

## ‘ M-A-K-E I-T ‘ PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA

Nanang Triasmosari,  
S.Pd.M.Pd.  
Guru Bahasa Inggris  
SMK Negeri 2 Metro

E-mail  
[triasmosari@gmail.com](mailto:triasmosari@gmail.com)

HP 081379642573

**ABSTRACT:** MAKE IT, Pembelajaran Berbasis Permainan Untuk Keterampilan Berbicara. Pembelajaran efektif dapat diraih ketika proses pembelajaran terasa menyenangkan bagi siswa. Mempelajari sesuatu yang menyenangkan membuat orang tidak terbebani. Sebaliknya mempelajari sesuatu yang tidak disukai, selain cepat membosankan, hasilnya tidak maksimal. Atas dasar asumsi itu, guru perlu merancang strategi mengajar yang membuat siswa menyukai proses pembelajaran. Tentu saja pekerjaan ini bukan hal yang mudah. Ini adalah tantangan profesional guru yang kongkrit dan fenomenal. Siswa menyukai menyukai pembelajaran sehingga proses belajar menjadi menyenangkan merupakan harapan semua guru. Metode MAKE IT merupakan serangkaian prinsip pembelajaran berbasis permainan untuk menjawab tantangan tersebut. Metode MAKE IT yang menawarkan pembelajaran; Menyenangkan (*Fun*), Aktif (*Active*), Komunikatif (*Communicative*), Ekonomis (*Economic*), Interaktif (*Interractive*) dan Total (*Totally*) terbukti mampu: (1) menumbuhkan kesenangan, (2) meningkatkan keaktifan, (3) menumbuhkan rasa percaya diri untuk berkomunikasi lisan, (4) membuat media pembelajaran sederhana dan murah, (5) melatih kebersamaan, dan (6) mengaktifkan penggunaan indera tubuh lebih banyak untuk belajar bahasa secara total dan optimal. Adapun rangkaian metode MAKE IT ini adalah sebagai berikut: (1) Menyenangkan (*Fun*), yaitu menawarkan kesenangan karena berbasis permainan sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, (2) Aktif (*Active*), yaitu menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran karena mereka akan ‘dipaksa’ untuk berbicara mengikuti permainan yang disediakan, (3) Komunikatif (*Communicative*), yaitu menumbuhkan rasa percaya diri untuk berkomunikasi dengan rekan-rekannya dalam permainan dengan mengedepankan ‘peer correction’, (4) Ekonomis (*Economic*), yaitu media pembelajaran menggunakan teknologi sederhana yang mudah dibuat dan murah, bahkan merupakan bahan daur ulang ‘sampah’, (5) Interaktif (*Interractive*), yaitu kebersamaan yang dikedepankan dalam latihan berbahasa, (6) Terpadu (*Integrated*), yaitu penggunaan indera tubuh secara penuh dalam belajar bahasa sehingga menghasilkan memory jangka panjang (*long term memory*) yang lebih baik

**KEYWORDS:** metode pembelajaran berbasis permainan; menyenangkan; aktif; komunikatif; ekonomis; interaktif dan terpadu

\* Corresponding Author: Guru Bahasa Inggris SMK Negeri 2 Metro, E-mail: [triasmosari@gmail.com](mailto:triasmosari@gmail.com), HP 081379642573

**Article History:** Received: DD/M/YYYY; Revised: DD/M/YYYY; Accepted: DD/M/YYYY



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

## PENDAHULUAN

Seorang guru harus memiliki kreatifitas dan mampu merancang strategi pembelajaran dan memilih media pembelajaran yang mempunyai kontribusi dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran yang pada akhirnya akan menuju pada efektifitas belajar. Melalui pemilihan media pembelajaran yang tepat, seorang guru dengan dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan aktifitas, partisipasi dan rangsangan dalam belajar. Oleh karena itu guru diharapkan mampu mengubah paradigma pembelajaran konvensional yang selama ini digunakan serta menyusun dan mengatur pembelajaran yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

Penggunaan teknologi informatika (TI) dalam pembelajaran memberikan banyak kemudahan kepada guru dalam melaksanakan tugasnya. Beberapa aplikasi teknologi (contohnya: *English Discovery*, *Dyned*, *Minilyrics*, Kamusku, *Talk It*, dll.) dapat digunakan guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah. Permasalahannya adalah semanya membutuhkan perangkat pendukung lainnya seperti komputer/laptop, handphone (android), koneksi internet, dan kelistrikan. Bahkan beberapa aplikasi yang mengedepankan *blended learning* merupakan aplikasi berbayar yang cukup mahal. Belum lagi penyimpangan yang kerap dilakukan pembelajar dalam menggunakan teknologi informatika dalam pembelajaran (misalnya, *unrecommended access*, *cheating via internet*, *unnecessary chatting*, dll.) Lebih jauh lagi, penerapan TI yang seharusnya menawarkan kemudahan belajar, ternyata menumbuhkan rasa malas untuk membaca buku-buku pendidikan karena terpengaruh hal-hal yang instan.

Pembelajaran bahasa tidak cukup dengan akses yang mudah saja, namun harus diimbangi dengan penggunaan indera (*part of speech*) secara lebih aktif. Karena mengalami kendala dalam pembelajaran berbasis TI, beberapa guru cukup kreatif mencari strategi dan media pembelajaran yang lebih sederhana untuk menumbuhkan keaktifan siswa. Namun tidak semua strategi dan media tersebut efektif dalam pembelajaran Bahasa Inggris terutama keterampilan berbicara (*speaking*). Piaget dalam Sujiono, dkk (2008:138) menyatakan bahwa permainan sebagai media meningkatkan perkembangan kognitif dan memungkinkan mempraktikkan kompetensi dan keterampilan yang diperlukan dengan cara santai dan menyenangkan. Hal tersebut menjadi inspirasi penulis untuk melakukan pembelajaran berbasis permainan yaitu dengan menggunakan kombinasi papan permainan yang menawarkan kesenangan dan kartu aktivitas yang menuntun para siswa pada target pembelajaran yang ditentukan. Tujuannya adalah untuk keakuratan struktur berbahasa dan keaktifan berkomunikasi yang dilengkapi dengan kesenangan yang membuat siswa termotivasi (Hadfied, 1999). Dan praktik terbaik ini diberi judul *MAKE IT Game*, Teknologi Tepat Guna Pembelajaran Bahasa Inggris

Efektif, karena (1) menawarkan pembelajaran yang menyenangkan berbasis permainan, (2) meningkatkan keaktifan siswa, (3) meningkatkan kemampuan komunikatif, (4) ekonomis karena berbahan daur ulang, (5) mengedepankan hubungan interaktif yang saling membangun, dan (6) mengintegrasikan beberapa keterampilan berbahasa dan teknologi dalam satu langkah pembelajaran.

Fokus kegiatan *Best Practice* ini adalah implementasi media belajar MAKE IT Game dalam pembelajaran Bahasa Inggris agar lebih efektif. Sedangkan tujuan *best practice* ini adalah: (1) menggambarkan proses implementasi MAKE IT Game dalam pembelajaran Bahasa Inggris, dan (2) membuktikan peningkatan efektivitas pembelajaran melalui implementasi MAKE IT Game dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah. Tentu saja *best practice* ini disusun untuk memberikan banyak manfaat baik untuk guru, siswa, sekolah maupun untuk masyarakat. Untuk Guru diharapkan dapat memberi masukan dalam memilih media pembelajaran yang efektif dan efisien yang mengakomodir kebutuhan pembelajaran bahasa. Manfaat untuk siswa diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbahasa secara aktif melalui cara belajar yang menyenangkan. Untuk sekolah, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang baik untuk menjawab kebutuhan sarana pembelajaran yang efektif dan efisien di sekolah. Dan terakhir untuk masyarakat, diharapkan *best practice* ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bahwa pemanfaatan teknologi tepat guna (tidak harus teknologi maju) dapat diterapkan pada pembelajaran dan dapat memberikan hasil positif dalam pendidikan putra-putrinya di sekolah.

## **METODE**

Hal yang menjadi obyek dalam penelitian tindakan ini adalah (1) tingkat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dan (2) hasil belajar siswa khususnya keterampilan berbicara Bahasa Inggris. Tingkat partisipasi aktif belajar siswa dapat diartikan sebagai keikutsertaan atau keterlibatan mental dan emosi dari seseorang didalam situasi kelompok yang mendorong mereka untuk menyokong kepada pencapaian tujuan kelompoknya dan ikut bertanggung jawab terhadap kelompok. Sedangkan hasil belajar siswa secara umum diartikan sebagai kemampuan berbahasa Inggris melalui pembelajaran berkelanjutan; dimulai dengan meningkatkan kompetensi pengetahuan jenis, kaidah dan konteks suatu teks, dilanjutkan dengan kompetensi keterampilan yang menyajikan suatu teks tulis dan lisan baik terencana maupun spontan dengan pelafalan dan intonasi yang tepat, dan bermuara pada pembentukan sikap kesantunan berbahasa dan menghargai keindahan bahasa. Dan secara khusus hasil belajar siswa diartikan sebagai keterampilan siswa berbicara menggunakan Bahasa Inggris sesuai konteks.

Langkah operasional kegiatan penelitian menggunakan ‘*descriptive quantitative research*’ yang memberikan informasi detail tentang gambaran pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan MAKE IT, dan didukung oleh data kuantitatif tentang peningkatan kualitas dan efektifitas pembelajarannya. Dengan langkah yang sistematis tersebut maka akan diperoleh gambaran secara lengkap bagaimana desain dan pelaksanaan pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa sehingga akan meningkatkan pengetahuan berbahasa dan keterampilan berbicara Bahasa Inggris secara santun. Adapun langkah-langkah operasional ini membutuhkan beberapa kelengkapan sebagai berikut: (1) Analisis Kebutuhan Pembelajaran, (2) Analisis SKL-KI-KD dan Sintaks Model Pembelajaran, (3) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan IPKG-1, (4) Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran (IPKG-2), (5) Pelaksanaan Penilaian dan Evaluasi Pembelajaran (IPKG-3), (6) Analisis Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran, (7) Analisis Penilaian Afektif, Kognitif dan Psikomotorik, (8) Penilaian Kelas Speaking Efektif, dan (9) Penilaian Pembelajaran Berbasis Permainan.

Sumber data penelitian diperoleh melalui berbagai instrumen yang disediakan sesuai langkah operasional penelitian. Untuk perolehan data primer yaitu hasil belajar diperoleh melalui blanko penilaian sikap, tes pengetahuan dan tes keterampilan berbicara (*rubric of speaking*). Selanjutnya adalah data sekunder yaitu hasil pengamatan dalam pelaksanaan pembelajaran. Data sekunder penelitian ini adalah bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan permainan komunikatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Sumber data yang digunakan adalah hasil pengamatan yang terdapat dalam Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG) yang disesuaikan dengan kaidah dalam Kurikulum 2013. Sedangkan data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif akan memberikan gambaran yang jelas mengenai desain, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran dilakukan dengan menggunakan permainan komunikatif untuk meningkatkan keterampilan siswa berbicara Bahasa Inggris. Data kualitatif juga diperoleh melalui lembar pengamatan, interview dan kuisioner yang dilakukan. Untuk selanjutnya data kualitatif tersebut akan dilengkapi dengan data kuantitatif yang diperoleh melalui tes evaluasi dan portpolio siswa pada akhir pembelajaran. Akhirnya, untuk mengetahui hasil tindakan secara menyeluruh maka instrumen penelitian digunakan berupa rubrik, lembar observasi, lembar kuisioner, catatan lapangan, tes ataupun non-tes dan lembar pencermatan dokumen (tugas dan karya siswa).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

MAKE IT merupakan permainan yang didesain khusus untuk pembelajaran Bahasa Inggris. Permainan ini memadukan penggunaan papan permainan (seperti ular tangga; dengan instruksi berbahasa Inggris) dengan kartu aktivitas bergambar yang berisi materi target bahasa yang akan dipelajari siswa. Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis permainan ini cukup sederhana, murah dan mudah didapat. Alat yang digunakan adalah: (1) gunting/*cutter*, (2) perekat/lem, (3) penggaris, dan (4) spidol/pen. Sedangkan bahan-bahannya adalah: (1) almanak kadaluarsa, (2) kertas kado/karton, (3) tripleks bekas ukuran min. 30x30cm, (4) plastik/isolasi bening, (5) kertas warna, dan (6) potongan kayu berbentuk kubus. Sedangkan kata MAKE IT sendiri merupakan akronim dari permainan yang: (1) menyenangkan, (2) aktif, (3) komunikatif, (4) ekonomis, (5) interaktif dan (6) terpadu.



Photo 1 : MAKE IT Game karya siswa siap digunakan



Photo 2 : Kreatifitas siswa menemukan pola design

Amato (1988:4) menyatakan bahwa permainan merupakan hal menyenangkan dan mengurangi ketegangan dan permainan dapat ditambahkan dalam proses pembelajaran karena dapat menghilangkan kekakuan. Oleh karena itu, rangkaian huruf awal MAKE IT adalah pembelajaran melalui permainan **menyenangkan** tanpa terlena dalam kesenangan itu sendiri, artinya desain permainan harus tetap fokus pada target materi pembelajaran. Kombinasi papan permainan dan kartu aktivitas lebih mengedepankan keterampilan siswa dalam berfikir dan berkata-kata, serta sedikit menggunakan gerakan. Hal tersebut ternyata tidak mengurangi kelucuan dan kegembiraan dalam proses pembelajaran.



Photo 3 : MAKE IT Game pembelajaran menyenangkan



Photo 4 : MAKE IT Game meningkatkan aktivitas pembelajaran

Rangkaian huruf kedua dalam MAKE IT adalah permainan yang membuat siswa lebih **aktif** dalam pembelajaran. Keaktifan sangat penting karena dapat meningkatkan kompetensi belajar yang kita harapkan. Keaktifan ini dibangun melalui permainan yang mereka lakukan karena setiap siswa memiliki kesempatan, kewajiban dan hak yang sama. Jiwa kompetitif para siswa yang terasah melalui permainan inilah yang juga menumbuhkan rasa percaya diri. Pembelajaran bahasa memerlukan suatu proses yang aktif, sehingga harus dijaga keaktifan tersebut dengan menciptakan aktifitas yang bermakna (Herpratiwi, 2009). Akan berbeda *impact*-nya ketika orang belajar keterampilan bahasa hanya mengandalkan aplikasi tanpa menggerakkan indera pembelajarannya seperti mulut, mata, telinga dan kinestetiknya secara maksimal untuk menguasai keterampilan tersebut. Peribahasa mengatakan '*easy come easy go*' (sesuatu yang mudah didapat biasanya mudah hilang). Teknologi informatika banyak menawarkan kemudahan informasi, pengetahuan bahkan keterampilan. Namun dalam pembelajaran bahasa kita tidak hanya cukup dengan akses-akses yang mudah saja, harus diimbangi dengan latihan penggunaan indera tubuh secara lebih aktif.

Rangkaian huruf ketiga dalam MAKE IT adalah permainan yang **komunikatif**; yaitu terjadinya komunikasi aktif antar siswa dengan menggunakan bahasa target. Amato (1988:4) menyatakan bahwa permainan akan memberikan kesempatan pada siswa yang pendiam dan pemalu untuk mengungkapkan gagasan mereka. Dalam permainan ini diupayakan sebanyak mungkin siswa secara aktif berbicara dengan teman-temannya dalam Bahasa Inggris sesuai materi yang diberikan. Oleh karena itu, dalam permainan siswa akan 'dipaksa' untuk berbicara dalam bahasa target karena itu merupakan aturan permainan (*rule of the game*).



Photo 5 : MAKE IT *Game* akan 'memaksa' si pendiam berbicara



Photo 6: MAKE IT *Game* dibuat dari bahan daur ulang

Rangkaian huruf keempat dalam MAKE IT adalah **ekonomis**; yaitu pembuatan media pembelajaran berbasis permainan dengan menggunakan bahan sederhana yang mudah didapat, bahkan beberapa merupakan bahan daur ulang sampah (papan tripleks bekas, almanak kadaluarsa, potongan kayu, dll). Selain itu juga permainan ini tidak membutuhkan energi listrik, aplikasi khusus, maupun akses internet dalam penggunaannya.

Rangkaian huruf kelima MAKE IT adalah permainan yang bersifat **interaktif**; yaitu menjadi sebab terjadinya interaksi yang cukup baik antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, siswa dengan sumber belajar, dan siswa dengan lingkungan. Dalam permainan tersebut, siswa dilatih untuk (1) menghargai pendapat siswa lainnya, (2) menyelesaikan persoalan yang terjadi dengan merujuk pada sumber yang terpercaya, (3) menghargai peran juri, dan (4) menghargai kebersihan dan kerapian tempat belajar.

Rangkaian terakhir (keenam) dari MAKE IT adalah permainan yang bersifat **terpadu**; setidaknya memadukan keterampilan *listening* dan *speaking* dalam satu permainan. Keterampilan mendengar (*listening*) muncul ketika mereka harus menyimak pertanyaan teman dalam permainan, dan memahami pertanyaan tersebut. Keterampilan berbicara nampak ketika mereka mengajukan ataupun menjawab pertanyaan teman permainannya. Selain itu, MAKE IT *game* dapat digunakan secara mandiri (hanya menggunakan papan permainan dan kartu aktivitas), dan dapat juga dipadukan dengan penggunaan media lainnya seperti aplikasi 'kamusku' atau '*talk it*' untuk mengecek kebenaran pengucapan (*pronunciation*) mereka. Hal ini juga akan memperkaya keterampilan berbahasa.



Photo 7 : MAKE IT Game membuat kelas outdoor interaktif



Photo 8 : MAKE IT Game membuat kelas indoor lebih interaktif

MAKE IT Game dapat digunakan untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dipelajari. Selain itu juga untuk melatih psikomotorik siswa dalam menerapkan dan mendemonstrasikan target pembelajaran bahasa. Pada best practice ini, penulis menerapkan MAKE IT pada siswa Kelas X Program Keahlian Teknologi Pengolahan Hasil Pertanian (TPHP) Tahun Pelajaran 2017/2018 di SMK Negeri 2 Metro. Sedangkan materi pembelajaran Bahasa Inggris Kelas X SMK yang dapat dilatih menggunakan paket Kartu Aktivitas MAKE IT Game adalah komponen bahasa yang berkaitan dengan *Tense*; seperti (1) *Plans and Intention/Simple Future Tense*, (2) *Past Activity/Simple Past Tense*, dan (3) *Routines/Simple Present Tense*.

**Bagaimana Implementasi MAKE IT dalam pembelajaran Bahasa Inggris?** Implementasi MAKE IT Game pada pembelajaran Bahasa Inggris yaitu dengan cara dikombinasikan dengan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan 5 langkah pembelajarannya yaitu: (1) stimulus, (2) identifikasi masalah, (3) mengumpulkan data, (4) pengolahan data, dan (5) pembuktian dan (6) menarik kesimpulan. Pada langkah pembelajaran tersebut, hal yang dilakukan guru dan siswa adalah sebagai berikut: (1) siswa diberikan stimulus berupa kartu aktivitas MAKE IT Game, (2) siswa menganalisis materi yang berhubungan dengan kartu aktivitas dengan bertanya kepada guru, (3) siswa mengumpulkan data dengan berlatih menyusun dialog berdasarkan kartu aktivitas, (4) siswa mengasosiasi melalui simulasi penggunaan MAKE IT Game tersebut sesuai dengan target pembelajaran dibimbing oleh guru, (5) siswa melakukan pembuktian dengan menerapkan MAKE IT Game dan melakukan eksplorasi kemampuan berbicara sesuai dengan target bahasa, dan (6) siswa melakukan generalisasi dengan menyusun formula yang tepat mengenai materi yang dipelajari.

Pada langkah keempat sintaks model pembelajaran tersebut guru sebagai fasilitator bertugas: (1) menyiapkan, memfotokopi dan memotong kartu aktivitas

tersebut sesuai dengan materi dan jumlah kelompok siswa, (2) membagikan masing-masing kelompok 1 paket kartu aktivitas, (3) membimbing siswa untuk membuat 1 ungkapan/kalimat untuk 1 kartu aktivitas, (4) mensimulasikan setiap gambar dan meyakinkan siswa mengerti target bahasa yang terkandung dalam setiap gambar melalui aktivitas tanya jawab.

Sedangkan tugas siswa dalam penerapan *MAKE IT Game* adalah sebagai berikut; (1) membentuk kelompok dan menentukan juru permainan, (2) menyiapkan papan permainan, dadu, dan pointer yang sudah dibuat, (3) mengundi siapa yang harus melangkah pertama, kedua, ketiga, dstnya, (4) melemparkan dadu, menggerakkan pointer sesuai angka yang tertera pada dadu, lalu mengambil kartu aktivitas, (5) mempersilahkan pemain berikutnya bertanya sesuai dengan kaidah materi pembelajaran, (6) menjawab pertanyaan berdasarkan kartu aktivitas yang diambarnya, (6) Juri mengecek kebenaran jawaban (7) Juri menentukan pemenang dengan kriteria yang mencapai *finish* terlebih dahulu atau jika kartu sudah habis, maka siswa dengan langkah terjauh yang menjadi pemenang.

Penilaian otentik yang mengedepankan keakuratan data yang meliputi ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan dapat dilakukan selama dan sesudah proses pembelajaran berbasis papan permainan dan kartu aktivitas berlangsung. Guru dapat melakukan penilaian sikap (afektif) melalui observasi pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung, atau dapat juga dilakukan penilaian sikap melalui penilaian diri ataupun penilaian teman sejawat pada saat akhir pembelajaran. Penilaian kognitif dapat dilakukan dengan tes setelah proses pembelajaran, sedangkan penilaian keterampilan (psikomotor) dapat dilakukan melalui keterampilan menulis ataupun praktik berbicara di akhir pembelajaran.

**Bagaimana Hasil Yang Dicapai?** *MAKE IT Game* terbukti mampu meningkatkan motivasi dan tingkat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, menumbuhkan rasa percaya diri, melatih secara aktif *organ of speech* dalam berbahasa, yang pada akhirnya mampu meningkatkan kompetensi siswa dalam berbahasa inggris. Berikut ini adalah data peningkatan hasil pembelajaran di kelas X TPHP-1 SMK Negeri 2 Metro T.P. 2017/2018

Lebih jauh lagi, keterampilan berbahasa inggris ternyata membawa siswa pada kepercayaan diri yang tinggi sehingga mampu bersaing dengan siswa lain dari berbagai sekolah baik dalam even lomba Bahasa Inggris maupun dalam even lainnya yang menggunakan Bahasa Inggris sebagai pengantar.

**Apa pentingnya MAKE IT?** Berkaitan dengan upaya membangun karakter unggul siswa, penerapan *MAKE IT Game* dalam pembelajaran Bahasa Inggris terbukti meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dan juga hasil belajarnya. Melalui *MAKE IT Game* siswa dilatih untuk memiliki rasa percaya diri dan keberanian dalam mengajukan maupun menjawab pertanyaan baik pada teman maupun pada guru sehingga proses

belajar mereka tidak hanya sekedar duduk, diam, mendengarkan dan mencatat, tetapi proses partisipasi belajar siswa benar terlaksanakan dengan optimal. Juga tercipta kerjasama yang baik pada saat siswa membuat secara berkelompok media permainan sesuai keinginan mereka sendiri dan dengan arahan guru. melakukan *peer-correction* dalam permainannya. Kejujuran dan kedisiplinan juga terbentuk pada saat siswa melakukan pembelajaran berbasis permainan tersebut, selain itu siswa juga merasa senang dalam belajar dan mudah dalam menyerap dan memahami materi yang dipelajari.

*Tabel 3 : Tabel Prosentase Peningkatan Motivasi dan Ketuntasan Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Implementasi MAKE IT Game dalam pembelajaran*

No	Materi Pembelajaran	Model dan Strategi	Motivasi dan Tingkat Partisipasi Aktif	Ketuntasan Ranah Kognitif	Ketuntasan Ranah Psikomotorik
1	Simple Past Tense	Non-Integrasi MAKE IT dalam Model Pembelajaran	85%	76%	70%
2	Simple Future Tense	Integrasi MAKE IT dalam Model Pembelajaran	94%	94%	91%
<b>Peningkatan Yang Terjadi</b>			9%	18%	21%

Muatan pembelajaran berbasis lingkungan hidup juga ditekankan ketika para siswa membuat media pembelajaran dengan menggunakan barang-barang bekas dan tidak terpakai seperti papan tripleks limbah bangunan, kalender bekas, dadu dari limbah kayu kasau, karton/kertas kado bekas, dan lain-lain. Dalam hal ini pembelajaran berbasis lingkungan terutama 3R (*Reuse, Reduce dan Recycle*) menjadi lebih bermakna ketika para siswa dapat menghasilkan karya yang bermanfaat untuk pembelajaran mereka dengan bahan dari sampah.

Pada implementasi *MAKE IT Game*, guru berperan sebagai fasilitator dan sejauh mungkin melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tuntutan kaidah bahwa siswa membangun pengetahuannya dengan membuat hubungan makna antara konsep baru yang diperolehnya dengan pengetahuan yang telah dimilikinya. Proses ini mengaktifkan daya intelektual, analisis, sintesis, dan evaluasi, serta meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa dalam berbahasa. Hasilnya menunjukkan bahwa 94% siswa melakukan pembelajaran secara aktif. Kebebasan siswa mengembangkan kosakata dan semangat berkompetisi secara sehat dan menyenangkan merupakan salah satu usaha untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif, bermakna dan optimal.

Bimbingan dan penghargaan pada siswa juga diperlukan karena hubungan guru dan siswa yang baik dalam pembelajaran akan membantu keberhasilan belajar siswa.

**Apakah yang baru dari MAKE IT?** Implementasi MAKE IT *Game* dalam pembelajaran Bahasa Inggris merupakan teknologi sederhana yang dapat digunakan secara mandiri, atau dapat juga dikombinasikan dengan teknologi yang lebih tinggi seperti penggunaan android dengan aplikasi 'kamusku' atau 'talk it'. Dan Integrasi ini ternyata juga memberikan dampak positif bagi siswa untuk memanfaatkan handphone mereka secara benar dan lebih bijaksana daripada sekedar hiburan dan *chatting* saja. Sifat MAKE IT *Game* yang dapat digunakan dimana saja (*portable*) memberikan kebebasan guru untuk melakukan pembelajaran di dalam kelas (*indoor*) maupun di luar kelas (*outdoor*). Permainan ini juga tidak bergantung pada energi listrik maupun koneksi internet, penggunaan aplikasi 'Talk It' ataupun 'Kamusku' sebagai alat bantu menggunakan aplikasi *off-line* pada handphone siswa. Selain itu, penggunaan Kartu Aktivitas pada implementasi MAKE IT *Game* ternyata cukup efisien karena satu paket kartu aktivitas dapat digunakan untuk beberapa materi Bahasa Inggris yang setara. Pada best practice ini, penulis menggunakan 1 paket kartu aktivitas untuk mengajarkan 3 jenis materi yaitu: (1) Plans and Intention, (2) Past Activity, dan (3) Routines.

Implementasi MAKE IT *Game* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMK Negeri 2 Metro merupakan wujud kreativitas guru dalam menghadapi situasi dan kondisi yang ada di sekolah. Kreativitas ini didukung oleh beberapa faktor seperti: (1) kesempatan luas yang diberikan manajemen sekolah kepada guru untuk mengembangkan kreativitasnya selama tidak bertentangan dengan peraturan yang berlaku, (2) hasil telaah dari ahli konten dan konstruk dari komunitas kerja MGMP Bahasa Inggris SMK di sekolah maupun tingkat Kota Metro untuk kesempurnaan media pembelajaran, (3) Keterlibatan siswa yang sangat baik dalam semua tahapan pembelajaran menggunakan MAKE IT *Game*, dan (4) ketersediaan bahan baku serta alat.

**Apa saja faktor penghambatnya?** Implementasi MAKE IT *Game* dalam pembelajaran juga menghadapi beberapa faktor penghambat seperti: (1) tidak semua siswa antusias dengan permainan yang menggunakan teknologi sederhana, (2) masih ada siswa yang hanya berfikir untuk menang dalam kompetisi, namun mengabaikan proses permainan, (3) durasi waktu yang cukup lama dalam pembuatan media belajar ini, (4) cukup sulit membuat kartu aktivitas yang sesuai dengan materi pelajaran, dan (5) pelarangan penggunaan handphone di sekolah, padahal hal tersebut sangat membantu proses pembelajaran.

**Selanjutnya bagaimana?** Memperhatikan semua gambaran implementasi MAKE IT *Game* pada pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dan mempertimbangkan faktor pendukung dan penghambat yang ada, maka tindak

lanjut dari best practice ini adalah: (1) mengimplementasikan media belajar MAKE IT Game pada pembelajaran materi Bahasa Inggris lainnya, atau mata pelajaran lainnya yang relevan karena terbukti meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa sehingga berpengaruh pada peningkatan kompetensi belajarnya, (2) mengembangkan dan menyempurnakan media belajar MAKE IT Game sesuai kebutuhan pembelajaran Bahasa Inggris atau mata pelajaran lainnya yang relevan karena mampu menjawab kebutuhan sarana belajar yang efektif dan efisien, (3) membuka peluang pemanfaatan handphone secara terbatas untuk mendukung proses pembelajaran dengan pengawasan yang baik dan pemanfaatan yang sesuai untuk kebutuhan belajar siswa.

## SIMPULAN

MAKE IT Game merupakan permainan komunikatif yang diterapkan penulis dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMK Negeri 2 Metro. Permainan ini dijadikan *best practice* karena menawarkan nuansa pembelajaran yang: (1) Menyenangkan (*Fun*), (2) Aktif (*Active*), (3) Komunikatif (*Communicative*), (4) Ekonomis (*Economic*), (5) Interaktif (*Interractive*), dan (6) Terpadu (*Integrated*). MAKE IT Game merupakan teknologi pembelajaran sederhana yang tepat guna untuk menjawab kebutuhan media yang efektif dan efisien di sekolah. MAKE IT Game dapat dilakukan di mana saja, dapat dimainkan secara mandiri, dan dapat juga dikombinasikan dengan teknologi yang lebih tinggi seperti aplikasi 'Kamusku' ataupun 'Talk It' sebagai alat bantu. MAKE IT Game merupakan hal yang menyenangkan untuk dilakukan sehingga siswa yang sedang melakukan permainan terkadang tidak merasa terbebani karena merasa rileks, menikmati alur permainan, memiliki mental kompetitif, bahkan kesalahan yang dilakukan dalam permainan dianggap hiburan semata, dan *peer correction* juga dilakukan antar siswa tanpa ada kesan menggurui. Penerapan MAKE IT Game dalam pembelajaran Bahasa Inggris terbukti cukup efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa yang pada akhirnya juga meningkatkan keterampilan berbahasa karena mereka belajar dengan cara yang menyenangkan. MAKE IT Game terbukti meningkatkan rasa percaya diri, melatih secara aktif *organ of speech*, dan menumbuhkan mental kompetitif dalam diri siswa. Keterampilan berbahasa Inggris yang baik membawa siswa pada kepercayaan diri yang tinggi sehingga mampu bersaing dengan siswa lain dari berbagai sekolah baik dalam even lomba Bahasa Inggris maupun dalam even lainnya yang menggunakan Bahasa Inggris sebagai pengantar.

MAKE IT Game dapat dikembangkan dalam materi pembelajaran Bahasa Inggris lainnya, ataupun mata pelajaran lain yang sejenis. Seyogyanya permainan ini terus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran karena MAKE IT Game mengisyaratkan kreativitas guru yang harus selalu muncul dan merupakan jawaban akan kebutuhan media pembelajaran yang efektif dan efisien di sekolah. Media pembelajaran sejenis MAKE IT Game

akan berkembang dan berjalan dengan baik jika memenuhi beberapa persyaratan sebagai berikut: (1) Kualitas guru yang kreatif dan inovatif sehingga mampu menciptakan media pembelajaran berbasis permainan yang lainnya, (2) Media pembelajaran berbasis permainan yang disesuaikan dengan usia siswa; yaitu permainan yang lebih mengasah mental, bukan hanya fisik, (3) Bahan baku media pembelajaran berbasis permainan yang disesuaikan dengan kondisi ekonomi; akan lebih baik jika berbahan baku murah atau produk daur ulang, (4) Instrumen pembelajaran berbasis permainan yang disesuaikan dengan target materi pembelajaran, (5) Kemandirian media pembelajaran sehingga tidak bergantung pada teknologi yang lain, namun juga dapat dikombinasikan dengan teknologi lainnya, dan (6) Tim kerja yang merupakan ahli desain dan ahli konten sehingga media pembelajaran yang dibuat dapat ditelaah dan dicari kesempurnaannya.

## REFERENSI

- Hadfield, Jill. 1999. *Beginners Communication Games*. Addison Wesley Longman Ltd. Harlow. England
- Herpratiwi. 2009. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Piaget, 1972. *Teori Perkembangan Kognitif Piaget*, dalam Sujiono, dkk., 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Richard-Amato, P.A. 1998. *Making It Happen: Interaction in the Second Language Classroom: From Theory to Practice*. New York. Longman.
- Triasmosari, Nanang. 2011. *Using Games To Improve Students' Speaking Ability For The Second Graders of Chemical Industry Program of SMK Negeri 2 Metro*. Kota Metro
- Triasmosari, Nanang. 2014. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Permainan Komunikatif Pada Pembelajaran Bahasa Inggris*. Kota Metro. CV Ladunny Alifatama
- Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Menengah. 2017. *Pedoman Pemilihan Guru Berprestasi Jenjang SMA dan SMK Tingkat Nasional Tahun 2018*. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dirjen GTK. Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Menengah.