

Mengurangi Kecemasan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas VII melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) Tipe Jigsaw dengan Pendekatan Scientific untuk Meningkatkan Vocabulary Pembelajaran Bahasa Inggris pada Games Wordsearch di MTsM Al Muhajirin Patuk

Citra Amalia¹, Mutiarani²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

amaliacitra671@gmail.com

Abstrak. Artikel penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi Games Wordsearch. Peneliti ingin mengetahui bagaimana games ini dapat mengurangi kecemasan berbicara bahasa Inggris dan meningkatkan kosakata siswa di MTsM Al-Muhajirin Patuk. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan pada semester 6 tahun ajaran 2024. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII. Penelitian dilaksanakan di MTsM Al-Muhajirin Patuk, Gunungkidul. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi pribadi dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Peneliti menggunakan observasi untuk memahami siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris di lingkungan sekolah dan untuk mengetahui peningkatan kosakata mereka. Hasil penelitian ini menggambarkan tiga faktor penyebab kecemasan siswa ketika berbicara bahasa Inggris. Faktor pertama adalah kesadaran diri siswa bahwa mereka selalu merasa bahasa Inggris sulit dipelajari dan diucapkan. Faktor kedua berkaitan dengan kondisi kelas yang membuat siswa gugup ketika berbicara di depan teman dan guru. Faktor ketiga yang membuat siswa gugup ketika berbicara bahasa Inggris adalah rasa takut melakukan kesalahan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan guru dapat membantu murid dalam mengatasi kecemasan berbicara juga meningkatkan vocabulary melalui games wordsearch dalam pembelajaran bahasa Inggris pada murid sekolah menengah.

Kata kunci: kecemasan berbicara, jigsaw, vocabulary, wordsearch, studi kasus

1. Pendahuluan

kosakata yang tepat. Ada banyak strategi untuk mengembangkan keterampilan kosakata. Ada banyak pilihan, strategi, kegiatan, dan praktik yang dapat digunakan untuk mengajarkan kosakata, namun guru harus menentukan pilihan mana yang sesuai untuk siswa dan keadaan mereka (Taheri, 2014). DeMarco (2021) selanjutnya mengatakan bahwa ketika memutuskan metode mana yang akan digunakan, guru harus bertanya pada diri sendiri apakah teknik tersebut mencapai tujuannya, mendukung pembelajaran siswa. Minat yang cocok untuk semua jenis siswa. Permainan adalah pendekatan populer yang memungkinkan siswa membenamkan diri dalam pembelajaran bahasa asing. Permainan memiliki banyak motivasi karena hiburan dan minatnya (Alevli, 2020). Berdasarkan gagasan ini, mempelajari kosakata melalui permainan adalah metode yang efektif dan menarik untuk digunakan di kelas mana pun demi membuat sesi bahasa lebih menarik bagi siswa. Untuk menentukan metode

2367

pengajaran kosakata yang paling efektif, penelitian ini bertujuan untuk menggunakan Word Search Games (WSG) untuk membantu siswa mengatasi kesulitan dalam penguasaan kosakata di kelas. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian lainnya adalah WSG dapat dikembangkan sebagai strategi pembelajaran dan sarana untuk meningkatkan penguasaan kosakata. Permainan dalam penelitian ini akan berbasis online dan akan mempertimbangkan banyak faktor berbeda. Pertama, siswa banyak menghabiskan waktu di depan ponsel akibat pembelajaran online. Siswa dapat menggunakan ponsel mereka untuk lebih dari sekedar pembelajaran online; Mereka juga bisa menggunakannya untuk hiburan, seperti bermain game. Terakhir, penelitian ini menerapkan strategi berbasis permainan untuk memfasilitasi penguasaan kosakata siswa.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yaitu menggambarkan situasi terkini yang berkaitan dengan suatu gejala atau kondisi berdasarkan temuan di lapangan. Menurut Bogdan dan Taylor (Moleong, 1993: 3), Penelitian ini dilaksanakan pada awal bulan Februari hingga pertengahan bulan Februari, pada masa Pengenalan Lapangan Sekolah (PLP) di MTsM Al- Muhajirin Patuk. Sampel diambil dari sejumlah siswa kelas 7 dan siswa yang diajar oleh peneliti, sehingga totalnya berjumlah 15± siswa yang dijadikan sampel. Peneliti memilih metode kualitatif observasional dan deskriptif sebagai strategi penelitian untuk memberikan gambaran rinci dan mendalam terhadap suatu fenomena atau situasi.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, peneliti mendapati beberapa siswa yang sering bengong ketika peneliti menjelaskan suatu materi. Bahkan saat peneliti mengajak seluruh siswa di kelas untuk berpartisipasi dalam membaca kalimat bahasa Inggris, beberapa dari mereka kesulitan dalam membaca juga takut saat mengucapkan kalimat tersebut. Setelah diwawancarai mengenai alasan mengapa mereka cemas dan kesulitan dalam mengucapkan kalimat bahasa Inggris, kebanyakan dari mereka merespon dikarenakan kalimat dalam bahasa Inggris sulit untuk difahami dan mereka kurang tau ejaan pada kosa-kata bahasa Inggris. Maka dari itu, mereka seringkali kebingungan, ketakutan, cemas ketika pembelajaran bahasa Inggris berlangsung. Untuk mengatasi hal ini, guru menggunakan strategi show and tell pada sebuah Word Search Games (WSG), strategi ini digunakan untuk menunjukan segala jenis kosa-kata bahasa Inggris dalam kotak dan guru memberi clue kepada siswa untuk mencari kosakata yang telah dijelaskan sebelum permainan dimulai. Ini digunakan guru untuk meningkatkan penguasaan kosa-kata siswa. Siswa juga menyatakan bahwa mereka sangat terbantu dan enjoy dengan strategi ini karena dengan strategi ini mereka mendapatkan banyak kosa-kata yang sebelumnya mereka tidak ketahui. Tidak hanya dengan mengucapkan kata-kata, guru juga menjelaskan kosa-kata tersebut. Selain itu, guru juga menyampaikan pengucapan yang dapat membantu siswa mengetahui pengucapan yang benar dari kosa-kata yang mereka pelajari. Dapat dikatakan bahwa siswa senang menerima strategi penjelasan yang digunakan guru karena ketika penjelasan berlangsung guru tidak hanya menjelaskan tetapi juga seperti seorang pendongeng yang sedang bercerita terhadap suatu kalimat juga

2368

kosa-kata tersebut. Jadi itu, meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosakata mereka. Dengan meningkatkan kosa-kata mereka. Artinya juga mengatasi kesulitan siswa yang menjadi besar yang dihadapi siswa. Strategi ini juga membantu siswa dalam mengatasi kecemasan berbicara siswa. Siswa tidak terlalu takut lagi untuk berbicara karena mereka telah mengetahui pelafalan pada kosa-kata. Mereka juga menjadi lebih percaya diri untuk berbicara bahasa Inggris karena mereka telah mengetahui kosa-kata dan pengucapannya. Jadi, dapat dikatakan bahwa strategi ini dapat mengatasi kecemasan berbicara siswa yaitu kurang percaya diri.

4. Simpulan dan Saran

Kesimpulan dari hasil observasi dan strategi yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa meningkatkan kosakata dapat mengurangi kecemasan berbicara bahasa Inggris pada siswa. Guru telah memberikan beberapa strategi dalam mengatasi kecemasan berbicara yang dihadapi siswa seperti, strategi show and tell yang dapat mengatasi sifat kecemasan berbicara yaitu kurang percaya diri. Strategi tersebut dianggap dapat mengatasi siswa. Kecemasan berbicara dalam berbagai aspek, seperti meningkatkan rasa percaya diri siswa serta membuat siswa menikmati saat berbicara tanpa ragu dan takut berbicara selama kegiatan pembelajaran bahasa Inggris berlangsung. Dengan demikian, penting bagi guru untuk memperhatikan aspek-aspek dan mengimplementasikan strategi yang sesuai guna menciptakan lingkungan pembelajaran yang berkualitas.

5. Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian dan penulisan artikel ini. Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada para siswa dan guru MTsM Al-Muhajirin Patuk, Gunung Kidul. Yang telah memberikan waktu dan partisipasinya dalam penelitian ini. Kami juga mengapresiasi dukungan dari pihak sekolah dan orang tua yang telah mendukung berbagai program dan kegiatan yang telah kami laksanakan.

Ucapan terima kasih yang tulus juga kami sampaikan kepada rekan-rekan penelitian dan pihak-pihak yang telah memberikan masukan berharga selama proses penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi dunia pendidikan. Khususnya dalam peningkatan vocabulary dalam pembelajaran bahasa Inggris. Terima kasih.

Daftar Pustaka

- Fauzi, Iwan, et al. "Mengatasi anxiety dalam berbicara bahasa Inggris melalui pembelajaran berbasis web." *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*. Vol. 5. No. 1. 2022.
- Fitriani E, Julia J, Gusrayani D. Studi Kasus: Kecemasan Berbicara Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing. *Jurnal Basicedu*. 2022 Feb 12;6(2):2312-22.
- Lubis LS. The effect of word search puzzle game to vocabulary mastery at the VIII grade students of SMP N 5 Padangsidempuan (Doctoral dissertation, IAIN Padangsidempuan). Putri, Ardhea Rosana, et al. "A STUDY OF STUDENTS' ANXIETY IN SPEAKING." *Journal of Education, Linguistics, Literature and Language Teaching* 3.01 (2020): 35-47.

- Aliyu, Muhammad Mukhtar, Shehu Muhammad Korau, and Aminu Basiru. "Reducing Undergraduates Speaking Anxiety through Class Interactions and Oral Presentations." *Asian Journal of Contemporary Education* 3.1 (2019): 36-43.
- Kristie, Lavani Satya. "Teachers' Strategies to Improve Students' Self-Confidence in Speaking: A Study at Two Vocational Schools in Central Borneo." *Register Journal* 11.2 (2018): 139-153.
- Hamer, Welliam, and Ledy Nur Lely. "Using Pictionary game to increase learners' vocabulary mastery in English language instruction." *Journal of English Education Studies* 2.1 (2019): 43-51.
- LLC, Morsy, Somaia - ProQuest. (2018). *Understanding Self-Efficacy, Science Classroom Teaching and Learning Experiences and High School Science Achievement in Egypt and the United States*. State University of New York at Buffalo