

Board Game: Does it Boost Students' English Daily Activity Expression Mastery?

[Permainan Papan: Apakah Permainan Papan Dapat meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Mengekspresikan Aktivitas Sehari-hari dalam Bahasa Inggris?]

Layyinatul Af'idah¹⁾, Dian Novita²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: diannovita1@umsida.ac.id

Abstract. This study aims to determine the effect of using board game in improving seventh-grade students' English daily activity expression comprehension using the simple present tense. Many students' experience difficulties in expressing daily activy in English, because of their limited vocabulary, lack of fluency in speaking, and low of self-confidence when constructing sentences. To overcome these issues, a pre-experimental design with a one-group pre-test and post-test was applied. The research involved 23 seventh-grade students from a junior high school in Sidoarjo. The procedure included administering a pre-test, delivering three sessions of treatment using a board game, and conducting a post-test. Students' proficiency in vocabulary, grammar, understanding, fluency, and pronunciation were evaluated using the tests to measure their comprehension regarding the daily activity expression. The data were analyzed using the Wilcoxon Signed Rank Test in SPSS. The results showed a significant increase in students' speaking scores from a mean of 67 in the pre-test to 81 in the post-test, with a significance value of 0.000, indicating the rejection of the null hypothesis. These findings suggest that board game has an impact in enhancing students' English daily activity expression mastery. Besides improving students' speaking skills, board game also creates a fun, relaxed atmosphere that motivates students to speak more confidently. Thus, board games can be considered a useful in teaching English expressions, especially in describing daily activity.

Keywords: Board Game, Daily Activity Expression, Junior High School, English Learning, Game-Based Learning

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan papan (board game) dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas VII terhadap ungkapan kegiatan sehari-hari dalam bahasa Inggris dengan menggunakan bentuk kalimat simple present tense. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengungkapkan kegiatan sehari-hari dalam bahasa Inggris karena keterbatasan kosakata, kurangnya kelancaran berbicara, dan rendahnya kepercayaan diri dalam menyusun kalimat. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, digunakan desain penelitian pra-eksperimental dengan model one-group pre-test dan post-test. Penelitian ini melibatkan 23 siswa kelas VII dari salah satu SMP di Sidoarjo. Prosedur penelitian meliputi pemberian pre-test, pelaksanaan tiga kali perlakuan (treatment) menggunakan board game, dan pemberian post-test. Kemampuan siswa dalam kosakata, tata bahasa, pemahaman, kelancaran, dan pelafalan dievaluasi melalui tes untuk mengukur penguasaan mereka terhadap ungkapan kegiatan sehari-hari. Data dianalisis menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test melalui program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor berbicara siswa secara signifikan, dari rata-rata 67 pada pre-test menjadi 81 pada post-test, dengan nilai signifikansi 0.000, yang menunjukkan bahwa hipotesis nol ditolak. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan board game efektif dalam meningkatkan penguasaan siswa terhadap ungkapan kegiatan sehari-hari dalam bahasa Inggris. Selain meningkatkan keterampilan berbicara, board game juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan santai, sehingga mendorong siswa untuk berbicara dengan lebih percaya diri. Oleh karena itu, board game dapat dianggap sebagai alat yang bermanfaat dalam pembelajaran bahasa Inggris, khususnya dalam mengajarkan ungkapan tentang kegiatan sehari-hari.

Kata Kunci: Board Game, Ungkapan Kegiatan Sehari-hari, Sekolah Menengah Pertama, Pembelajaran Bahasa Inggris, Pembelajaran Berbasis Permainan

I. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris telah menjadi kebutuhan yang sangat penting dalam komunikasi lintas negara, sehingga setiap orang perlu menguasai semua keterampilan berbahasa Inggris agar dapat berinteraksi secara efektif dengan orang lain di seluruh dunia. Di antara keterampilan tersebut, kemampuan berbicara merupakan salah satu yang paling penting

untuk mendukung komunikasi lisan. Oleh karena itu, sekolah perlu memberikan peluang terbaik bagi siswa untuk mencapai tingkat kemahiran berbahasa Inggris tertentu [1].

Kegiatan sehari-hari adalah aktivitas rutin yang dilakukan seseorang setiap hari, seperti bekerja, belajar, membersihkan rumah, atau berinteraksi dengan orang lain. Aktivitas-aktivitas ini sangat penting untuk menjaga hubungan sosial dan produktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Dalam melaksanakan tugas harian, komunikasi memegang peran penting karena orang sering kali perlu berinteraksi dengan orang lain untuk bertukar informasi, mengungkapkan pendapat, memberi dan menerima perintah, atau sekadar menjaga hubungan. Interaksi langsung (tatap muka) merupakan metode utama dalam berkomunikasi, baik di lingkungan masyarakat, sekolah, maupun di rumah. Oleh karena itu, komunikasi menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan berperan dalam memperlancar serta meningkatkan efektivitas berbagai aktivitas harian [2].

Kemampuan berbicara dengan jelas dan percaya diri merupakan unsur penting untuk menarik perhatian audiens dan menjadi pembicara yang sukses. Kemampuan ini tidak hanya mendukung karier profesional, tetapi juga meningkatkan kehidupan pribadi, sehingga mendorong pertumbuhan secara menyeluruh. Berbicara, sebagai bentuk komunikasi yang penting, membantu meningkatkan kepercayaan diri, membuat seseorang terlihat menarik dan mampu menguasai keadaan di hadapan audiens [3].

Menurut Ariani [4], Menerapkan kegiatan sehari-hari merupakan salah satu metode yang efektif untuk membangun kepercayaan diri pada pembelajaran bahasa. Selain memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan bahasa dalam konteks nyata, latihan secara rutin juga membantu mereka menjadi lebih terbiasa dan mengurangi rasa gugup saat berbicara. Keterlibatan dalam aktivitas seperti bermain peran, debat kelompok, dan percakapan berpasangan dapat menciptakan lingkungan yang positif di mana siswa dapat melatih keterampilan mereka tanpa merasa khawatir akan melakukan kesalahan.

Permainan papan (board game) adalah sejenis permainan strategi di mana pemain menggerakkan komponen di atas papan permainan. Dalam beberapa kasus, permainan ini menggunakan dadu, seperti dalam permainan ular tangga atau catur. Pemain melangkah maju pada kotak-kotak di papan setelah melempar dadu dalam permainan ini. Guru dapat menggunakan permainan papan untuk melatih siswa berbicara dengan lancar dan sebagai alat latihan bahasa yang terstruktur dengan menuliskan berbagai instruksi pada setiap kotaknya. Permainan papan juga dapat membantu mengembangkan keterampilan sosial seperti mendengarkan, berbicara, mengikuti aturan, dan lainnya. Selain itu, permainan ini turut mendukung pengembangan keterampilan belajar penting seperti membaca, berhitung, serta pengenalan warna dan bentuk, yang semuanya merupakan bagian dari proses pembelajaran [5].

Permainan papan merupakan alat yang berharga untuk melatih konsep, prinsip, dan model yang dibahas selama proses pembelajaran. Dirancang agar menarik, permainan ini secara aktif melibatkan peserta melalui kartu studi kasus yang mengharuskan mereka memecahkan masalah dan mengambil Keputusan [6]. Permainan papan efektif untuk meningkatkan minat dan fokus siswa dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Permainan ini mendorong praktik berbahasa asing dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna yang bermanfaat bagi baik guru maupun siswa. [7].

Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat menciptakan aktivitas komunikatif sekaligus menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran bahasa. Berdasarkan pernyataan tersebut, permainan dapat dianggap sebagai strategi yang tepat untuk mengajar siswa, khususnya dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) adalah metode di mana guru menggunakan permainan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Strategi ini tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mendukung perkembangan alami keterampilan komunikasi siswa [8].

Berdasarkan klasifikasinya, permainan papan merupakan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk mendorong siswa berbicara di kelas. Selain menghibur, permainan papan menciptakan suasana belajar yang interaktif dan membantu mengurangi kecemasan siswa. Penelitian menunjukkan bahwa permainan papan dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa, mendukung interaksi secara alami, dan mengembangkan keterampilan berbicara mereka secara efektif. Selain itu, permainan papan juga membangun rasa percaya diri siswa sekaligus mendorong mereka untuk berkomunikasi secara aktif dan bekerja sama dengan efektif [9]. Permainan papan menarik bagi siswa dan berbeda dari pelajaran berbicara biasa di dalam kelas. Permainan ini membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan santai. Lingkungan yang nyaman sangat penting agar siswa lebih percaya diri saat berbicara. Suasana seperti ini dapat mengurangi kecemasan dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar [10].

Permainan papan dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Dengan pendekatan yang menyenangkan, permainan papan membantu siswa tetap fokus tanpa merasa tertekan atau dipaksa untuk belajar. Selain itu, permainan ini juga merupakan alat yang berguna bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa [11]. Permainan papan merupakan salah satu alat yang paling sering digunakan dalam pengajaran bahasa. Permainan ini didefinisikan sebagai aktivitas yang menghibur, menarik, dan menantang, dimainkan di atas papan, serta memerlukan interaksi sosial untuk mencapai tujuan permainan. Karena dirancang sebagai aktivitas sosial, permainan papan memberikan tantangan yang sulit dicapai jika dimainkan secara individu. Melalui permainan papan,

para pemain dapat meningkatkan keterampilan berhitung, berbicara, dan menyusun strategi secara menyenangkan dan efektif [12].

Berdasarkan penjelasan tersebut, permainan papan memiliki potensi untuk membantu siswa dalam pengembangan kemampuan bahasa Inggris mereka, khususnya dalam keterampilan berbicara. Berkaitan dengan penelitian ini yang dilakukan di salah satu SMP swasta di Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia, penguasaan ungkapan kegiatan sehari-hari dalam bahasa Inggris menjadi permasalahan utama bagi siswa kelas VII. Untuk mengatasi tantangan ini, metode permainan papan diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan tujuan membantu siswa mengembangkan kelancaran berbicara mereka. Selain itu, penggunaan permainan papan juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap ungkapan kegiatan sehari-hari dalam bahasa Inggris. Melalui metode ini, siswa dapat berlatih mengungkapkan kegiatan sehari-hari dalam bahasa Inggris, memperkaya kosakata, serta membangun kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Inggris dalam suasana yang lebih santai dan menyenangkan. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan fokus pada pertanyaan: Apakah permainan papan berpengaruh terhadap penguasaan ungkapan kegiatan sehari-hari dalam bahasa Inggris siswa kelas VII?

II. METODE

Desain Penelitian

Desain penelitian ini dilakukan dengan mengamati satu kelas yang diberikan perlakuan khusus untuk mencapai perubahan yang maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media permainan papan (board game) dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap ungkapan kegiatan sehari-hari dalam bahasa Inggris, khususnya melalui materi simple present tense. Fokus utama dari penelitian ini adalah mengukur pemahaman siswa terhadap ungkapan kegiatan sehari-hari dalam bahasa Inggris dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran menggunakan permainan papan. Penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah menengah pertama, dengan jumlah sampel sebanyak 23 siswa kelas VII yang diambil dari populasi siswa di sekolah tersebut. Proses pembelajaran dilakukan dalam tiga kali pertemuan, yang meliputi pre-test, perlakuan (treatment), dan post-test.

Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan tes berbicara (speaking test) sebagai alat untuk mengumpulkan data dari setiap siswa. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan permainan papan (board game) berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap ungkapan kegiatan sehari-hari dalam bahasa Inggris. Melalui permainan ini, siswa ditantang untuk mengungkapkan kalimat dalam bentuk simple present tense yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari. Proses penelitian dilakukan dengan pemberian pre-test untuk mengukur kemampuan siswa sebelum penggunaan permainan papan sebagai alat bantu pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap ungkapan kegiatan sehari-hari. Pada tahap akhir, dilakukan post-test untuk mengevaluasi apakah penggunaan metode permainan papan menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman mereka. Dalam pelaksanaan tes, siswa diminta untuk membuat kalimat dan mendeskripsikan ungkapan kegiatan sehari-hari mereka, kemudian mempresentasikannya di depan kelas tanpa membaca teks, menggunakan bentuk kalimat simple present tense.

Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data, penelitian diawali dengan pemberian pre-test sebelum perlakuan (treatment) diberikan. Pada tahap ini, siswa diminta untuk memilih topik yang berkaitan dengan ungkapan kegiatan sehari-hari menggunakan simple present tense. Peneliti memberikan waktu selama 10 menit kepada siswa untuk menyiapkan deskripsi mengenai ungkapan kegiatan sehari-hari mereka. Setelah waktu persiapan berakhir, siswa diminta untuk mempresentasikan topik yang telah mereka pilih di depan kelas tanpa membaca teks atau menggunakan catatan. Proses penilaian dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru untuk memperoleh hasil yang objektif dan dapat dipercaya.

Setelah melaksanakan pre-test, peneliti memberikan perlakuan (treatment) dengan menggunakan permainan papan (board game) sebagai metode pembelajaran. Perlakuan ini dilakukan dalam beberapa tahap. Sebelum memulai, peneliti terlebih dahulu menjelaskan tentang permainan papan yang akan digunakan. Kemudian, peneliti menyampaikan materi mengenai simple present tense kepada siswa. Siswa juga diajarkan cara menyusun kalimat dengan topik ungkapan kegiatan sehari-hari menggunakan simple present tense secara tepat. Selain itu, peneliti memberikan arahan mengenai teknik berbicara yang efektif untuk membantu siswa menjelaskan aktivitas mereka dengan jelas dan lancar. Setelah memahami materi, siswa diminta untuk maju ke depan kelas untuk memainkan permainan papan. Dalam permainan, siswa terlebih dahulu melempar dadu, kemudian memindahkan pion sesuai dengan angka yang muncul. Pion tersebut akan berhenti pada kotak dengan topik tertentu. Siswa kemudian diminta untuk membuat kalimat berdasarkan topik yang diperoleh dan mempresentasikan kalimat tersebut di depan kelas.

Setelah perlakuan (treatment) selesai diberikan, peneliti melanjutkan dengan memberikan post-test kepada para siswa. Mereka diminta untuk membuat kalimat menggunakan simple present tense untuk mendeskripsikan ungkapan kegiatan sehari-hari mereka. Selanjutnya, siswa diminta untuk mempresentasikan kalimat tersebut di depan kelas tanpa menggunakan teks.

Sama seperti pada tahap pre-test, proses penilaian dilakukan oleh peneliti dan guru untuk menjaga objektivitas hasil. Akhirnya, hasil dari tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) dianalisis untuk mengetahui perbedaan serta peningkatan penguasaan siswa terhadap ungkapan kegiatan sehari-hari dalam bahasa Inggris sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Analisis Data

Peneliti mengumpulkan data melalui tes yang diberikan kepada siswa kelas VII di salah satu sekolah menengah pertama. Data yang diperoleh dari tes tersebut dianalisis secara kuantitatif. Instrumen pengumpulan data terdiri dari pre-test dan post-test yang bertujuan untuk mengukur skor siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Setelah data dikumpulkan, peneliti menganalisisnya untuk menarik kesimpulan penelitian dengan membandingkan perubahan skor siswa antara hasil pre-test dan post-test secara deskriptif dan komparatif. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test dalam penguasaan siswa kelas VII terhadap ungkapan kegiatan sehari-hari dalam bahasa Inggris. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Uji Wilcoxon Signed Rank dan aplikasi SPSS. Variabel yang dievaluasi dalam tes berbicara meliputi tata bahasa (grammar), kosakata (vocabulary), pemahaman (comprehension), kelancaran berbicara (fluency), dan pelafalan (pronunciation). Tes berbicara dilakukan dalam dua tahap. Pertama, siswa membuat kalimat dengan menggunakan simple present tense berdasarkan tema yang telah ditentukan. Kemudian, siswa mempresentasikan kalimat tersebut di depan kelas tanpa membaca teks. Tabel berikut adalah rubrik penilaian yang diadaptasi dari Brown. [13].

Tabel 1. Rubrik Penilaian

Aspek	Skor	Kriteria
Tata bahasa	5	Tata bahasa yang digunakan benar dan mudah dipahami.
	4	Ada beberapa kesalahan atau kurang jelas, tetapi artinya masih mudah dipahami.
	3	Beberapa kesalahan tetapi masih dapat dipahami.
	2	Tidak dapat memahami tata bahasa.
	1	Kesalahan tata bahasa sering terjadi.
Kosakata	5	Menggunakan berbagai kata yang sesuai dengan situasi.
	4	Beberapa kosakata tidak sesuai dengan konteksnya.
	3	Mampu menggunakan berbagai kosakata saat berbicara.
	2	Dia memiliki cukup banyak kata untuk menjelaskan dirinya sendiri dengan cara yang sederhana.
	1	Jumlah kosakata yang digunakan tidak memadai.
Pemahaman	5	Dapat menjelaskan teks tanpa kesalahan.
	4	Dapat menjelaskan teks dengan kesalahan minimal.
	3	Dapat menjelaskan teks tetapi dengan beberapa kesalahan.
	2	Dapat menjelaskan teks dengan banyak kesalahan.
	1	Tidak dapat menjelaskan teksnya.
Kelancaran	5	Berkomunikasi dengan lancar dengan sedikit keraguan yang tidak mengganggu.
	4	Berbicara dengan ragu-ragu disertai beberapa kali keraguan
	3	Berbicara dengan gugup saat mencoba mengingat dan mencari kata.
	2	Berbicara dengan singkat dan lambat.
	1	Tidak ada deskripsi yang jelas mengenai kelancaran berbicara.
Pengucapan	5	Pengucapannya jelas dan benar.
	4	Mungkin terdapat beberapa kesalahan atau ketidakjelasan, namun tetap dapat dipahami dengan mudah.
	3	Beberapa kesalahan, tetapi dapat diperbaiki.
	2	Pengucapannya tidak dapat dipahami.
	1	Kesalahan pengucapan sering terjadi.

Catatan:

Skor Maksimum = 25

$$\text{Skor} = \frac{\text{hasil skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

III. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII dan terdiri dari tiga tahap: pre-test, perlakuan (treatment), dan post-test. Pre-test berupa presentasi tentang kegiatan sehari-hari menggunakan simple present tense dalam bahasa Inggris untuk menilai kemampuan siswa dalam bekerja secara mandiri. Tujuan dari perlakuan adalah untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan atau perubahan dalam keterampilan berbicara siswa. Data pre-test dan post-test dikumpulkan oleh peneliti dan guru. Hasil dari pre-test dan post-test kemudian dianalisis untuk mengetahui perbedaan penguasaan siswa terhadap ungkapan kegiatan sehari-hari dalam bahasa Inggris sebelum dan sesudah diberikan perlakuan; hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

Table 2. Students' Pre-test and Post-test Score

No.	Ukuran	Skor	
		Pre-Test	Post-Test
1.	Skor Terendah	60	74
2.	Skor Tertinggi	78	88
3.	Mean	67	81

Berdasarkan data di atas, siswa yang memainkan media permainan papan sebelum ujian memiliki nilai rata-rata sebesar 67, dan setelah ujian selesai, nilai post-test mereka meningkat menjadi 81. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan siswa setelah menggunakan media permainan papan sebagai alat pembelajaran.

Uji Normalitas

Hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperimen diuji normalitasnya untuk memastikan bahwa data yang akan diteliti berdistribusi normal. Salah satu metode statistik yang umum dan fleksibel digunakan untuk menilai kesesuaian distribusi data adalah metode Kolmogorov-Smirnov, yang biasa digunakan dalam uji ini. Namun, dalam penelitian ini digunakan uji Shapiro-Wilk, karena jumlah sampel kurang dari 50, yang menjadikannya lebih tepat dan akurat untuk digunakan. Tujuan dari uji normalitas ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media board game dalam membantu penguasaan ungkapan kegiatan sehari-hari dalam bahasa Inggris pada siswa kelas tujuh. Sebelum menerapkan teknik analisis data dengan desain pra-eksperimen, peneliti menghitung rata-rata nilai dari setiap siswa yang telah dinilai oleh guru dan peneliti. Uji ini sangat penting dilakukan untuk mengetahui apakah hasil pre-test dan post-test dari penggunaan media board game mengikuti distribusi normal, karena ini merupakan prasyarat penting dalam melakukan analisis statistik lebih lanjut. Hasil dari uji normalitas tersebut ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 3. Data Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test	.180	23	.053	.936	23	.150
Post-Test	.174	23	.070	.927	23	.094

Data yang dikumpulkan untuk pre-test adalah 0.150, dan data yang diperoleh untuk post-test adalah 0.094. Berdasarkan hasil uji normalitas yang ditampilkan pada Tabel 3, nilai p-value sebesar 0.150 dan 0.094 lebih besar dari 0.05, yang menunjukkan bahwa data tersebut dianggap berdistribusi normal atau teratur.

Peneliti menggunakan dua set data untuk menghindari bias dalam analisis data. Dengan menguji normalitas kedua dataset, peneliti bertujuan untuk memastikan konsistensi dan keandalan data. Setelah hasil uji menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, peneliti dapat menganalisis pengaruh media board game terhadap penguasaan siswa dalam ungkapan kegiatan sehari-hari dalam bahasa Inggris dengan lebih percaya diri. Hasil dari uji normalitas ini mengonfirmasi bahwa data memenuhi persyaratan untuk dilakukan analisis statistik lebih lanjut.

Uji Hipotesis

Hipotesis kemudian diuji dan divalidasi setelah menyelesaikan uji normalitas. Pelaksanaan uji hipotesis ini dilakukan untuk menentukan apakah hipotesis tersebut diterima atau ditolak. Hipotesis dievaluasi untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai rata-rata dengan menggunakan uji paired sample t-test. Tabel di bawah ini menjelaskan temuan dari uji hipotesis tersebut:

Tabel 4. Uji Hipotesis

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference							
				Lower	Upper						
Pair 1 Pre-test - Post-Test	-14.609	4.727	.986	-16.653	-12.565	-14.823	22	.000			

with these terms.

Berdasarkan hasil Paired Samples Test, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test. Rata rata perbedaannya adalah 14.609, dengan simpangan baku sebesar 4.727 dan standar error mean sebesar 0.986. Interval kepercayaan 95% untuk perbedaan ini berada dalam rentang -16.653 hingga -12.565, yang menunjukkan bahwa skor post-test secara signifikan lebih tinggi dibandingkan skor pre-test. Nilai t yang diperoleh adalah 14.823 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 22, dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) adalah 0.000, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0.05. Hal ini menegaskan bahwa perbedaan tersebut bermakna secara statistik. Dengan demikian, hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada skor siswa setelah perlakuan (treatment), yang mendukung hipotesis bahwa penggunaan media board game memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap penguasaan ekspresi aktivitas sehari-hari dalam bahasa Inggris oleh siswa.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media board game sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa menjadi lebih mahir dalam menguasai ekspresi aktivitas sehari-hari dalam bahasa Inggris. Berdasarkan hasil penelitian, media board game berpengaruh terhadap penguasaan ekspresi aktivitas sehari-hari dalam bahasa Inggris oleh siswa. Hasil uji hipotesis menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan berbicara (nilai signifikansi $0.000 < 0.05$). Peningkatan ini terlihat pada bagian positive rank (jumlah hasil tes siswa yang menunjukkan bahwa nilai pre-test lebih rendah dibandingkan dengan nilai post-test) dalam tabel hasil uji hipotesis. Berdasarkan hasil tersebut, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media board game dalam pembelajaran di kelas berpengaruh terhadap penguasaan ekspresi aktivitas sehari-hari dalam bahasa Inggris oleh siswa.

Berdasarkan analisis data menggunakan desain pra-eksperimen dengan pre-test dan post-test, diketahui bahwa terdapat perubahan dalam penguasaan siswa setelah tugas-tugas diberikan. Berdasarkan data, nilai tertinggi yang dicapai oleh siswa kelas tujuh pada pre-test adalah 78, sedangkan nilai terendah adalah 60. Sebaliknya, hasil post-test menunjukkan peningkatan keterampilan yang positif, dengan nilai tertinggi mencapai 88. Rata-rata nilai pre-test adalah 67, sementara rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 81. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam penguasaan ekspresi aktivitas sehari-hari dalam bahasa Inggris oleh siswa setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media board game.

Penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Khurnia [14] Permainan merupakan aktivitas yang menyenangkan dan menarik, sering kali menantang, di mana siswa bermain dan biasanya berinteraksi dengan orang lain. Permainan merupakan cara yang efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif dan menarik. Permainan adalah kegiatan yang menyenangkan dan menggembirakan yang membuat siswa ingin mencoba berbicara dalam bahasa Inggris. Penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat membantu meningkatkan antusiasme siswa karena banyak permainan yang melibatkan partisipasi aktif siswa, sehingga membuat kegiatan belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, permainan juga dapat mengurangi rasa takut atau canggung siswa dalam menggunakan bahasa Inggris, karena mereka merasa lebih santai saat bermain. Melalui permainan, siswa juga dapat belajar untuk berkolaborasi, bersaing secara sehat, dan meningkatkan keterampilan komunikasi mereka dalam konteks yang lebih alami dan bermakna.

Selanjutnya, Sukirlan [15] menyatakan bahwa banyak siswa merasa bahwa permainan membantu mereka tetap tertarik dan termotivasi dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Permainan juga membantu pendidik menciptakan situasi yang membuat penggunaan bahasa menjadi lebih bermakna dan bermanfaat. Karena siswa harus memahami apa yang dikatakan orang lain dan menyampaikan ide atau informasi melalui berbicara atau menulis, mereka ter dorong untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadi sangat relevan ketika materi yang dipelajari berkaitan dengan aktivitas sehari-hari, karena siswa dapat menghubungkan situasi dalam permainan dengan pengalaman mereka sendiri. Dengan demikian, selain mempelajari struktur bahasa seperti simple present tense, siswa juga menerapkannya dalam konteks yang sesuai dengan kehidupan nyata mereka, seperti menggambarkan aktivitas harian, kebiasaan, dan rutinitas.

Selanjutnya, penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Kasyulita [16], Hal ini membuktikan bahwa salah satu manfaat pembelajaran melalui board game adalah kemampuannya dalam meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar bahasa Inggris. Board game bersifat menyenangkan dan mendorong siswa untuk berinteraksi dengan orang lain serta mengeksplorasi lingkungan sekitar mereka. Pada awalnya, permainan ini memberikan alasan nyata bagi siswa untuk menggunakan bahasa target, yang secara langsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan variasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, suasana menyenangkan yang tercipta melalui permainan ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendukung, sehingga penggunaan bahasa asing menjadi lebih bermakna, relevan, dan tidak mengejarkan bagi siswa. Dengan demikian, board game memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbahasa Inggris siswa. Board game dapat membantu siswa dalam upaya mereka untuk berbicara menggunakan bahasa asing. Melalui interaksi dan komunikasi selama permainan, siswa memperoleh banyak kesempatan untuk menggunakan bahasa target dalam konteks yang bermakna. Kegiatan yang

menyenangkan ini mendorong penggunaan bahasa secara alami dan spontan dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berbicara siswa, tetapi juga membangun kepercayaan diri mereka dan mengurangi kecemasan terhadap kesalahan. Selain itu, board game memungkinkan siswa untuk mempelajari kosakata dan struktur kalimat baru dalam konteks nyata, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna, mudah diingat, dan efektif. [17].

Menurut Tanjung [18], Bermain board game merupakan metode yang efektif untuk mengajarkan kosakata. Ketika board game digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, siswa cenderung menjadi lebih terlibat dan termotivasi. Hal ini karena permainan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan membantu meningkatkan pemahaman kosakata siswa. Selain itu, board game juga berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa dengan mendorong mereka untuk secara aktif menggunakan bahasa selama interaksi. Selain itu, Nargizakhon [19] Board game mendorong siswa untuk menggunakan bahasa Inggris secara aktif dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa. Melalui interaksi yang alami, board game memberikan berbagai kesempatan bagi siswa untuk melatih kemampuan berbicara mereka dalam konteks yang bermakna. Permainan ini juga berkaitan erat dengan situasi kehidupan nyata, terutama aktivitas sehari-hari, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih relevan dan menarik. Dalam lingkungan seperti ini, siswa terdorong untuk berpikir kritis dan kreatif, yang pada akhirnya meningkatkan semangat dan motivasi mereka dalam proses pembelajaran.

Selain itu Syakur [20], Penggunaan board game dalam proses pembelajaran berbicara terbukti secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Hasil penelitian juga menunjukkan perkembangan positif dalam keterampilan berbicara siswa setelah pelaksanaan tindakan. Peningkatan ini mencakup berbagai aspek berbicara, seperti kelancaran, pelafalan, pemahaman, serta penggunaan tata bahasa.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengekspresikan aktivitas sehari-hari dalam bahasa Inggris dapat ditingkatkan melalui penggunaan board game. Berdasarkan hasil penelitian, board game terbukti efektif dalam meningkatkan berbagai aspek berbicara, termasuk kosakata, kelancaran, pemahaman tata bahasa, dan pelafalan. Dalam studi ini, penguasaan ekspresi aktivitas sehari-hari dalam bahasa Inggris oleh siswa meningkat secara signifikan ketika board game digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran terutama dalam hal pelafalan dan komponen-komponennya. Pernyataan ini didukung oleh hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan bahwa rata-rata skor post-test pada setiap komponen berbicara lebih tinggi dibandingkan dengan skor pre-test. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa board game merupakan alat yang praktis dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa serta dapat mendukung pengembangan semua aspek keterampilan lisan.

V. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini mendukung anggapan bahwa penguasaan ekspresi aktivitas sehari-hari dalam bahasa Inggris oleh siswa SMP dapat ditingkatkan melalui penggunaan media board game. Berdasarkan analisis hasil pre-test dan post-test menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test, keterampilan berbicara siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penerapan perlakuan menggunakan board game. Temuan ini menunjukkan bahwa board game memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa kelas tujuh dalam mengekspresikan aktivitas sehari-hari dalam bahasa Inggris. Selama proses pembelajaran, board game mendorong siswa untuk berbicara lebih aktif karena suasana yang menyenangkan dan santai membuat mereka lebih tertarik. Saat bermain, siswa diminta untuk berbicara dalam bahasa Inggris untuk menjelaskan aktivitas sehari-hari, sehingga mereka dapat berlatih dan menerapkan kosakata yang telah mereka pelajari dalam konteks yang bermakna.

Board game menawarkan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan dinamis yang dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dan mengurangi tingkat kecemasan mereka selama proses belajar. Ketika digunakan dalam kelas bahasa Inggris, board game memotivasi dan mendorong siswa untuk menggunakan bahasa Inggris secara lebih aktif dan alami. Kesimpulannya, board game dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan praktis untuk meningkatkan penguasaan siswa terhadap ekspresi aktivitas sehari-hari dalam bahasa Inggris. Selain meningkatkan kemampuan berbahasa, penggunaan board game juga membentuk sikap positif terhadap pembelajaran dan membantu menciptakan lingkungan kelas yang kaya bahasa dan suportif.

REFERENSI

- [1] N. A. Khairunnisah, "Teacher and Students' Perception Towards the Use of Speaking Board Games in Online English-Speaking Lesson in Senior High School," *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, vol. 9, no. 4, pp. 3146–3152, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/6100/4323>
- [2] "An Analysis of Students' Problems in Speaking English Daily Language Program at Husnul Khotimah Islamic Boarding School." 2019.

- [3] S. D. Taka, “Teaching Speaking By Using Snake and Ladder Board Game,” *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, vol. 7, no. 2, pp. 72–87, 2019, doi: 10.24256/ideas.v7i2.1021.
- [4] S. Ariani, “Encouraging Daily English Speaking to Boost Students’ Confidence,” 2025.
- [5] R. A. Maulana, A. I. Stkip, and B. Binjai, “the Effect of Using Board Game in Teaching Speaking at the Tenth Grade Students of SMK Swasta YPIS Maju Binjai,” 2021.
- [6] Y. S. SURI, “the Use of Board Game Strategy To Improve Speaking Skill of Twelfth Grade Students of Sma Negeri Bolan in the School Year of” *Academic Journal of Educational Sciences*, 2022, [Online]. Available: <https://ejurnal.undana.ac.id/index.php/AJES/article/view/8365>
- [7] Y. Wang, “Theoretical Foundation,” *Springer Briefs in Education*, pp. 21–34, 2022, doi: 10.1007/978-981-19-6352-0_3.
- [8] F. Tulloh, V. Dyah, and A. Sari, “Dart Board Game : the Game-based Activities to Teach English Speaking Skills for Young Learners,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 7, no. 2008, pp. 13768–13778, 2023, [Online]. Available: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/8580>
- [9] B. Intan Permata Sari, and E. Wulandari, “Developing the ‘Speak and Go’ Board Game to Teach Speaking for Grade Viii Students of Junior High School ‘Speak and Go’ Untuk Mengajar Speaking Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama,” pp. 165–170, 1994.
- [10] C. W. H. Tiing and M. M. Yunus, “Board games in improving pupils’ speaking skills: A systematic review,” *Sustainability (Switzerland)*, vol. 13, no. 16, Aug. 2021, doi: 10.3390/su13168772.
- [11] M. D. Zuhri and K. Kusyairi, “Meningkatkan Kemampuan Speaking Siswa dengan Media Board game di MTs Nahdlatun Nasyiin Kadur Pamekasan,” *KABILAH: Journal of Social Community*, vol. 4, no. 2, pp. 90–100, 2020, doi: 10.35127/kbl.v4i2.3494.
- [12] N. Pittayanantakul and P. Phusawisot, “The Effect of Board Games on Speaking Skills of Thai EFL Primary Students,” vol. 13, no. 6, pp. 227–242, 2024, doi: 10.5539/jel.v13n6p227.
- [13] “H. Douglas Brown - Principles of Language Learning and Teaching 5th Edition”. 2000.
- [14] U. Riau Kepulauan, J. Boneka Sinaga, R. Yurianti, M. Aulia, and P. Khurnia, “Proceeding 2 nd International Conference on Multidisciplinary Studies the Effect of Using Board Games on Students’ Speaking Ability at Eight Grade Student Junior High School,” 2024, [Online]. Available: <https://proceeding.unrika.ac.id/index.php/ICMS/index>. E-ISSN. 3047-6399. Vol. 2. No. 270-278.
- [15] A. A. Putri, T. Sinaga, and M. Sukirlan, “the Implementation of Board Game in Improving Students’ Speaking Skill.” 2019.
- [16] E. Kasyulita and B. Niati, “The Effect of Board Game on Students’ Speaking Skill at Grade XI of SMA N 1 Tambusai Rokan Hulu.” 2019.
- [17] T. Rousoulioti, C. Tegou, and P. Thomou, “Digital Board Games as a Tool to Boost Speaking in Foreign Language E-classes During COVID-19: Students’ Perspectives,” *Boğaziçi Üniversitesi Eğitim Dergisi*, vol. 39–1, pp. 137–159, Dec. 2022, doi: 10.52597/buje.1068062.
- [18] R. Sari Siregar, A. Hasibuan, and S. Tanjung, “the Effect of Using Board Game on Students’ Vocabulary Mastery (A Study at the Eighth Grade Students of SMP Negeri 2 Saipar Dolok Hole 2019/2020 Academic Year),” vol. 2, no. 4, 2019.
- [19] M. Nargizakhon, A.N. Qodirberganovna, “the Usefulness of Board Games in Improving Pupils’ Speaking Skill Makhmudova Nargizakhon 4 th year student of foreign language faculty in Fergana State University.” Vol. 13. issue 16. 1-11. 2021.
- [20] M. A. Syakur, “The Use of Board Game in Teaching Speaking to Young Learners.” Vol. 5. No. 2. (2020).

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.