

Code Switching Dalam Guessing Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa

Farida Ariyani

Universitas Lampung

Email: Faridaariyani678@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan code swiching dalam guessing game untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV MI Bustanul ' Ulum . Penelitian ini menggunakan desain kualitatif dengan studi kasus. Populasi adalah 90 siswa dan sampelnya adalah 30 siswa. Sampel dipilih secara purposive sampling. Pengumpulan data melalui observasi dan wawancara terhadap 10 siswa. Analisis data menggunakan Miles Huberman yaitu reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan serta verifikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan code swiching dalam guessing game di kelas berbicara efektif dan bermanfaat. Para siswa memiliki motivasi dan kepercayaan diri yang lebih tinggi. Mereka juga dapat melanjutkan kelas berbicara meskipun mereka tidak menguasai kosa kata dalam bahasa target. Karena keterbatasan penelitian ini, peneliti selanjutnya dapat melakukan dengan lebih banyak metode pengumpulan data dan sampel penelitian.

Kata kunci; *Code Switching, Guessing Game, Berbicara Bahasa Inggris*

Abstract

The aim of this research is to describe the use of code switching in guessing games to improve the speaking skills of class IV students at MI Bustanul 'Ulum. This research uses a qualitative design with a case study. The population is 90 students and the sample is 30 students. The sample was selected by purposive sampling. Data collection through observation and interviews with 10 students. Data analysis uses Miles Huberman, namely data reduction, data display and drawing conclusions and verification. The results of this research indicate that the use of code switching in guessing games in speaking classes is effective and useful. Students have higher motivation and self-confidence. They can also continue speaking classes even if they do not master the vocabulary in the target language. Due to the limitations of this research, future researchers can use more data collection methods and research samples.

Keywords; *Code Switching, Guessing Game, Speaking English*

PENDAHULUAN

Berbicara adalah salah satu dari empat keterampilan dalam bahasa Inggris. Ini adalah keterampilan interaktif, karena menghasilkan, menerima, dan memproses informasi. Artinya, berbicara memiliki peran penting dalam komunikasi sehari-hari,

terutama bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Akibatnya, kemampuan berbicara sangat penting bagi anak-anak sekolah dasar. Belajar berbicara berarti belajar berkomunikasi dengan orang lain (Jill, 2008). Kemampuan mengungkapkan ide, pendapat, dan pikiran secara lisan kepada seseorang atau sekelompok orang, baik secara langsung maupun tidak dikenal dengan istilah berbicara. Berbicara merupakan salah satu jenis keterampilan bahasa.

Namun, kemampuan berbicara merupakan masalah utama bagi sebagian besar siswa. Saat berbicara bahasa Inggris, mereka mengalami tantangan tertentu (Setyaning, 2019). Kemampuan siswa untuk terlibat atau aktif berbicara dengan orang lain berfungsi sebagai tolok ukur keberhasilan penguasaan bahasa. Ketika seseorang berbicara bahasa, itu menunjukkan bahwa mereka mampu melakukan percakapan dengan beberapa tingkat kompetensi (Brown, 2001). Artinya, jika seorang siswa dapat berkomunikasi secara efektif setelah mempelajari suatu bahasa, siswa tersebut dianggap berhasil.

Selain itu harus ada pengajaran berbicara yang efektif di sekolah untuk membuat berbicara lebih sederhana. Mentransfer pengetahuan dari pengirim ke penerima adalah proses pengajaran. Kemampuan berbicara siswa dapat ditingkatkan melalui pengajaran, karena diperlukan partisipasi dan reaksi siswa. Partisipasi dan balasan siswa diperlukan dalam prosedur ini, seperti halnya ketika mengajar bahasa Inggris (Nuraen dan Karyati, 2018). Akibatnya, pendekatan guru untuk mengajar bahasa Inggris perlu menarik. Hal tersebut dapat membantu guru dalam mengembangkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam diskusi kelas.

Selain itu, siswa juga menemukan beberapa kesulitan selama belajar bahasa Inggris terutama di kelas berbicara. Siswa bosan selama kelas berbicara karena guru menggunakan teknik belajar-mengajar tradisional, seperti meminta siswa menampilkan teks yang telah mereka hafal. Mereka tidak dapat mengekspresikan diri dengan bebas karena guru menyusun apa yang ingin mereka katakan; akibatnya, mereka hanya mengulangi kata-kata yang telah terbentuk (Huri dan Zuha, 2020). Oleh karena itu, masalah tersebut menyebabkan anak menjadi lesu atau kehilangan kemampuan berkomunikasi. Selain itu, sangat penting untuk mengungkap strategi alternatif untuk mengembangkan pendekatan yang sesuai dan menarik untuk situasi siswa. Karena kosa kata mereka yang terbatas, tata bahasa yang buruk, dan kurangnya keinginan, siswa kesulitan mengekspresikan diri mereka dalam bahasa Inggris. Mereka juga takut jika

mereka melakukan kesalahan, teman sekelas mereka akan mengolok-olok mereka (Junarli et al. 2022). Kesulitan berbicara tersebut disebabkan oleh beberapa faktor. Ada kekurangan siswa dan strategi yang digunakan oleh guru. Disamping itu, guru harus menjadi motivator bagi siswa untuk terlibat dalam kegiatan tersebut jika mereka terlibat dalam komunikasi (Brown, 2004). Salah satu cara atau teknik untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa adalah melalui permainan. Permainan adalah salah satunya potensi kegiatan yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk membuat suasana menjadi lebih baik di dalam kelas. Permainan merupakan teknik pengajaran yang sangat tepat di dalam kelas (Linse dan Nunan, 2005). Game juga berguna untuk mendorong siswa berinteraksi dan berkomunikasi dengan siswa lain. Cara ini sangat menyenangkan dan menarik dan siswa tidak akan merasa bosan. Games membuat siswa ingin melanjutkan studi dan pekerjaan mereka ketika proses belajar mengajar, karena siswa merasa santai dan seru. Nuraen dan Karyati (2018) berasumsi bahwa guru harus berupaya mendorong siswa untuk berbicara dengan menggabungkan permainan dengan strategi komunikasi agar idealnya menciptakan lingkungan yang positif, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, dan meningkatkan kemampuan komunikatif siswa. Ini berarti ada hubungan positif antara permainan dan aktivitas berbicara siswa.

Di sisi lain, salah satu permainan yang menyenangkan adalah guessing game. Guessing game termasuk yang paling menyenangkan. Seorang siswa yang mengenali sesuatu melakukan guessing game baik secara sendiri-sendiri maupun berkelompok untuk memecahkan atau menyelesaikan permainan (Fitriana, 2013). Intinya, dalam guessing game, seseorang mengetahui sesuatu, dan yang lainnya harus mencari tahu apa itu (Wright dan Buckby, 2005). Guessing game juga memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pendidikannya. Selain itu, guessing game menawarkan cara bagi siswa untuk berkolaborasi dengan orang lain, saling bertanya dan mendukung, dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Sebaliknya, beberapa kesulitan dalam kemampuan berbicara melalui guessing game. Ada siswa mengalami kesulitan dalam kelas berbicara untuk mengucapkan kata-kata tertentu dengan benar, membuat kesalahan, dan bahkan mengungkapkan emosi mereka atau bahkan tidak mengatakan apa-apa. Mereka juga kesulitan sehingga menggunakan bahasa ibu mereka saat bekerja dalam kelompok atau berpasangan, dan mereka mengeja atau mengucapkan kata-kata daripada memahami artinya

(Setiyaningrum, 2019). Hal ini berarti bahwa siswa mengalami kesulitan selama guessing game karena faktor kurangnya kosa kata dan takut untuk mengucapkannya.

Selanjutnya, salah satu cara yang ditawarkan untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan code switching. Code switching adalah fenomena peralihan antar bahasa dalam satu wacana. Bahasa ibu dan bahasa asing biasanya merupakan bahasa yang ditukar (Numan dan Carter, 2001). Code switching di dalam kelas merupakan reaksi alami dalam pengaturan dwibahasa (Cook, 2001). Sejauh mana penutur dwibahasa dan masyarakat tutur terlibat dalam code switching dalam kehidupan sehari-hari bervariasi (Coulmas 2005). Perubahan kalimat, frase dari kedua bahasa, dan peralihan selama cerita yang panjang hanyalah beberapa contoh dari berbagai cara code switching dapat terjadi (Kasperczyk, 2005).

Para siswa tidak akan khawatir membuat kesalahan atau lupa kosa kata saat mereka berbicara (Mahsa dan Laya, 2017) dengan code switching. Selain itu, siswa yang selalu lebih sukses di kelas tidak mendapat banyak perhatian. Hasilnya, setiap orang dapat mengikuti diskusi kelas dan latihan berbicara. Selain itu, permainan dapat digunakan oleh guru untuk mengajar bahasa Inggris. Permainan adalah cara yang bagus untuk meningkatkan keterlibatan dan semangat siswa selama proses belajar mengajar. Guessing game termasuk yang paling menyenangkan. Untuk meminimalisasi kekurangan kosa kata siswa dalam guessing game, siswa diperbolehkan menggunakan code switching. Selain itu, mereka dapat termotivasi untuk berbicara meskipun mereka tidak mengetahui kosa kata dalam bahasa target (bahasa Inggris). Selanjutnya peneliti berharap bahwa dengan menggunakan code switching dalam guessing game untuk mengajar bahasa Inggris akan membantu siswa kelas empat Madrasah Ibtidaiyah dapat meningkatkan keterampilan berbicara mereka. Oleh karena itu, peneliti berkeinginan untuk menerapkan code switching dalam guessing game akan dalam pengajaran berbicara bahasa Inggris dan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa kemampuan berbicara siswa kelas IV SD Bustanul ' Ulum .

METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Peneliti menggunakan desain kualitatif dalam makalah ini. Dengan menggunakan berbagai teknik, desain penelitian kualitatif berupaya memahami informasi dari perspektif sumber untuk menciptakan gambaran yang lengkap dan terperinci tentang fenomena yang diteliti. Peneliti tidak berusaha untuk mengontrol faktor kontekstual, namun fokus mempelajari sampel kecil dari individu yang dipilih dengan cermat (Kaswan dan Suprijadi, 2016). Dalam hal ini, peneliti menggunakan studi kasus. Teknik penelitian studi kasus merupakan penyelidikan empiris yang mengkaji fenomena dalam konteks dunia nyata dan menggunakan berbagai sumber data (Setiyadi, 2018). Artinya, peneliti melakukan investigasi terkait fenomena yang terjadi di kelas berbicara melalui beberapa sumber.

2. Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono, populasi adalah semua subjek dan objek penelitian yang berkualitas dan partikulat ciri. Selain itu ia menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari karakteristik populasi yang mewakilinya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan purposive sampling. Purposive sampling adalah cara memilih sampel penelitian berdasarkan tujuan penelitian (Setiyadi 2018). Pengambilan sampel dalam purposive sampling didasarkan pada karakteristik yang peneliti butuhkan. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Bustanul 'Ulum yang berjumlah 90 orang. Sampel berjumlah 30 siswa yang dipilih secara purposive sampling. Untuk wawancara, peneliti menggunakan 10 siswa secara acak sebagai partisipan. Cara-cara tersebut agar hasil penelitian lebih valid.

3. Teknik pengumpulan data

Peneliti melakukan observasi dan wawancara pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Bustanul 'Ulum untuk mengumpulkan data. Observasi adalah cara peneliti mengamati situasi, tindakan, atau subjek yang terkait dengan penelitian (Setiyadi, 2018). Peneliti menjelaskan apa dan bagaimana fenomena itu terjadi. Dalam penelitian ini, peneliti dibuat a mencatat, menganalisis dan membuat inferensi yang berfokus pada penerapan alih kode dalam permainan tebakan.

Selain itu, peneliti juga menggunakan wawancara untuk mendukung observasi . Wawancara adalah cara bertanya kepada seseorang sebagai subjek penelitian untuk mengetahui informasi lebih dalam (Setiyadi, 2018). Dalam hal ini, peneliti menggunakan wawancara untuk mengetahui persepsi siswa terkait alih kode dalam permainan tebak-tebakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

4. Analisis data

Analisis data adalah cara-cara atau langkah-langkah dalam menganalisis data mulai dari pengumpulan sampai dengan hasil . Menurut Miles dan Huberman ada tiga arus kegiatan saat ini: reduksi data, data reduksi, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Dalam reduksi data, peneliti memilih data yang akurat. Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara ditulis oleh peneliti berdasarkan permasalahan penelitian. Kemudian, dalam penyajian data, peneliti mengklarifikasi data dan mencirikannya ke dalam diagram atau kolom. Peneliti juga memilih data yang berkaitan dengan penelitian atau tidak. Pada akhirnya, dalam penarikan kesimpulan dan verifikasi, peneliti menganalisis data untuk menemukan kesimpulan.

HASIL

Dalam laporan ini , ditemukan beberapa kesulitan dalam kemampuan berbicara siswa dan motivasi mereka dalam belajar bahasa Inggris. Oleh karena itu, untuk mengatasi kesulitan tersebut, guru menggunakan kegiatan yang menarik pengajaran bahasa Inggris yang merupakan kegiatan *guessing game*. Peneliti mengamati motivasi, perilaku dan aktivitas siswa kelas dalam pelajaran bahasa Inggris. Berikut adalah penjelasan tentang pelaksanaan *guessing game* oleh guru adalah sebagai berikut:

1. Guru membagi siswa menjadi tujuh kelompok, setiap kelompok terdiri dari lima siswa
2. Guru meminta setiap kelompok untuk berdiskusi berdasarkan gambar yang mereka peroleh; mereka harus menemukan beberapa ciri dan tampilan fisik dari gambar tersebut
3. Mereka harus melakukan kerja tim dan memastikan anggota kelompok memiliki tugas mereka sendiri

4. Mereka mempresentasikan hasilnya di depan kelas dengan memilih salah satu anggota kelompok sebagai pembicara, pembicara menyebutkan beberapa petunjuk dan kelompok lain menebak maksud pembicara. Pada langkah terakhir, guru mempersilahkan siswa untuk menggunakan alih kode ketika kelompok lain tidak dapat menebaknya.

Peneliti mengamati perilaku siswa selama berdiskusi. Berdasarkan pengamatan, peneliti menemukan bahwa sebagian besar kelompok melakukan diskusi dengan baik dan mereka melakukan kerjasama tim yang baik. Sebagian besar dari mereka menemukan beberapa kosa kata yang sulit tetapi mereka dapat mengatasi masalah mereka dengan bantuan dari anggota mereka atau menggunakan code switching ketika mereka tidak menemukannya. Mereka memiliki motivasi yang lebih tinggi ketika mereka belajar bahasa Inggris dengan menggunakan kegiatan yang menarik. Dalam hal ini guru mengajar siswa dengan kegiatan guessing game yang membangun motivasi siswa. Mereka juga dapat mengeksplorasi dan menyampaikan ide dan pendapat mereka tanpa takut kekurangan kosakata selama proses diskusi.

Wawancara dimaksudkan untuk mengetahui persepsi siswa tentang keefektifan proses belajar mengajar berbicara dalam penggunaan code switching melalui guessing game. Berdasarkan wawancara, sebagian besar siswa menyukai guessing game di kelas bahasa Inggris karena kegiatannya bermakna dan menyenangkan. Kemudian, mereka menggunakan code switching dalam guessing game. Hal tersebut membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam kelas berbicara. Mereka berpendapat bahwa mereka akan malu atau takut untuk berbicara karena terkadang mereka tidak mengetahui kosa kata di kalimat tengah pembicaraan mereka. Selain itu, code switching memiliki beberapa fungsi. Keempat siswa percaya bahwa alih kode membantu mereka untuk meningkatkan kepercayaan diri mereka di kelas berbicara. Kedua siswa berpendapat bahwa hal itu membuat komunikasi tetap terjadi meskipun mereka tidak mengetahui kosakata dalam bahasa target. Sementara dua siswa yang sama juga menyatakan bahwa code switching membuat siswa lain mengerti apa yang kita maksud dalam proses berbicara. Selain itu, semua siswa tidak menemukan kesulitan selama permainan tebakan menggunakan code switching di kelas berbicara bahasa Inggris.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti menemukan siswa lebih percaya diri dan motivasi yang lebih tinggi selama kelas berbicara melalui guessing game. Mereka tidak takut untuk mengucapkan kata yang mereka tidak tahu kosa katanya dalam bahasa target karena mereka memungkinkan menggunakan code switching. Artinya, penggunaan code switching dalam guessing game membuat perasaan dan perspektif menjadi berubah terkait dengan kurangnya kosa kata. Temuan ini sejalan dengan hasil beberapa sebelumnya studi. Guru dan siswa melakukan code switching dalam kelas bahasa dapat dalam proses pembelajaran bahasa Inggris (Macaro, 2005). Hal ini juga sejalan dengan (Harmer, 2007) yang membahas manfaat bagi siswa adalah untuk menciptakan dinamika kelompok yang lebih baik. Mengingat efek code switching dalam guessing game terhadap kemampuan berbicara siswa menunjukkan bahwa code switching berpengaruh pada kemampuan berbicara para peserta.

Berdasarkan penjelasan di atas, penerapan teknik code switching dalam guessing game sangat bermanfaat bagi siswa yang tidak memiliki kompetensi tinggi. Siswa tersebut dapat menemukan dukungan dengan code switching sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka. Siswa ingin mengatakan sesuatu dapat terhambat jika mereka tidak tahu kosa kata atau lupa saat berbicara. Kadang-kadang, hanya karena memikirkan satu kata itu mungkin akan menyebabkan siswa lain berhenti berbicara atau dialog berakhir. Lingkungan belajar akan menjadi dinamis ketika siswa diperbolehkan menggunakan L1 mereka sebagai teknik code switching. Setiap siswa senang berpartisipasi dan bekerja sama selama kegiatan di kelas yang pada akhirnya akan membantu meningkatkan keterampilan berbicara mereka.

Berdasarkan persepsi siswa terkait code switching dalam guessing game, siswa memiliki beberapa alasan mengapa mereka menggunakan code switching. Salah satunya adalah mereka tidak mengetahui kosa kata pada bahasa target sedangkan mereka harus terus berkomunikasi agar orang lain dapat menebaknya. Hal ini sejalan dengan (Skiba, 2012), berkontribusi dalam menjaga kesinambungan ujaran dan tidak menghalangi aliran ekspresi linguistik. Salah satu variabel yang menyebabkan code switching adalah ketidakmampuan siswa untuk mengartikulasikannya dan menyampaikan pesan mereka di ruang kelas bahasa. Mengingat hal ini, code switching dapat dilihat sebagai elemen pendukung yang membantu berbagi informasi selama interaksi sosial. code switching

meningkatkan komunikasi sebagai alat untuk transmisi makna sebagai hasilnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini, penggunaan code switching dalam guessing game di kelas berbicara efektif dan bermanfaat. Mereka memiliki motivasi yang lebih tinggi setelah belajar di kelas berbicara dengan menggunakan aktivitas guessing game, mereka dapat bekerja sama dengan kelompok mereka dan meningkatkan kepercayaan diri mereka untuk menyampaikannya pendapat. Meskipun jika mereka tidak mengetahui kosakata atau melupakannya dalam kosakata bahasa Inggris, mereka masih dapat melanjutkan kesempatan komunikasi dan berbicara karena mereka dapat menggunakan bahasa pertama atau code switching. Selain itu, suasana kelas berbicara lebih baik dan menyenangkan. Para siswa dapat berkomunikasi tanpa takut kekurangan kosakata.

Peneliti menyarankan bahwa penggunaan code switching diperbolehkan dalam proses pengajaran bahasa Inggris di kelas rendah seperti Sekolah Dasar. Code switching dalam guessing game dalam pengajaran berbicara bahasa Inggris sangat berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Kegiatan guessing game merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan karena siswa dapat bekerja sama dengan temannya, dapat menyampaikan pendapatnya, dan tanpa disadari mereka sedang belajar sambil bermain sehingga guru mendapatkan partisipasi siswa. Guru dapat menggunakan guessing game dalam mengajar berbicara bahasa Inggris dan kami berharap kegiatan guessing game dapat membantu guru untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Selain itu, penelitian lain dapat dilakukan untuk memanfaatkan metode pengumpulan data lainnya. Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan. Salah satunya adalah dengan menggunakan dua metode pengumpulan data. Disarankan bagi peneliti yang akan datang untuk menggunakan metode penelitian yang berbeda dan jumlah sampel yang lebih banyak. .

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, H. Douglas (2004) *Mengajar Dengan Prinsip: Pendekatan Interaktif untuk Pedagogi Bahasa*: Edisi Pertama. New York: Addison Wesley Longman
- Coulmas, F. (2005). *Sosiolinguistik: Studi tentang pilihan pembicara*. Cambridge: Pers Universitas Cambridge.
- Fitriana . (2013). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Permainan Menebak. Tesis
- Kasperczyk , L. (2005). *Menerapkan Alih Kode di Kelas* . Tesis sarjana yang tidak dipublikasikan. Universitas Daemen , Amherst, New York.
- Kaswan dan Suprijadi . (2016). *Penelitian dalam Pendidikan Bahasa Inggris* . Bandung: Putra Praktisi
- Masak, V. (2001). Menggunakan bahasa pertama di kelas. *Modern Kanada Tinjauan Bahasa* , 57(3), 402-3
- Miles, Matthew B. dan A. Michael Huberman . 1994. *Analisis Data Kualitatif* , Thousand Oaks: Sage Publications.
- Nunan , D. (2003). *Pengajaran Bahasa Inggris Praktis*. Edisi Internasional : McGraw - Hill, Singapura,
- Nuraen dan Karyati . (2018). *Implementasi Permainan Tebak dalam Pembelajaran Berbicara di Kelas X SMA*. Jurnal Proyek. Volume 1, No. 5, September 2018
- Rahayu , Setianing . (2019). *Pembelajaran Berbicara Melalui Teknik Permainan Menebak pada Semester II di Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al- Ikhlas Gunungrejo Way Ratai* . Tesis
- Setyadi , Ag. Bambang . 2018 *Metode Penelitian Untuk Pengajaran Bahasa Asing* . Yogyakarta; Graha Ilmu Ed, 2.
- Skiba , R. (1997). Alih kode sebagai wajah interferensi bahasa. Jurnal TESL Internet. Diakses 3 Maret 2008 dari.
- Wright, A., Betteridge , D., dan Buckby , M. (1984). *Game untuk Pembelajaran Bahasa*. Cambridge: Cambridge University Press.