



**PENGUNAAN PERMAINAN TRUTH OR DARE UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA PADA RECOUNT TEXT**

Elia Toding Bua

Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tomohon Sulawesi Utara, Indonesia
Contributor Email: eliabua84@guru.smp.belajar.id

Received: Oct 28, 2021

Accepted: Feb 23, 2022

Published: Mar 30, 2022

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/641>

Abstract

Speaking is one of the language skills which need a great attention since it is considered as the most difficult skill to be mastered by junior high school students. Pertinent to the researcher's experience, the average score of the students' results in preliminary observation is only 53.64. It was found that most of the students got difficulty in telling past events orally because they have poor vocabulary items, grammar, and pronunciation. The purpose of this research is to know how "Truth or Dare Game" can escalate the students' speaking ability on recount text. This research employed Collaborative Classroom Action Research. The researcher and his collaborator worked together in designing the lesson plans, determining the criteria of success, implementing the action, observing, and reflecting the action. The subjects of this research comprised of 32 students. The research instruments were students' speaking performance task consisting of three tasks and field notes. The findings showed that the use of "Truth or Dare Game" can escalate the students' speaking ability on recount text. It can be seen from the average score in Task 1 was 73.82; Task 2 was 78.51, and increased to 84.08 in Task 3. In conclusion, the research contributed to the English teachers that the strategy can be one of the appropriate solutions to solve the same problems related to the teaching of speaking, especially recount text. Future researchers are recommended to use this research as reference to accomplish further research at the same or different language skills and level of education.

Keywords: *Truth or Dare Game; Speaking; Recount Text;*

Abstrak

Berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa yang membutuhkan perhatian karena dianggap paling sulit oleh siswa SMP. Berdasarkan dari pengalaman peneliti, rerata nilai siswa pada observasi awal adalah 53,64. Siswa kesulitan dalam menceritakan pengalaman-pengalaman mereka secara lisan karena mereka tidak memiliki cukup kosakata, tata bahasa serta pengucapan yang kurang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana permainan Truth or Dare dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada materi Recount Text. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Peneliti dan kolaboratornya bekerjasama dalam menyusun RPP, menentukan kriteria kesuksesan, mengaplikasikan, mengamati dan merefleksikan. Subjek pada penelitian ini adalah 32 siswa. Instrumen penelitian adalah tugas keterampilan berbicara siswa yang terdiri dari 3 tugas. Penelitian ini dilaksanakan satu siklus terdiri dari tiga pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan Truth or Dare dapat meningkatkan kemampuan keterampilan berbicara siswa pada Recount Text. Hasilnya dapat dilihat pada rerata nilai siswa pada setiap penugasan. Tugas 1 adalah 73,82%, Tugas 2 adalah 78,51 dan meningkat menjadi 84,08 pada Tugas 3. Sebagai kesimpulan, bagi guru bahasa Inggris yang lain dapat menggunakan permainan Truth or Dare sebagai salah satu solusi untuk memecahkan masalah yang sama yaitu untuk meningkatkan kemampuan keterampilan berbicara siswa. Bagi para peneliti selanjutnya boleh menggunakan penelitian ini sebagai salah satu referensi untuk melaksanakan penelitian yang sama atau pada keterampilan berbahasa yang berbeda.

Kata Kunci: *Truth or Dare; Berbicara; Recount Text;*

A. Pendahuluan

Berbicara tentang keterampilan berbahasa, ada empat keterampilan yang harus dimiliki oleh seseorang, yaitu keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Keterampilan yang paling dominan dalam keseharian kita adalah keterampilan berbicara. Berbicara mempunyai peranan dalam menyampaikan pesan dan ide untuk saling dimengerti antara kedua belah pihak. Hariyadi dan Zamzadi dalam Utami (2012: 4) mengatakan bahwa berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses berkomunikasi, sebab di dalamnya terjadi pesan dari suatu sumber ke tempat lain.

Berbicara dengan orang lain menggunakan bahasa Inggris tidaklah mudah karena seorang pembicara harus menguasai komponen dalam berbicara bahasa Inggris, di antaranya kosakata, tata bahasa dan pengucapan. Ketika seseorang sudah menguasai komponen-komponen tersebut, mereka akan dengan mudah menggunakan bahasa Inggris untuk berbicara dengan penutur asli yang berasal dari luar negeri, dapat mengenyam pendidikan yang lebih tinggi, mendapatkan pekerjaan dengan mudah dan lain sebagainya.

Sayangnya, kemampuan berbicara seseorang tidaklah sama terlebih para siswa kelas delapan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pada siswa kelas VIII, tidak semua semua bisa berbicara dan mengekspresikan diri, membuat komunikasi sosial, dan membuat pesan secara akurat dan lancar. Keterampilan berbicara harus diajarkan mulai dari para pemula yaitu siswa kelas VIII. Menyadari betapa pentingnya keterampilan berbicara, beberapa peneliti telah meneliti bagaimana meningkatkan kemampuan keterampilan berbicara siswa (Tsou, 2005: Liao, 2009). Mereka menggunakan strategi, metode, teknik bahkan media dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Contohnya Tsou (2005) telah mengaplikasikan *Instruction in Oral Classroom Participation* untuk meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa pada Universitas Southern Tainan. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dengan menggunakan *Instruction in Oral Classroom Participation* dapat meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa dan sikap mahasiswa lebih positif, tetapi tidak bisa dipungkiri masih ada juga mahasiswa yang masih pasif.

Liao (2019) telah mengaplikasikan *Interrelated Skills* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa pada *School of Foreign Languages, Sichuan University of Science & Engineering*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa sangat sedikit siswa yang menunjukkan kemampuan bicarannya. Untuk itu, Liao (2019: 14) merekomendasikan kepada para peneliti lain untuk menemukan metode lain untuk

meningkatkan kemampuan berbicara siswa dengan *Interrelated Skills*. Merujuk pada hasil penelitian terlebih dahulu, mengajar keterampilan berbicara merupakan suatu tantangan bagi guru bahasa Inggris termasuk para guru SMP Negeri 1 Tomohon.

Berdasarkan dari pengalaman peneliti dalam mengajar bahasa Inggris di SMP Negeri 1 Tomohon, ditemukan bahwa kemampuan berbicara bahasa Inggris dalam menceritakan kejadian-kejadian yang telah lewat masih kurang. Hal ini dibuktikan dengan nilai tugas berbicara siswa kelas VIII-I. Hanya 4 siswa dari 32 siswa yang memperoleh nilai 75 atau di atas 75. Rerata di kelas VIII-I hanya 53,64 dimana ada 23 siswa kesulitan dalam pengucapan kata dalam Bahasa Inggris, 24 siswa kesulitan dalam tata bahasa, dan 25 siswa kesulitan dalam kosakata untuk menceritakan kejadian-kejadian mereka di waktu lampau.

Berdasarkan dari hasil analisis pengalaman peneliti dalam mengajar keterampilan berbicara *Recount Text*, ada beberapa permasalahan pada kemampuan berbicara siswa. Permasalahan yang pertama, siswa kesulitan dalam mengembangkan ide-ide mereka. Hampir semua siswa hanya bisa menceritakan kejadian-kejadian lampau mereka dua hingga tiga kata. Dalam hal ini, mereka tidak bisa menemukan ide-ide untuk mengembangkan kemampuan berbicara mereka. Permasalahan yang ke dua adalah kurangnya kosakata siswa. Permasalahan yang ke tiga adalah siswa kesulitan pada pengucapan kata dengan tepat dan masih kesulitan dalam menggunakan tata bahasa dengan baik.

Permasalahan siswa dalam belajar keterampilan berbicara pada *Recount Text* harus diminimalisir dengan persiapan yang bagus. Bukan hanya kesulitan siswa dalam keterampilan berbicara pada *Recount Text* yang harus diselesaikan, tetapi bagaimana meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar keterampilan berbicara. Untuk mensukseskan pengajaran keterampilan berbicara siswa, strategi pengajaran yang tepat adalah menggunakan permainan untuk memecahkan permasalahan atau kesulitan siswa dalam belajar keterampilan berbicara pada *Recount Text*.

Salah satu permainan yang bisa diaplikasikan pada pengajaran keterampilan berbicara adalah menggunakan permainan "Truth or Dare". Menurut Wilson (2016: 1), *Truth or Dare Game is a popular game often played at adventure camps, retreats, or overnight events like sleepovers. It is a great icebreaker and provides an opportunity to get to know friends a little better.* Permainan *Truth or Dare* adalah salah satu permainan yang populer sering dimainkan pada saat kemping, retriit atau kegiatan-kegiatan sepanjang malam. Melalui permainan ini, antara teman yang satu dengan yang lain akan lebih saling mengenal lagi.

Implementasi dari permainan *Truth or Dare* memerlukan lebih dari dua pemain. Hal ini berarti bahwa jika permainan ini diaplikasikan dalam pembelajaran berada di bawah naungan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif menekankan pada kerja kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan atau menjawab pertanyaan dengan melibatkan semua anggota kelompok untuk berdiskusi serta memberikan kesempatan kepada setiap anggota untuk menyampaikan pendapat atau jawaban mereka. Lubis & Sinaga (2013: 2) *stated that Cooperative learning emphasizes on the students work together to solve a problem or answer a question and keeps all the students' involvement in the class discussion and provides an opportunity for every student to share an answer to every question.*

Berdasarkan dari data empiris dan penjelasan-penjelasan di atas, peneliti menggunakan permainan *Truth or Dare* sebagai cara alternatif untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara mereka terlebih pada materi *Recount Text*. Permainan ini akan mendorong siswa untuk lebih kreatif dan aktif dalam menyampaikan ide-ide mereka dan suasana pembelajaran keterampilan berbicara pada materi *Recount Text* menyenangkan. Untuk itu, penggunaan permainan *Truth or Dare* digunakan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas VIII-I SMP Negeri 1 Tomohon.

B. Metode

Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan keterampilan berbicara siswa kelas delapan pada materi *Recount Text*. Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain ini digunakan karena penelitian ini dilaksanakan di dalam ruang kelas dengan maksud pengembangan strategi untuk memecahkan permasalahan yang ada. Penelitian ini berfokus pada kelas tertentu. Menurut Kemmis et al. (2014: 19) *Collaborative Classroom Action Research is a group of teachers sometimes together with university education researcher (academic partners), get a critical participatory action research initiative moving*. Berdasarkan dari pendapat tersebut, peneliti tidak melaksanakan penelitian ini sendiri, namun peneliti dibantu oleh seorang kolaborator yaitu guru bahasa Inggris di SMP Negeri 1 Tomohon.

Pada pelaksanaan penelitian ini, peneliti dan kolaboratornya bekerja bersama-sama dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menentukan kriteria kesuksesan, mengobservasi proses belajar-mengajar dan melaksanakan refleksi bersama. Peneliti menggunakan model penelitian tindakan kelas oleh Kemmis et al., in McNiff (1992: 27) *that consists of four steps which took the self-reflective spiral of planning, implementing, observing, and reflecting as the basis for a problem-solving maneuverer modified by classroom observation at first* (PTK terdiri dari empat langkah yaitu merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan). Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang berproses secara siklus. Jika pada siklus pertama telah memenuhi kriteria kesuksesan, maka penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus ke dua. Sebaliknya, jika pada siklus pertama gagal, maka penelitian berlanjut ke siklus ke dua dengan merevisi kembali pada tahap perencanaan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Tomohon yang berlokasi di Jalan Pinasungkulan Kelurahan Talete 2, Kecamatan Tomohon Tengah, Kota Tomohon, Provinsi Sulawesi Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ke dua tahun pelajaran 2019/2020. Pada

tahun ajaran ini, SMP Negeri 1 Tomohon mempunyai 30 rombongan belajar, terdiri dari 12 rombongan belajar untuk kelas VII, 9 rombongan belajar untuk kelas VIII, dan 9 rombongan belajar untuk kelas IX.

Kelas yang dipilih pada penelitian ini adalah kelas VIII-I. Jumlah siswa yang ada di kelas ini adalah 32 siswa, terdiri dari 21 perempuan dan 11 laki-laki. Kelas ini dipilih sebagai subjek penelitian karena kelas ini dikategorikan sebagai kelas yang mempunyai kemampuan keterampilan berbicara paling rendah dibandingkan dengan kelas lain. Sejumlah siswa di kelas VIII-I tidak bisa berbicara untuk mengekspresikan diri mereka, kesulitan dalam menceritakan kejadian-kejadian di masa lampau dan tidak mempunyai kosakata yang cukup sebagai dasar dalam berkomunikasi.

Adapun tahapan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah:

1. Perencanaan

Tahap perencanaan sangat penting agar penelitian yang dilakukan bisa berjalan dengan baik. Pada tahapan ini, peneliti mempersiapkan strategi yang akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

2. Penyusunan Jadwal Penelitian

Penggunaan permainan *Truth or Dare* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VIII-I pada *Recount Text* dilaksanakan dalam tiga pertemuan. Pada pertemuan pertama adalah penggunaan permainan *Truth or Dare* dengan topik "Unforgettable Experience". Pada pertemuan ke dua penggunaan permainan *Truth or Dare* dengan topik "Last Holiday" dan pada pertemuan ke tiga adalah tes *speaking performance* secara mandiri.

3. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Setelah menemukan strategi yang tepat untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, maka peneliti bersama dengan kolaboratornya menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan sebagai panduan dalam

mengaplikasikan penggunaan permainan *Truth or Dare* pada *Recount Text*.

4. Menentukan Kriteria Ketuntasan

Pada tahapan ini, peneliti bersama kolaboratornya menentukan kriteria ketuntasan yang akan dijadikan sebagai acuan pada penelitian apakah cukup satu siklus atau akan berlanjut ke siklus ke dua. Pada penelitian ini, menekankan pada hasil tes kemampuan berbicara siswa dengan berpedoman pada rubrik penskoran. Minimal 85% siswa telah mencapai nilai minimum yaitu 75. Kriteria ketuntasan dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan

Kriteria Ketuntasan	Sumber Data	Instrumen Pengolahan Data
Produk:		
Tes Kemampuan Berbicara		
- Hasil tugas keterampilan berbicara siswa pada setiap aspek (pengucapan, kosakata, dan isi)	Hasil tugas keterampilan berbicara siswa.	Tugas keterampilan berbicara.
- Sekurang-kurangnya 85% siswa sudah mencapai nilai 75.		
Proses:		
Siswa secara aktif terlibat dalam pengaplikasian permainan <i>Truth or Dare</i> .	Laporan keaktifan siswa saat pengaplikasian permainan <i>Truth or Dare</i> .	<i>Field Note</i>

5. Pelaksanaan

Peneliti mempunyai peran dalam tahapan ini untuk melaksanakan tahap perencanaan yang telah disusun bersama kolaboratornya. Sebagai panduan pada tahapan ini, peneliti berpedoman pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

6. Pengamatan

Tahap pengamatan seiring sejalan dengan tahap pelaksanaan. Namun pada tahap ini yang berperan adalah kolaborator menggunakan *field notes* dalam mengobservasi pelaksanaan proses belajar-mengajar dengan menggunakan permainan *Truth or Dare*.

7. Refleksi

Tahap ini adalah tahap akhir dari sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tahap ini merupakan tahapan evaluasi apakah strategi yang digunakan sudah memecahkan permasalahan. Permasalahan terpecahkan apabila kriteria ketuntasan sudah dicapai. Apabila sudah tercapai, maka penelitian tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Namun, apabila kriteria ketuntasan belum dicapai, maka penelitian akan berlanjut ke siklus berikutnya dengan merevisi dan memodifikasi tahapan perencanaan sampai kriteria ketuntasan sudah dicapai.

8. Teknik Pengumpulan Data

Ada dua jenis teknik pengumpulan data pada penelitian ini: kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi proses pembelajaran pada *Recount Text* menggunakan permainan *Truth or Dare*. Data diperoleh berdasarkan *field note* yang digunakan oleh kolaborator peneliti. Hasil data ini untuk menjawab pertanyaan penelitian yang pertama yaitu "Bagaimana permainan *Truth or Dare* diaplikasikan dalam pengajaran keterampilan berbicara pada *Recount Text*? Sementara data kuantitatif diperoleh dari nilai tugas keterampilan berbicara siswa pada *Recount Text*. Data ini digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang ke dua, "Bagaimana permainan *Truth or Dare* dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa pada *Recount Text*?"

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Berdasarkan pada hasil nilai keterampilan berbicara siswa sebelumnya, hanya 4 dari 32 siswa yang mendapatkan nilai sama dengan

atau di atas 75 dan sisanya mendapatkan nilai di bawah 75. Rerata mereka adalah 53,12. Artinya hanya 12,5 % kelas VIII-I yang sukses. Untuk itu, peneliti memecahkan permasalahan mereka dalam menceritakan kejadian-kejadian di waktu lampau secara lisan dengan menggunakan permainan *Truth or Dare*. Untuk melihat apakah dengan penggunaan permainan *Truth or Dare* sukses atau tidak, peneliti bersama kolaborator menentukan kriteria kesuksesan yaitu hasil tugas siswa pada setiap aspek dari keterampilan berbicara (pengucapana, tata bahasa, kosakata, dan isi) harus meningkat, sekurang-kurangnya 85% siswa kelas VIII-I mencapai nilai minimum yaitu 75 dan siswa aktif dalam pengimplementasian permainan *Truth or Dare*.

Pada pertemuan terakhir, peneliti memberikan tugas kepada siswa yaitu *students' creation speaking performance task*. Berdasarkan dari hasil yang dicapai pada tugas akhir ini, ada 28 dari 32 siswa yang mendapatkan nilai sama dengan atau lebih dari 75, 4 siswa mendapatkan nilai di bawah 75. Rerata dari nilai tugas terakhir siswa adalah 82.94. Peningkatan dari nilai rerata yang diperoleh oleh siswa dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

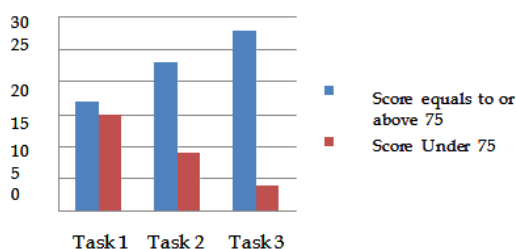


Diagram 1. Perbandingan antara Rerata pada Tugas 1, Tugas 2, dan Tugas 3

Berdasarkan dari hasil tugas siswa yaitu Tugas 1, Tugas 2, dan Tugas 3, kemampuan keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan. Pada Tugas 1, ada 17 siswa mendapatkan nilai sama dengan atau di atas 75 (53,12%), dan 15 siswa mendapatkan nilai di bawah 75 (46,87%). Berbeda pada Tugas 2, nilai keterampilan berbicara mereka

dalam menceritakan kejadian-kejadian yang sudah lewat meningkat. Ada 23 siswa mendapatkan nilai sama dengan atau lebih dari 75 (71,87%), dan ada 9 siswa mendapatkan nilai di bawah 75 (59,37%). Setelah pengaplikasian permainan *Truth or Dare* selama dua pertemuan dan memberikan tugas menceritakan pengalaman-pengalaman mereka, pada pertemuan ke tiga, peneliti memberikan tugas (Tugas 3). Pada tugas ini, peneliti menyiapkan tiga topik berbeda. Siswa memilih salah topik untuk diceritakan sehubungan dengan pengalaman siswa. Berdasarkan dari hasil yang dicapai, nilai siswa meningkat. Ada 28 dari 32 siswa mendapatkan nilai sama dengan atau di atas 75 (87,5%) dan 4 siswa mendapat nilai di bawah 75 (12,5%). Tabel berikut merupakan perbedaan antara nilai rerata pada Tugas 1, Tugas 2 dan Tugas 3.

Tabel 2. Perbedaan Nilai Rerata Tugas 1, Tugas 2, dan Tugas 3

Penugasan	Nilai Siswa 75 atau di atas 75 (≥ 75)	Nilai Siswa di bawah 75 (< 75)	Rerata
Tugas 1	17 (53.12%)	15 (46.87%)	73.82 %
Tugas 2	23 (71.87%)	9 (59.37%)	78.51 %
Tugas 3	28 (87.5%)	4 (12.5%)	82.71 %

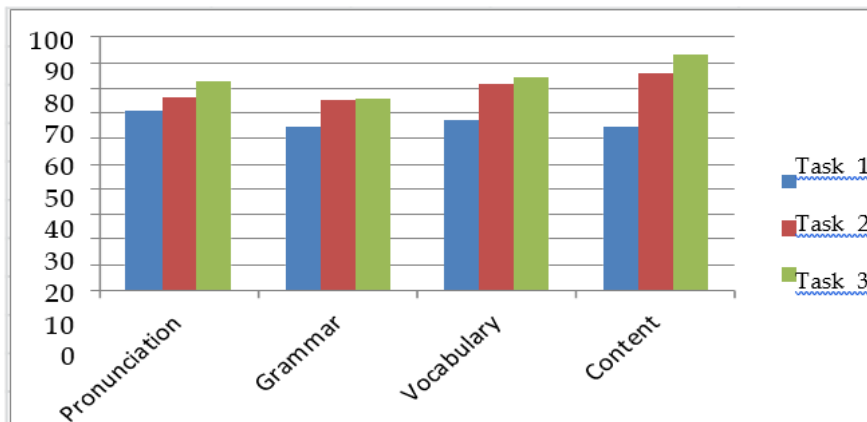


Diagram 2. Peningkatan Nilai Rerata Siswa pada Komponen Keterampilan Berbicara

Diagram di atas menunjukkan bahwa semua aspek pada keterampilan berbicara meningkat. Dapat kita bandingkan pada Tugas 1, Tugas 2, dan Tugas 3. Pada aspek pengucapan (*pronunciation*), rerata nilai siswa pada Tugas 1 adalah 71,48%, Tugas 2 adalah 76,16%, dan pada Tugas 3 meningkat menjadi 82,80%. Pada aspek tata bahasa (*grammar*), nilai siswa juga meningkat dari 64,45% pada Tugas 1 menjadi 74,60% pada Tugas 2, dan 75,38% pada Tugas 3. Pada aspek kosakata (*vocabulary*), nilai siswa juga meningkat dari 67,18% pada Tugas 1, 81,63% pada Tugas 2, dan 83,98% pada Tugas 3. Aspek terakhir adalah isi (*content*) yang juga mengalami peningkatan dari 64,44% pada Tugas 1 menjadi 85,54% pada Tugas 2 dan 92,96% pada Tugas 3. Tabel berikut menunjukkan perbandingan dari nilai siswa pada setiap aspek keterampilan berbicara.

Tabel 3. Perbandingan Nilai Siswa pada Setiap Aspek Keterampilan Berbicara Tugas 1, Tugas 2, dan Tugas 3

Tugas	Pengucapan	Tata Bahasa	Kosakata	Isi
Tugas 1	71.48%	64.45%	67.18%	64.44%
Tugas 2	76.16%	74.60%	81.63%	85.54%
Tugas 3	82.80%	75.38%	83.98%	92.96%

Berdasarkan pada tabel 3 di atas, penggunaan permainan *Truth or Dare* terbukti dapat memecahkan permasalahan siswa pada aspek pengucapan karena ketika kelompok bermain permainan *Truth or Dare*, mereka saling mengoreksi apabila ada anggota kelompoknya yang masih kurang tepat dalam mengucapkan sebuah kata. Begitu halnya dengan aspek tata bahasa, masih ada beberapa siswa yang kurang tepat dalam penggunaan tata bahasa. Pada aspek kosakata, siswa juga mengalami peningkatan. Peningkatan kosakata siswa diperoleh saat siswa bermain permainan *Truth or Dare* di kelompoknya. Mengulang-ulang beberapa kosakata yang digunakan dalam permainan *Truth or Dare* membuat siswa dengan mudah menghafalnya. Begitupun dengan aspek isi yang mengalami peningkatan dengan adanya kerja kelompok dalam memainkan permainan *Truth or Dare*.

Tiga hasil keterampilan berbicara siswa yang dipilih, S7 (siswa 7) yang mempunyai kemampuan kategori kurang, S12 (siswa 12) mempunyai kemampuan kategori cukup, dan S21 (siswa 21) yang mempunyai kemampuan kategori baik. Di bawah ini adalah hasil kemampuan berbicara dari ke tiga siswa pada Tugas 1, Tugas 2, dan Tugas 3.

Tabel 4. Peningkatan Siswa 7

Student	1 st Task	2 nd Task	3 rd Task (Creation)
S7	Last year, I have an unforgettable experience. I visited my grandmother in a village. I went there by plane and then go there by train and then go by padicab in Malang. It was nice moment.	Last month, I went to Bali with my family. We went there by plane from Manado to Bali. We spent our holiday there. We visited some place. Kuta beach is a nice beach. We say many tourists sleep on the sands.	Last week, I had a funny story. I went to Mangatasik Beach with my friends. When we arrived there, we saw delicious coconut. We think it is free. Then we took it. When we take it, one man come to us and said, "One coconut is Rp. 10.000,-". Oh my God. We shy because we didn't bring money. It was funny moment for us.

Peningkatan siswa 7 dapat dilihat berdasarkan tabel 4 di atas. Dimulai dari Tugas 1, siswa 7 bisa mengungkapkan beberapa kalimat walaupun ada beberapa tata bahasa yang kurang tepat dan pengucapan yang tidak tepat. Sementara pada Tugas 2, siswa 7 sudah ada kemajuan, hanya ada beberapa kesalahan tata bahasa dan pengucapan yang kurang tepat. Pada Tugas 3 setelah belajar *Recount Text* menggunakan permainan

Truth or Dare, kemajuan secara signifikan sudah terlihat. Siswa 7 sudah bisa menceritakan cerita lucunya dengan mengikuti struktur pada *Recount Text* dan tata bahasanya sudah cukup baik serta sudah bisa menggunakan berbagai macam kosakata.

Tabel 5. Peningkatan Siswa 12

Student	1 st Task	2 nd Task	3 rd Task (Creation)
S12	Last month, I visited my best friend in a Jakarta with my aunt. We went to Jakarta by plane. After arrive in Jakarta we saw many people. I am nervous because it is my first time to go to Jakarta. It is my unforgettable moment.	Last year on December, I went to Makassar with my family. We went there by Garuda Indonesia from Manado to Makassar. We are in the plane about 1 hour 20 minute. We arrive in Makassar afternoon. Then we went to hotel near Losari Beach. I enjoyed that moment my last holiday.	Few days ago, I went to Mega Mall with my mother. We spent our time for 5 hours there. When we arrived there, we ate together. After that we bought some clothes. When we are in a mall. A waiter come to my mother and he say, "Ma'am you didn't pay your food". I laugh because my mother forget to pay our food. It was really funny.

Peningkatan siswa 12 dapat dilihat pada data di atas. Pada Tugas 1, siswa 12 sudah bisa mengungkapkan beberapa kalimat tetapi masih ada beberapa tata bahasa dan pengucapan yang tidak tepat. Pada Tugas 2, siswa 12 hanya beberapa kesalahan pada tata bahasa dan pengucapan. Artinya siswa 12 sudah terlihat kemajuannya. Pada Tugas 3, siswa 12 secara signifikan memiliki kemajuan. Siswa 12 sudah bisa menceritakan cerita lucunya dengan mengikuti struktur dari *Recount Text* yaitu *orientation, events, dan reorientation*. Tata bahasanya cukup bagus walaupun

masih ada beberapa yang kurang tepat termasuk pemilihan kosakata yang cukup bagus.

Tabel 6. Peningkatan Siswa 21

Student	1 st Task	2 nd Task	3 rd Task (Creation)
S21	Last year, I visited my grandmother in Toraja. I went there with my brother. My brother, Chykelio is older than me. We went there by plane from Manado to Makassar. After that we continue our trip to Toraja by bus. I enjoyed the bus. It is really awesome. It has many facilities and we comfort to sleep.	Last month was my holiday. I spent my holiday in Paal Beach Manado with my family. When we arrive there, I swim with my brother Chykelio. Chykelio is a nice brother. He taught me how to swim. We enjoyed that moment because I was happy to mingle with my family. We also play volleyball in a beach with my mom, dad, and brother. It was a nice holiday.	Good morning friends. Let me tell you my funny story. Two years ago, I went to the traditional market with my mom. We went there by Bendi. When we arrived in a traditional market, we bought some fruits, vegetables and cakes. After that, we went to the drugstore to buy some medicine to my beloved dog. It is Mora. Mora has a stomach ache. When we arrived in the drugstore, I asked to the man, "My Mora has a stomach ache", the man replied, "How long did he have stomach ache?" I said, "Since this morning, sir". Then he gave me a medicine. My mother paid the medicine, then I said to the man, "Is this an appropriate

medicine to my Mora?" The man said, "Let me guess that your Mora is your sister". I said, "No, she is my beloved dog". The man said, "So, sorry you are in a wrong place. This medicine for human not for animal". My mother laughed and she said, "Let's go home". I was so said but my mother said to me, "You are so funny, my lovely daughter". That's it my funny and actually sad story.

Peningkatan siswa 21 terlihat pada data di atas (Tabel 6). Siswa 21 adalah salah satu siswa yang mempunyai kemampuan bahasa Inggrisnya cukup bagus. Pada Tugas 1, Tugas 2, dan Tugas 3, tata bahasanya, pengucapannya hampir sempurna. Siswa 21 hanya membuat kesalahan kecil pada pengucapan, tata bahasa dan sangat bagus dalam pemilihan kosakata yang digunakan saat menceritakan cerita lucunya pada Tugas 3 dengan memperhatikan struktur *Recount Text* yaitu *orientation*, *events*, dan *reorientation*.

Pada pertemuan ke tiga, peneliti memberikan tugas keterampilan berbicara bagi para siswa kelas VIII-I. Tugas yang digunakan untuk mengetahui kemampuan keterampilan berbicara siswa setelah pengaplikasian permainan *Truth or Dare*. Nilai yang diperoleh oleh siswa meningkat baik dari aspek pengucapan, tata bahasa, kosakata dan isi. Digunakan untuk mengetahui apakah keterampilan berbicara siswa

meningkat atau tidak, dapat dilihat dari perbedaan setiap tugas yang diberikan kepada siswa dari Tugas 1, Tugas 2 dan Tugas 3.

Pada penelitian ini, ada dua penilai untuk memberikan nilai pada kemampuan keterampilan berbicara siswa dalam menceritakan pengalaman- pengalaman mereka dengan tujuan untuk menghindari subjektivitas peneliti. Untuk itu, peneliti dibantu oleh kolaboratornya. Para penilai menggunakan rubrik penskoran sebagai pedoman dalam memberikan nilai kepada setiap siswa. Untuk mendapatkan hasil akhir dari setiap siswa, nilai dari penilai 1 dijumlahkan dengan penilai 2 kemudian dibagi dua. Setelah itu, data dari kemampuan keterampilan berbicara siswa pada *Recount Text* dianalisis berdasarkan kriteria ketuntasan yaitu minimal 85% siswa kelas VIII-I telah meraih nilai minimum yaitu 75 dan setiap aspek keterampilan berbicara meningkat.

2. Pembahasan

Penggunaan permainan *Truth or Dare* adalah sebuah strategy dan merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Dalam mengaplikasikan permainan *Truth or Dare*, ada beberapa manfaat yang bisa didapat oleh siswa untuk meningkatkan kemampuan keterampilan berbicara mereka pada *Recount Text*. Selain itu, siswa belajar bagaimana mengapresiasi ide dari teman-teman yang lain tanpa melihat adanya perbedaan sosial kemampuan dari setiap siswa. Pada saat pengelompokan, siswa tidak diperkenankan memilih anggota/teman kelompoknya. Namun, setiap kelompok mempunyai kemampuan yang heterogen. *Arends' (2012) theory stated that cooperative learning aims at improving student performance on important academic tasks can benefit both low-and high-achieving students who work together on academic task, wider tolerance and acceptance of people who are different by virtue of their race, culture, social class, or ability, and to teach students skills of cooperation and collaboration.*

Permainan *Truth or Dare* merupakan strategi yang efektif dalam pembelajaran. Keefektifan dari strategi ini menekankan pada penampilan

kemampuan siswa untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam keterampilan berbicara. Strategi ini dapat meningkatkan kompetensi siswa dengan cepat karena siswa diberikan waktu untuk berpikir, bertanya dan menjawab pertanyaan kemudian membagikan ide-ide mereka serta siswa saling membantu dalam mengerjakan tugas-tugas mereka, saling mengoreksi satu dengan yang lain apabila ada anggota kelompoknya yang masih kurang tepat baik dari aspek pengucapan, tata bahasa, pemilihan kata bahkan isi.

Berdasarkan pada penjelasan-penjelasan sebelumnya, hasil nilai kemampuan keterampilan berbicara siswa pada *Recount Text* menggunakan rubrik penilaian yang menekankan pada empat aspek yaitu pengucapan, tata bahasa, kosakata dan isi. Peningkatan dari nilai siswa pada setiap aspek meningkat dari Tugas 1, Tugas 2 dan Tugas 3. Rerata nilai siswa pada Tugas 1 adalah 73,82%, Tugas 2 adalah 78,51% dan Tugas 3 adalah 82,71%.

Hasil yang diraih oleh siswa pada Tugas 3 menunjukkan bahwa 28 dari 32 siswa mendapatkan nilai sama dengan atau di atas 75. Hal ini berarti bahwa 87,5% siswa mencapai kriteria kesuksesan. Mereka telah mencapai nilai minimum yaitu 75. Berdasarkan dari rerata nilai siswa dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan secara signifikan pada hasil Tugas 3 siswa dalam menceritakan pengalaman- pengalaman mereka setelah bermain menggunakan permainan *Truth or Dare*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada Tugas 1, Tugas 2, dan Tugas 3, pertanyaan penelitian dapat dijawab bahwa kemampuan keterampilan siswa pada *Recount Text* siswa kelas VIII-I SMP Negeri 1 Tomohon dapat meningkat dengan menggunakan permainan *Truth or Dare*.

Pada *field note* atau catatan dari kolaborator menunjukkan bahwa hampir semua kelompok aktif selama pengaplikasian permainan *Truth or Dare*. *Field Note* dari pertemuan pertama hingga pertemuan ke tiga menunjukkan bahwa ada beberapa peningkatan dari pertemuan per pertemuan. Berdasarkan dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa

penelitian ini telah mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan bersama dengan kolaborator.

D. Penutup

Berdasarkan dari hasil analisis data pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *Truth or Dare* dapat meningkatkan kemampuan keterampilan berbicara siswa kelas VIII-I SMP Negeri 1 Tomohon setelah pengaplikasian strategi hanya satu siklus dan telah memenuhi kriteria: (1) sekurang- kurangnya 85% siswa kelas VIII-I mencapai nilai minimum yaitu 75. (2) Setiap aspek keterampilan berbicara meningkat yaitu: pengucapan, tata bahasa, kosakata dan isi. Siswa aktif selama pengaplikasian permainan *Truth or Dare* pada materi *Recount Text*. Berdasarkan dari hasil pada Tugas 3, 87% siswa kelas VIII-I SMP Negeri 1 Tomohon telah mendapatkan nilai sama dengan atau di atas 75. Selanjutnya, berdasarkan dari catatan kolaborator peneliti, dengan menggunakan permainan *Truth or Dare*, hampir semua siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Merujuk pada hasil data empiris penelitian ini, peneliti menyarankan: 1) kepada para guru. Strategi ini akan lebih efisien dan efektif jika dikombinasikan dengan strategi lain. Strategi akan menjadi efektif ketika dibantu dengan media yang menarik misalnya video dibuat dan dikreasikan sendiri oleh guru sesuai dengan kebutuhan siswa; 2) kepada para peneliti selanjutnya. Para peneliti selanjutnya diharapkan untuk memodifikasi permainan *Truth or Dare* dengan Teknologi Informasi Komunikasi dan juga bisa meneliti keterampilan berbahasa yang lain dengan menggunakan permainan *Truth or Dare*.

Ucapan Terima Kasih

Puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas penyertaan dan bimbinganNya sehingga artikel ini bisa diselesaikan dengan baik. Selama penulisan artikel ini, ada begitu banyak pihak yang turut

membantu baik berupa do'a, tenaga maupun pemikiran. Keluarga tercinta istri dan anak-anak: Cheysna, Chykel dan Chenko; kepala SMP Negeri 1 Tomohon ibu Dra. Lilly A. H. Mangoendap, M.Pd., para wakil kepala sekolah, para guru, pegawai terlebih para siswa kelas VIII-I sebagai sampel pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini. Salam sehat dan sukses terus bersama, bergerak dengan hati pulihkan pendidikan.

Daftar Referensi

- Arends, I. Richard. (2012). *Learning to Teach (9th Eds)*. New York: McGraw-Hill Education.
- Kemmis, Stephen, Mc Taggart, Robin, & Nixon, Rhonda. (2014). *The Action Research Planner*. Singapore, Heidelberg, NY, Dordrecht, London: Springer.
- Liao, G. (2009). *Improvement of Speaking Ability through Interrelated Skills*. Journal, (Online), <http://www.ccsenet.org/journal/index.php/elt/article/viewFile/3688/3277>, diakses pada tanggal 22 Oktober 2021. Pukul 08.30 P.M.
- McNiff, J. (1992). *The Action Research. Principle and Practice*. London: Roudlege.
- Tsou, W. (2005). *Improving Speaking Skills through Instruction in Oral Classroom Participation*. (Online), <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.19449720.2005.tb02452.x/abstract>, diakses pada 23 September 2021. Pukul 05.05 A.M.
- Utami, Sari. 2012. *Pengaruh Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Pendekatan Komunikatif dengan Metode Simulasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*. (Online), <https://media.neliti.com/media/publications/235046-pengaruh-kemampuan-berbicara-siswa-melal-8f9cfd67.pdf>, diakses pada tanggal 24 November 2021. Pukul 02.30 P.M.
- Wilson, K. Miller. (2015). *Truth or Dare Questions for Teens*. (Online), <http://teens.lovetoknow.com/truth-dare-questions-teens>, diakses pada tanggal 7 Oktober 2021. Pukul 03.55 A.M.