

The effectiveness of the monopoly game in improving english speaking skills for young students

Fitri Dwiyan^{a*}

^aUniversitas Islam Negeri Imam Bonjol, Padang, Indonesia

*E-mail: fitridwiyan942014@gmail.com

Abstract: The purpose of this study is to present a literature study on the effectiveness of monopoly in developing students' English speaking skills. The researcher examines three articles and theses related to the use of monopoly learning media in teaching speaking. The results of the literature study are used to identify the effectiveness of using monopoly as a medium of learning in speaking, especially for young students. The researcher found that playing the monopoly game could improve students' speaking ability in English compared to the general way of learning without using the media, this was evidenced by the results of the students' speaking test from the articles that had been researched. The results of this study are expected to be used as an information and reference material for teachers or researchers for further research. In short, the use of monopoly in improving English speaking skills to young students can be a new strategy that can be used by English teachers.

Keywords: Monopoly, board game, speaking skill

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyajikan studi pustaka tentang keefektifan monopoli dalam mengembangkan skill berbicara bahasa inggris siswa. Peneliti meneliti tiga artikel dan tesis yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran monopoli dalam pengajaran berbicara. Hasil dari studi pustaka digunakan untuk mengidentifikasi keefektifan menggunakan monopoli sebagai media pembelajaran dalam berbicara terutama untuk pelajar muda. Peneliti menemukan bahwa bermain game monopoli dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa inggris siswa di bandingkan dengan cara belajar umum tanpa menggunakan media, hal ini dibuktikan dengan hasil tes speaking siswa dari artikel yang telah diteliti. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi dan bahan referensi bagi guru atau peneliti untuk penelitian selanjutnya. Singkatnya, penggunaan monopoli dalam meningkatkan skill berbicara bahasa inggris kepada pelajar muda dapat menjadi strategi baru yang dapat digunakan oleh guru bahasa inggris.

Kata kunci: Monopoli, Game Board, Skill Berbicara

PENDAHULUAN

Penyebab rendahnya hasil belajar salah satunya ialah pemilihan metode dan media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran tidak terlalu tepat dan pengelolaan kegiatan pembelajaran masih belum mampu menghasilkan motivasi belajar siswa secara optimal (Sohibun, 2017). Pembelajaran yang menyenangkan merupakan dambaan bagi pelajar muda, sehingga penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi siswa.

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan (Masykur, 2017). Saat ini sudah banyak media yang dapat digunakan seperti board game, komik, dan juga aplikasi digital yang telah diluncurkan diantaranya Geschool, Microsoft Powerpoint, Canva dan masih banyak lagi yang dapat digunakan oleh guru-guru di Indonesia untuk dikembangkan sebagai bahan ajar, terutama dalam bahasa Inggris..

Menurut Nunan (Nunan, 2003), berbicara adalah kemampuan untuk mengungkapkan perasaan, emosi, gagasan, dan pikiran. Selain itu, Nunan juga menyatakan bahwa berbicara adalah kemampuan untuk menanggapi lawan bicara secara lisan. Penny (Penny, 2009) menyatakan bahwa dari keempat keterampilan

(mendengarkan, membaca, berbicara dan menulis), berbicara dianggap sebagai yang paling penting dan sulit. Menurut Nunan, hal terpenting dalam pembelajaran berbicara adalah motivasi. . Jika siswa tidak menyadari betapa pentingnya belajar berbicara, mereka mungkin tidak memperhatikan yang akan mempengaruhi proses pembelajaran. Motivasi yang baik akan mempengaruhi kemauan siswa untuk berlatih bahasa Inggris secara teratur. Orang yang memiliki peran paling penting untuk memotivasi siswa dalam berlatih bahasa Inggris adalah guru bahasa Inggris. Guru perlu mempertimbangkan kegiatan apa yang sesuai untuk mengajar bahasa Inggris terutama untuk pelajar muda oleh karena itu guru harus berhati-hati dalam memilih kegiatan untuk mengajar bahasa Inggris. Untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka, guru harus lebih kreatif dalam menciptakan kegiatan belajar mengajar di kelas.

Monopoli merupakan salah satu permainan papan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, Poerwadarminta (Poerwadarminta, 1990) mengatakan monopoli adalah suatu keadaan dimana suatu barang dapat menyediakan barang (di pasar lokal atau nasional) paling sedikit 1/3 dikuasai oleh satu orang atau satu kelompok sampai harga dapat ditentukan, bertemu, terkendali. Monopoli yang akan dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris dengan materi teks deskriptif, dimana siswa dapat bermain sambil belajar. Sambil bermain siswa dapat meningkatkan kemampuan Listening, Reading, Speaking, dan Writing yang tentunya dengan permainan tersebut tidak hanya berupa pembelajaran bahasa Inggris, tetapi juga moral dan agama.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan. Embun (Embun, 2012) menyatakan bahwa penelitian kepustakaan adalah penelitian yang dilakukan hanya berdasarkan karya tulis, baik hasil penelitian maupun yang belum dipublikasikan. Dalam penelitian ini, peneliti meneliti dua artikel dan satu tesis yang berkaitan dengan efektivitas media monopoli dalam meningkatkan skill berbicara bahasa Inggris. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Melfianora (Melfianora, 2017) menyatakan bahwa sumber data untuk studi pustaka dapat berupa sumber resmi tetapi dapat berupa laporan/kesimpulan seminar, catatan/catatan diskusi ilmiah, surat-surat resmi yang diterbitkan pemerintah dan lembaga lain, baik dalam bentuk buku/manual maupun digital seperti cakram optik, komputer atau data komputer. Setelah mengumpulkan data, peneliti mendeskripsikan data secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Efektifitas Penggunaan Game Monopoli

Berdasarkan artikel dan penelitian oleh peneliti, hal ini menunjukkan bahwa ada kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam menguji efektivitas. menurut Pallant (Pallant, 2010) menyatakan bahwa hasilnya akan disimpulkan sebagai tidak signifikan jika nilai p sama atau tidak kurang dari ke .05. Seperti penjelasan Pallant di atas, ada perbedaan yang signifikan dalam skor post-test keduanya kelompok. Perbedaan hasil nilai dari kelas kontrol dan kelas eksperimen menjadi bukti keefektifan game monopoli dalam meningkatkan skill berbicara bahasa Inggris siswa.

Berdasarkan artikel diatas dan penelitian oleh peneliti, efektivitas game monopoli ialah dapat dipertimbangkan keberhasilannya jika menggunakan game monopoli dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa. Jasmadi (Jasmadi, 2007) menambahkan bahwa ketika siswa aktif dan antusias dalam berbicara, hal ini menunjukkan bahwa mereka memiliki motivasi dan minat yang tinggi dalam proses pembelajaran, untuk mendapatkan pengajaran berbicara yang sukses, guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbicara secara adil dan setara.

Meningkatkan Skill Berbicara Bahasa Inggris Terhadap Pelajar Muda

Dari artikel dan tesis yang diteliti oleh peneliti, dapat dikatakan bahwa pembelajar muda adalah siswa TK, SD, dan SMP. Nurkhasanah (Nurkhasanah, 2014) menjelaskan bahwa siswa yang berusia lima hingga dua belas tahun dianggap sebagai pembelajar muda. Nurkhasanah juga menyatakan bahwa pembelajar muda adalah pembelajar yang suka bermain dan mempraktekkan hal-hal yang telah dipelajarinya.

Artikel dan tesis yang diteliti oleh peneliti menunjukkan bahwa karakteristik pembelajar muda sangat aktif, dan mereka suka berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang menarik. Menurut Brown (Brown, 2001), ada lima karakteristik pembelajar muda, yang pertama adalah pembelajar muda memiliki rentang perhatian yang pendek. Oleh karena itu, guru harus menciptakan proses pembelajaran yang menarik untuk menarik perhatian siswa muda. Hal ini dapat dilakukan dengan mengajar dengan menggunakan berbagai teknik dan kegiatan, seperti permainan, lagu, dll. Ciri kedua dari pembelajar muda adalah mereka sangat aktif. Guru dapat mendorong pelajar muda untuk aktif selama proses pembelajaran dengan melibatkan mereka dalam permainan peran, dialog, permainan dan kompetisi. Karakteristik ketiga dari pembelajar muda adalah bahwa mereka

merespons pujian dengan sangat baik. Artinya, guru dapat mendorong mereka dengan memuji pekerjaan mereka. Ciri keempat pembelajar muda adalah mereka menikmati pemerolehan yaitu belajar sambil bermain. Oleh karena itu, guru harus menggunakan permainan sebagai bagian penting dalam proses belajar mengajar. Ciri terakhir pembelajar muda adalah mereka menyukai fantasi, imajinasi, dan gerakan. Untuk mendorong peserta didik muda berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran, guru harus menyediakan proses belajar mengajar yang melibatkan fantasi, imajinasi, dan gerakan siswa muda.

Memahami karakteristik pelajar muda penting bagi seorang guru. Nurkhasanah menyatakan bahwa guru harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik muda untuk menentukan teknik yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Dengan memahami karakteristik pembelajar muda, guru dapat menerapkan teknik yang sesuai untuk proses belajar mengajar. Menurut Nurkhasanah, ada beberapa teknik yang dapat digunakan dalam mengajar berbicara kepada pembelajar muda. Teknik yang digunakan adalah gerak tubuh, role play, tanya jawab, wayang, permainan, repetisi dan lagu.

Board Game

Menurut artikel dan tesis yang diteliti oleh peneliti, board game memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar. Fithri (Fithri, 2016) menyatakan bahwa pengertian board game adalah permainan dengan papan, yang memiliki beberapa kotak yang di dalamnya tertulis petunjuk dan pertanyaan di setiap kotaknya. Fithri juga menyatakan bahwa board game dapat digunakan sebagai instrumen untuk meraih perhatian mahasiswa untuk mengikuti dan berpartisipasi aktif selama proses belajar mengajar. Selain itu, penggunaan board game dapat membantu siswa untuk berbicara lebih banyak selama pelajaran. Sari (Sari, 2018) menyatakan bahwa menggunakan board game dapat membantu siswa untuk berbicara.

Berdasarkan artikel dan tesis yang diteliti oleh peneliti, berikut adalah langkah-langkah bagaimana menggunakan permainan papan dalam pengajaran berbicara. Pertama, setiap kelompok diberikan media board game, kemudian para pemain di setiap kelompok melempar dadu dan menggerakkan wayang mereka pada mata dadu. Jasmadi menyatakan bahwa cara bermain board game adalah siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Kemudian, para pemain memainkan permainan sesuai aturan yang dijelaskan oleh guru. Misalnya, setiap pemain mengambil kartu berdasarkan warna bonekanya, lalu berhenti di dalam kotak, dan melakukan instruksi kartu tersebut. Dan setiap kali siswa memainkan permainan papan, instruksi dalam kartu akan bervariasi berdasarkan topik pembelajaran.

Efektivitas game Monopoli dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa inggris siswa

Dari artikel dan tesis yang diteliti oleh peneliti, diketahui bahwa board game telah menjadi media untuk proses belajar mengajar sejak lama. Hammond (Hammond, 2011) menyatakan bahwa board game bukanlah konsep baru. Sudah banyak board game edukasi yang dibuat oleh banyak perusahaan. Berdasarkan hasil penelitian peneliti menemukan bahwa bermain game monopoli dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa inggris siswa di bandingkan dengan cara belajar umum tanpa menggunakan media, hal ini dibuktikan dengan hasil tes speaking siswa. Hasil tes artikel Dewanggi (Dewanggi, 2020) menunjukkan bahwa Asymp. Sig. (2-tailed) dari tes ini adalah .000 yang dimana kurang dari 0,050. Ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara grup kontrol dan grup eksperimen. Selain itu, terdapat perbedaan yang signifikan dari nilai rata-rata yaitu 42,34 dari grup eksperimen, sedangkan 21,32 dari grup kontrol. Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam penggunaan permainan monopoli keterampilan berbicara siswa. Kemudian hasil tes atikel dari Resti (Resti, 2012) bahwa siswa aktif berbicara bahasa Inggris dapat dibuktikan oleh 76% siswa setuju untuk menggunakan MMG untuk berlatih berbicara bahasa Inggris. Berdasarkan hasil wawancara, guru berpendapat bahwa para siswa dapat berlatih berbicara tanpa merasa malu, mereka juga sangat antusias dengan game ini, sehingga mereka dapat merasa percaya diri.

Kemudian hasil penelitian dari Rohmah (2014) hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara siswa yang diajar dengan menggunakan permainan monopoli dan siswa yang tidak diajar dengan menggunakan permainan monopoli. Peneliti menemukan bahwa nilai probabilitas kedua kelompok adalah 0,002. Lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,002 < 0,05$). Ini menunjukkan bahwa permainan monopoli secara signifikan dapat mempengaruhi kemampuan berbicara siswa.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menyajikan studi pustaka tentang efektivitas bermain game monopoli dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa inggris siswa. Kesimpulannya, bermain monopoli sangat efektif dalam meningkatkan skill berbicara kepada pelajar muda. Monopoli memberikan latihan yang menarik kepada siswa, menarik perhatian siswa dan membantu siswa berkomunikasi dengan mudah. Selain itu, board game juga membantu siswa meningkatkan

keterampilan berbicara mereka. Karena menggunakan permainan monopoli dalam belajar berbicara kepada pelajar muda memiliki banyak keuntungan, ini dapat menjadi strategi baru yang dapat digunakan oleh guru bahasa Inggris. Selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi dan referensi bagi guru atau peneliti untuk penelitian selanjutnya. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan ruang lingkup penelitian, tidak hanya berfokus pada penggunaan papan tulis tetapi juga mengajarkan keterampilan lain, seperti membaca dan menulis.

REFERENSI

- Ary, D., Jacobs, L. C., Sorensen, C., & Razavieh, A. (2010). *Introduction to Research in Education*. Ohio: Wadsworth.
- Brown, D. (2001). *Teaching By Principles: an Interactive Approach to Language Pedagogy*. New York: Longman
- Fithri, S. J., et al. (2016). The Effect Of Using Board Game On The Second Year Students' Speaking Ability At Smp It Al-Ihsan Boarding School. *Jurnal Online Mahasiswa*. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/view/12517>
- Martani, Wisnu. (2012). Metode Stimulasi dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. (*Jurnal Psikologi*). Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada
- Nunan, David. (2003). *Research Methods in Language Learning*. North America: McGraw-Hill
- Nusantara, Besta dan Irawan, Hamzah. (2012). *Perancangan Boardgame Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Anak SD Kelas (Jurnal Sains dan Seni)*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember
- Pallant, J. (2010). *A step by step guide to data analysis using SPSS*. McGraw-Hill.
- Putri Wahyudi, Dewanggi. (2020). The Effectiveness of Monopoly Game as Media to Enhance 10th Graders Speaking in Descriptive Text. *RETAIN. Volume 8 Nomor 1 Tahun 2020* (95-103)
- Ruhban Masykur, Nofrizal, M. Syazali, *Development of Mathematics Learning Media Using Macromedia Flash*, (Al-jabar: Journal of Mathematics Education, Vol.8 No.2 2017) p.17
- Rohmah, Muflichatur. (2014). *The Effect of Monopoly Game on the Eighth Grade Students' Speaking Ability at SMP Muhammadiyah 1 Gresik*. English Language Education Department Faculty of Teacher Training and Education University of Muhammadiyah Gresik.
- Sari, Nurvita Kumala. (2018). *The Effectiveness of using Board Game Towards Students' Speaking Ability of Second Grade At MA Al-Ma'arif Tulungagung*. State Islamic Institute (IAIN) of Tulungagung. URL: <http://repo.iaintulungagung.ac.id/9927/>
- Silmi, Muh. Rajib. (2017). *Types Of Media And Teaching Techniques In Teaching Speaking At Smp Brawijaya Smart School Malang*. Suar Betang Kemdikbud. <https://suarbetang.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/BETANG/article/view/33>
- Sohibun, Filza Yuliana Ade, *Development of Virtual Class-Based Learning Media Assisted by Google Drive*, (Tadris: Journal of Teacher Training and Tarbiyah Science. Vol. 02 No. 02 2017). h.121
- Utaminingsih, Meta Nur. (2013). *Improving Students' Speaking Ability Through Story Board Game*. Journal of English Language Teaching. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/el>
- Wahyuni, Resti. (2012). *The Use Of Modified Monopoly Game As An Alternative Way For Teaching Oral Skill. A Case Of The Fifth Grade Students Of Islamic Bina Insan Kamil Elementary School Sidareja*
- Wright, Andrew, David Betteridge, & Michael, B. (1994). *Games for Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- WJS, Poerwadarminta (1990). *Big Indonesian Dictionary*. Jakarta: Balai Pustaka