah proses pembelajarannya adalah sebagai berikut:

Kegiatan Awal

- 1) Dosen mengucapkan salam kepada mahasiswa dan meminta mereka untuk menandatangani daftar hadir.
- 2) Dosen menanyakan tentang materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya.

Kegiatan Inti

- 1) Peneliti membagi kelas menjadi dua kelompok besar untuk permainan *tic* dan *tac*. Mahasiswa diminta untuk membaca kata-kata tersebut bersama-sama. Setelah mereka fasih mengucapkan kata-kata tersebut, peneliti meminta setiap mahasiswa, mulai dari belakang, untuk mengucapkan kata-kata tersebut secara bergantian: satu mahasiswa mengucapkan "*tic*" dan mahasiswa berikutnya mengucapkan "*tac*," terus berlanjut hingga semua siswa mendapat giliran. Para mahasiswa tampak menikmati kegiatan ini.
- 2) Setelah itu, peneliti menjelaskan permainan "*what is the word*" yang akan mereka mainkan. Sebelum itu, para mahasiswa diminta untuk memikirkan sebuah kata tentang sesuatu yang mereka sukai atau tidak sukai. Peneliti memanggil satu mahasiswa dari salah satu kelompok untuk maju dan menjelaskan sebuah kata. Jika seorang siswa dari kelompok lawan dapat menebak kata tersebut, kelompok tersebut menang dan dapat "merekruit" mahasiswa yang berdiri di depan sebagai anggota baru tim mereka.
- 3) Setelah permainan selesai, peneliti mengumumkan kelompok pemenang dan meminta kelompok lain untuk memberi selamat kepada mereka dengan *giving aplouse*.
- 4) Peneliti kemudian meminta semua mahasiswa untuk kembali ke tempat duduk mereka.
- 5) Peneliti menjelaskan bahwa materi untuk hari itu adalah tentang "*like*" dan "*dislike*." Peneliti menunjukkan cara membentuk kalimat yang mengekspresikan rasa *like* dan

dislike, dengan menghubungkan kalimat tersebut dengan kata-kata yang digunakan dalam *games* sebelumnya.

6) Setelah memastikan mahasiswa memahami penjelasannya, peneliti meminta mereka untuk menulis empat kalimat tentang hal-hal yang mereka suka dan tidak suka pada selembar kertas kecil, beserta nama mereka.

7) Setelah selesai, peneliti meminta setiap mahasiswa untuk membaca kalimat mereka satu per satu sambil memperkenalkan diri.

8) Setelah semua mahasiswa mendapat giliran, peneliti menjelaskan bahwa mereka akan memainkan permainan yang disebut "*who is the person.*" Peneliti membaca salah satu kertas yang telah dikumpulkan, misalnya: "*He likes chocolate, he likes football, he doesn't like basketball, and he hates pizza. Who is the person?*" Peneliti menggunakan "*He*" karena orang yang menuliskan kalimat tersebut adalah seorang laki-laki. Peneliti kemudian menunjuk salah satu mahasiswa yang sedang duduk untuk menebak siapa orang yang dimaksud. Apabila mahasiswa yang ditunjuk salah dalam menebak, maka mahasiswa tersebut harus maju ke depan untuk menggantikan orang yang menjelaskan di depan. Namun, jika tebakannya benar, orang yang sedang menjelaskan akan tetap berada di depan dan melanjutkan dengan menjelaskan orang lain dari kertas yang sudah dikumpulkan sebelumnya..

9) Semua mahasiswa memiliki kesempatan untuk memainkan permainan.

Kegiatan Akhir

Peneliti melakukan sesi refleksi dengan menanyakan kesulitan yang dialami mahasiswa dan mengatasi kesalahan yang terjadi selama kegiatan.

Berikut ini adalah hasil tes berbicara pada Siklus I setelah penerapan *Language games*.

Tabel 3. Hasil Tes Berbicara Siklus I

No/mahasiswa	Aspek yang Dinilai			Jumlah Nilai
	1	2	3	
1	13	13	15	41
2	12	10	10	32
3	13	13	15	43
4	12	12	15	39
5	13	13	13	39
6	12	12	12	36
7	13	13	13	39
8	13	10	10	33

9	13	13	13	39
10	13	13	12	38
11	13	13	15	41
12	12	12	12	36
13	13	13	13	39
14	13	12	12	37
15	12	12	12	36
16	12	12	12	36
17	12	12	12	36
18	12	12	12	36
<u>19</u>	<u>12</u>	<u>12</u>	<u>10</u>	<u>36</u>

Keterangan aspek yang dinilai

1: kelancaran

2: pelafalan

3: ketepatan

Berdasarkan hasil tes berbicara sebelumnya, ditemukan adanya peningkatan kemampuan berbicara mahasiswa Administrasi Bisnis Internasional.

Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris pada Siklus II

Siklus II dilaksanakan karena peneliti merasa perlu untuk memperkuat hasil yang telah dicapai pada Siklus I. Berikut rincian pelaksanaan Siklus II:

Kegiatan Awal

- 1) Dosen mengucapkan salam kepada mahasiswa dan meminta mahasiswa untuk menandatangani lembar kehadiran.
- 2) Dosen mengajukan pertanyaan tentang materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya, dengan tujuan membantu mahasiswa mengingat kembali materi tersebut.

Kegiatan Inti

- 1) Peneliti membagi kelas menjadi dua kelompok besar untuk melakukan permainan. Mahasiswa dipanggil satu per satu, dimulai dari belakang, sementara peneliti mengulang "one" dan "two" secara bergantian hingga semua mahasiswa mendapat nomor. Selanjutnya, peneliti mengecek konsentrasi mahasiswa dengan menanyakan nomor mereka, "so you are number?" Setelah itu, peneliti meminta semua mahasiswa yang termasuk nomor satu untuk berkumpul dalam satu grup dan diminta untuk duduk di bagian kiri peneliti. Sementara itu, semua mahasiswa yang termasuk nomor dua diminta untuk duduk di bagian sebelah kanan peneliti.

- 2) Setelah semua mahasiswa duduk, peneliti menjelaskan permainan yang akan mereka mainkan, yaitu "*miming*". Sebelumnya, mahasiswa diminta untuk memikirkan satu kata yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari mereka. Peneliti kemudian memanggil salah satu mahasiswa dari salah satu kelompok untuk maju dan memperagakan gerakan tersebut tanpa berbicara. Mahasiswa yang duduk harus menebak gerakan yang diperagakan, dan kelompok yang menebak dengan benar akan mendapatkan poin. Setiap mahasiswa mendapat giliran untuk memperagakan gerakan selama sekitar 15 menit.
- 3) Setelah permainan selesai, peneliti mengumumkan kelompok pemenang dan meminta kelompok lain untuk memberi selamat dengan *giving aplouse*.
- 4) Peneliti meminta semua mahasiswa untuk kembali ke tempat duduk masing-masing.
- 5) Peneliti menjelaskan materi yang akan dipelajari, yaitu tentang "*habit*." Peneliti mengajarkan cara membuat kalimat tentang *habit*, menghubungkannya dengan kata-kata yang digunakan siswa selama *games* sebelumnya.
- 6) Setelah penjelasan dirasa cukup dan mahasiswa mengerti, mereka diminta untuk membuat kalimat tentang kebiasaan sehari-hari mereka dalam bahasa Inggris.
- 7) Setelah semua siswa mendapat giliran, peneliti menampilkan soal-soal latihan pada *PowerPoint* untuk dijawab oleh mahasiswa.
- 8) Setelah selesai, peneliti mendiskusikan jawaban dari soal latihan tersebut secara bersama-sama, sambil memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berpartisipasi dengan menjawab pertanyaan yang diajukan.
- 9) Selanjutnya, peneliti meminta semua mahasiswa menyiapkan selembar kertas dan menuliskan "*find someone who*," diikuti oleh tujuh kalimat dalam bahasa Inggris.
- 10) Setelah semua kalimat ditulis, peneliti menjelaskan bahwa mereka harus mencari satu orang di kelas yang sesuai dengan petunjuk dari kalimat yang telah dibuat.
- 11) Seluruh mahasiswa kemudian berdiri dan bersiap untuk berkeliling, berbicara dalam bahasa Inggris untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan yang diajukan.

Kegiatan Akhir

Peneliti melakukan refleksi dengan menanyakan kesulitan yang dialami mahasiswa dan memperbaiki kesalahan yang terjadi.

Berikut adalah hasil tes berbicara pada siklus II setelah penerapan *language games*.

Tabel 4. Hasil Tes Berbicara Siklus II

No/mahasiswa	Aspek yang Dinilai	Jumlah Nilai
--------------	--------------------	--------------

	1	2	3	
1	16	16	16	48
2	15	15	15	45
3	15	15	15	45
4	15	15	15	45
5	15	15	15	45
6	15	15	15	45
7	15	15	15	45
8	15	15	15	45
9	17	15	15	47
10	17	16	16	49
11	15	15	15	45
12	15	15	15	45
13	16	15	16	47
14	15	15	15	45
15	15	15	15	45
16	15	15	15	45
17	15	15	15	45
18	15	15	15	45
19	15	15	15	45

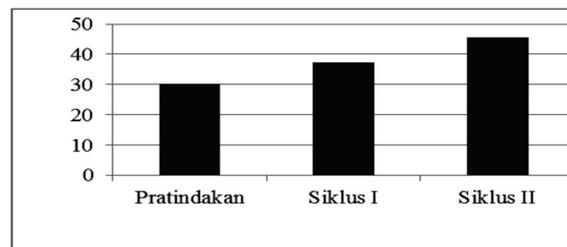
Keterangan aspek yang dinilai

1: kelancaran

2: pelafalan

3: ketepatan

Dari hasil tes berbicara yang telah disebutkan, terlihat adanya peningkatan keterampilan berbicara mahasiswa Administrasi Bisnis Internasional pada Siklus II. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari tahap pratindakan, Siklus I, hingga Siklus II, seperti yang tergambar pada gambar berikut.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Tes Berbicara

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan Siklus II berhasil menggambarkan dampak penggunaan *language games* terhadap kemampuan berbicara siswa.

Kelancaran Berbicara

Rata-rata mahasiswa dapat berbicara dengan lancar, tetapi terkadang intonasinya kurang tepat, seperti yang terlihat pada hasil pra-tindakan. Masalah yang paling kentara adalah ketika mahasiswa mengucapkan kalimat berita yang seharusnya berintonasi datar dan menurun, tetapi mereka mengucapkannya dengan nada tinggi. Kesalahan lain yang diamati adalah ketika mahasiswa mengucapkan kalimat tanya tetapi mengucapkannya seolah-olah kalimat berita.

Pengucapan Kata

Ketika mengucapkan kata dalam bahasa Inggris, mahasiswa melakukan beberapa kesalahan pengucapan, seperti yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Kesalahan Pelafalan Kata

No	Kata	Dilafalkan pratindakan	Dilafalkan siklus I	Dilafalkan siklus II	Seharusnya
1	<i>Shopping</i>	/sɒpɪŋ/	/sɒpɪŋ/	/'ʃɒpɪŋ/	/'ʃɒpɪŋ/
2	<i>live</i>	/lɪv/	/lɪv/	/lɪv/	/lɪv/
3	<i>like</i>	/lɪk/	/lɪk/	/lɪk/	/lɪk/
4	<i>don't</i>	/dɒn/	/dɒn/	/dɒnt/	/dɒnt/
5	<i>she</i>	/si:/	/ʃi:/	/ʃi:/	/ʃi:/
6	<i>Teach</i>	/ti:c/	/ti:tʃ/	/ti:tʃ/	/ti:tʃ/
7	<i>years</i>	/jɪə/	/jɪə/	/jɪə/	/jɪə/, /jɪə:/
8	<i>old</i>	/old/	/old/	/əld/	/əld/

Berdasarkan tabel di atas, dapat dikatakan bahwa pelafalan mahasiswa mengalami perubahan perbaikan pada siklus II. Melalui penggunaan *language game*, mahasiswa dapat melafalkan kata dengan tepat.

Ketepatan Kalimat

Selama tahap pra-tindakan, rata-rata siswa membuat kesalahan dalam semua kalimat bahasa Inggris yang mereka buat. Namun, setelah penerapan permainan bahasa, kesalahan ini berhasil diperbaiki oleh siswa, seperti yang terlihat pada hasil siklus I dan II yang dirinci dalam tabel di bawah ini.

Tabel 6. Kesalahan Kalimat

No.	Kesalahan	Siklus I	Siklus II	Seharusnya
-----	-----------	----------	-----------	------------

1.	"My name ..."	"My name is"	"My name is"	"My name is"
2.	"I 19 years old"	"I 19 years old"	"I am 19 years old"	"I am 19 years old"
3.	"I from"	"I from ..."	"I am from ..."	"I am from ..."
4.	"I live on Denpasar"	"I live in Denpasar"	"I live in Denpasar"	"I live in Denpasar"
5.	"She like ..."	"She like"	"She likes"	"She likes"

Hasil Observasi Mahasiswa

Dari hasil observasi perilaku mahasiswa selama pelaksanaan *language games* pada siklus I dan II, diketahui bahwa mahasiswa memusatkan perhatiannya kepada instruktur, tidak mengobrol dengan teman sebaya, menghindari mengerjakan tugas lain, dan datang dengan persiapan yang matang untuk mengikuti kelas. Terkait respons siswa selama pembelajaran, mereka aktif mencatat poin-poin penting, menyampaikan pendapat, dan mengajukan pertanyaan kepada instruktur. Semua mahasiswa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh instruktur, menyelesaikan tugas tepat waktu tanpa menimbulkan gangguan. Partisipasi siswa juga meningkat, dengan jumlah mahasiswa yang terlibat aktif dalam kegiatan kelas meningkat pada siklus I dan II.

Hasil Kuesioner Mahasiswa

Mahasiswa diberikan kuesioner untuk mengetahui pendapat mereka tentang penggunaan *language games* selama pelajaran Bahasa Inggris. Seluruh mahasiswa melaporkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris melalui *games* sangat menyenangkan. Mereka juga menyampaikan bahwa *language games* memicu minat dan motivasi mereka untuk belajar Bahasa Inggris serta mendorong partisipasi mereka dalam semua kegiatan kelas.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dapat disimpulkan bahwa penerapan *Language games* memberikan dampak positif dan signifikan terhadap kemampuan berbicara mahasiswa Administrasi Bisnis Internasional Politeknik Kampar. Peningkatan tersebut terlihat pada siklus I dan semakin kuat pada siklus II. Hal ini mendukung gagasan bahwa latihan sangat penting dalam pembelajaran bahasa; semakin sering berlatih, semakin baik kemampuan berbicara mahasiswa. Penggunaan *Language games* dalam pembelajaran memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbicara tanpa mereka sadari.

Peningkatan keterampilan berbicara meliputi pengucapan, kelancaran, dan ketepatan kalimat yang dibangun oleh mahasiswa. Awalnya, mahasiswa kesulitan dalam mengartikulasikan kalimat atau kata-kata bahasa Inggris dengan lancar, tetapi setelah diperkenalkannya *Language games*, kelancaran mereka meningkat secara nyata pada siklus I dan II. Tren serupa diamati dalam pengucapan kata-kata bahasa Inggris, dengan kesalahan yang dibuat selama fase pratindakan mulai diperbaiki pada siklus I dan II. Ketepatan kalimat yang dihasilkan juga menunjukkan peningkatan, karena kesalahan yang dibuat dalam konstruksi kalimat sebagian besar ditangani, terutama pada siklus II.

Mengenai pengamatan pada perhatian, respons, disiplin, dan partisipasi, juga dicatat ada peningkatan. Mahasiswa sangat fokus pada instruktur selama proses pembelajaran bahasa Inggris. Responsivitas mereka meningkat di kedua siklus, dengan mahasiswa menjadi lebih percaya diri dalam mengajukan pertanyaan dan terlibat dengan instruktur selama pelajaran.

Hasil kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa juga sangat positif mengenai penerapan *Language games* selama kelas bahasa Inggris. Semua mahasiswa setuju bahwa penggunaan *Language games* menyenangkan dan sangat memotivasi, mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan kelas sambil juga meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris mereka.

6. DAFTAR REFERENSI

- Damayanti, A., Sudana, D., & Wirza, Y. (2020). Penggunaan games untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(1), 11–19. <https://doi.org/10.17509/jpp.v20i1.24549>
- Ika Meilinda Ummul Ma'rufa, A. S. (2022). Meningkatkan penguasaan vocabulary bahasa Inggris untuk siswa/siswi SD dengan media flashcard di SDN. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 3(2), 1352–1356. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/575>
- Kurniati, K., & Ervina, E. (2019). Pengaruh penerapan guessing game terhadap kemampuan berbicara mahasiswa STAIN Bengkalis. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 114. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v11i1.112>
- Megawati, M., Harimurti, E. R., & Mukaddamah, I. (2020). Meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa dengan platform Learnsocial. *Research and Development Journal of Education*, 1(1), 23. <https://doi.org/10.30998/rdje.v1i1.6943>
- Najjar, M., Masri, A. A., & Al Masri Majeda Al Najjar, A. (2014). The effect of using word games on primary stage students' achievement in English language vocabulary in Jordan. *American International Journal of Contemporary Research*, 4(9), 144–152. www.aijcrnet.com

- Rahayu, I. D. (2022). Penerapan aplikasi Capcut untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris kelas IX-A SMP Negeri 2 Gudo. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 3(2), 44–50. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v3i2.2585>
- Sahrawi, S., Hafis, M., Sari, D. S., Astuti, D. S., & Wiyanti, S. (2018). Pengajaran kosakata bahasa Inggris menggunakan games untuk menarik minat belajar siswa SMP Awaluddin. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 166. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v2i2.1005>
- Tamrin, A. F., & Yanti, Y. (2019). Peningkatan keterampilan bahasa Inggris masyarakat pegunungan di Desa Betao Kabupaten Sidrap. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 15(2), 61–72. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v15i2.1673>
- Wijayanti, A., & Gunawan, Y. B. (2021). Pembelajaran bahasa Inggris dengan bantuan media video pendek YouTube. *RESONA: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 14. <https://doi.org/10.35906/resona.v5i1.637>
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for language learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://www.cambridge.org>