

Penerapan Media *Random Name Picker* untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas IX SMP Negeri 3 Banguntapan

Musrifah Kumala Dewi Hayoto¹, Hendra Darmawan, S.Pd., M.A²

Universitas Ahmad Dahlan

Key Words:

Random Name Picker, Partisipasi Siswa, Pembelajaran Bahasa Inggris.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan media *Random Name Picker* dalam meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IX SMP Negeri 3 Banguntapan. Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas, studi ini melibatkan 29 siswa kelas IX C. Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi siswa, dengan jumlah siswa sangat aktif meningkat dari 4 menjadi 8, dan siswa aktif dari 5 menjadi 10. Jumlah siswa tidak aktif menurun dari 6 menjadi 1. *Random Name Picker* terbukti efektif dalam menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan kesiapan siswa, dan mengurangi kecemasan dalam berpartisipasi. Kesimpulannya, penggunaan *Random Name Picker* dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP.

How to Cite: Hayoto, Musrifah Kumala Dewi. (2024). Penerapan Media *Random Name Picker* Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas IX SMP Negeri 3 Banguntapan. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan bagian penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Sebagai bahasa internasional, kemampuan Bahasa Inggris dianggap krusial untuk meningkatkan daya saing siswa di era globalisasi (Lauder, 2008). Namun, meskipun Bahasa Inggris telah diwajibkan, efektivitas pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP masih menghadapi berbagai kesulitan. Salah satu tantangan utama yang sering dihadapi oleh guru adalah rendahnya tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas (Marcellino, 2008).

Di SMP Negeri 3 Banguntapan, khususnya di kelas IX, fenomena kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris juga merupakan masalah yang signifikan. Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran, enggan untuk menjawab pertanyaan secara sukarela, atau terlibat dalam diskusi kelas. Kondisi ini berdampak terhadap efektivitas pembelajaran, karena partisipasi aktif siswa merupakan komponen penting dalam pengembangan keterampilan berbahasa.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris, seperti penerapan metode pembelajaran kooperatif, penggunaan media audio-visual, dan implementasi teknik permainan bahasa. Meskipun upaya-upaya tersebut memberikan hasil positif, peningkatan partisipasi siswa belum mencapai tingkat yang diharapkan. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi baru dalam manajemen kelas dan strategi pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara lebih aktif.

Dalam hal ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menawarkan potensi solusi yang menjanjikan. Salah satu inovasi yang dapat diimplementasikan adalah penggunaan *Random Name Picker* sebagai media manajemen kelas. *Random Name Picker* adalah alat digital yang memungkinkan guru untuk memilih nama siswa secara acak untuk menjawab pertanyaan atau berpartisipasi dalam aktivitas kelas. *Random Name Picker* juga mempunyai beberapa pilihan menu untuk membuat suasana kelas lebih seru. Tidak hanya untuk pengacakan nama, tetapi juga nomor dan gambar juga tersedia penggunaan teknologi ini diharapkan dapat menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih interaktif dan merata, mendorong kesiapan siswa untuk berpartisipasi, serta mengurangi bias dalam pemilihan siswa (Farahani, 2013).

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan teknologi serupa dalam meningkatkan partisipasi siswa. Misalnya, studi yang dilakukan oleh Wang (2017) menunjukkan bahwa penggunaan sistem respons siswa berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa asing.

Meskipun demikian, masih ada kesenjangan dalam literatur mengenai efektivitas penggunaan *Random Name Picker* secara spesifik dalam hal pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menginvestigasi penerapan media *Random Name Picker* untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IX SMP Negeri 3 Banguntapan.

Hal penting dalam penelitian ini terletak pada potensinya untuk memberikan wawasan baru dalam strategi manajemen kelas yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan praktik pengajaran Bahasa Inggris yang lebih interaktif dan inklusif, serta memperkaya literatur tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa di tingkat pendidikan menengah di Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) metode ini cocok untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Random Name Picker* dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru-peneliti untuk mengetahui akibat tindakan yang dilakukan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dipilih karena memungkinkan guru dan peneliti untuk menerapkan intervensi secara langsung di kelas mereka sendiri dan mengamati dampaknya secara real-time. Karakteristik siklus dari PTK juga memungkinkan menyesuaikan dan memperbaiki strategi selama penelitian, sehingga sangat bermanfaat untuk mengoptimalkan penggunaan *Random Name Picker*.

Tahapan PTK dalam penelitian ini terdiri dari empat tahap utama: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti merancang implementasi *Random Name Picker*, menyiapkan materi pembelajaran, instrumen pengumpulan data, dan Tahap tindakan melibatkan penerapan *Random Name Picker* dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Selama tahap observasi, peneliti mengamati dan mencatat partisipasi siswa, interaksi kelas, dan efektivitas penggunaan *Random Name Picker*. Tahap refleksi melibatkan analisis

data yang dikumpulkan, evaluasi keberhasilan tindakan, dan perencanaan perbaikan untuk siklus berikutnya jika diperlukan.

Populasi penelitian adalah siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Banguntapan. Sampel penelitian dipilih secara purposive yaitu kelas IX C yang berjumlah 29 siswa. Pemilihan kelas ini didasarkan pada pertimbangan bahwa kelas tersebut dapat merepresentasikan karakteristik umum siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Banguntapan. Pengumpulan data menggunakan instrumen berupa lembar observasi terstruktur untuk data kuantitatif dan catatan lapangan untuk data kualitatif.

Melalui metode ini, penelitian bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang efektivitas *Random Name Picker* dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penerapannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penerapan media *Random Name Picker* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IX C SMP Negeri 3 Banguntapan menunjukkan perubahan signifikan dalam tingkat partisipasi siswa. Berikut adalah hasil observasi sebelum dan sesudah penerapan media:

Kategori Partisipasi	Sebelum	Sesudah
Sangat Aktif	4	8
Aktif	5	10
Cukup Aktif	9	7
Kurang Aktif	5	3
Tidak Aktif	6	1

Tabel Perbandingan Partisipasi Siswa

Data di atas menunjukkan perubahan sebagai berikut:

1. Jumlah siswa yang sangat aktif meningkat dari 4 menjadi 8.
2. Jumlah siswa aktif meningkat dari 5 menjadi 10.
3. Jumlah siswa cukup aktif menurun dari 9 menjadi 7.
4. Jumlah siswa kurang aktif menurun dari 5 menjadi 3.
5. Jumlah siswa tidak aktif menurun signifikan dari 6 menjadi 1.

Selain itu, observasi kualitatif menunjukkan peningkatan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran dan kesiapan mereka untuk menjawab pertanyaan. Waktu tunggu untuk mendapatkan respons dari siswa juga berkurang secara signifikan.

Pembahasan

Random Name Picker adalah sebuah alat digital yang digunakan dalam manajemen kelas untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris. *Random Name Picker* memiliki fitur yang menyediakan beberapa pilihan game yang dapat dipilih untuk metode pemilihan nama, nomor, dan gambar secara acak untuk menjawab pertanyaan atau berpartisipasi dalam aktivitas kelas. Berbagai versi *Random Name Picker* dapat ditemukan di Internet. *Online Stopwatch* (onlinestopwatch.com) adalah alat daring gratis yang dibahas dalam penelitian ini. *Online Stopwatch* memiliki beberapa fitur menarik selain *Random Name Picker*, seperti *Race Timers*, *Classroom Timers*, *Holiday Timers*, *Random Number Generation*, *Sensory Timers*, *Clocks*, *Exam Timers*, *Chance Games*, *Group Generation*, *Presentations Timers*, *Tally Counters*. Dengan banyaknya pilihan fitur dalam satu media memungkinkan guru-peneliti dengan mudah untuk mencoba berbagai metode untuk menarik perhatian siswa. Selain itu ada berbagai tema dari *Random Name Picker* yang bisa dipilih.

Cara lain untuk memilih nama secara acak dapat dilakukan dalam pengaturan pembentukan kelompok. Untuk beberapa kegiatan kelas seperti proyek dan presentasi kelompok, ada dua metode umum untuk pemilihan kelompok.

1. Pemilihan Acak oleh Instruktur : Memilih siswa secara acak ke dalam kelompok. Alternatifnya adalah dengan mengizinkan siswa untuk memilih sendiri ke dalam kelompok. Metode ini sering kali dapat menyebabkan siswa hanya memilih teman dan dapat membatasi penyerbukan silang ide dan wawasan, serta keragaman kelompok.
2. Teknik kreatif: Mengacak kegiatan atau eksperimen di kelas tempat siswa menjadi peserta.

Magic Name Pickers!



Magic Box

Magic Hat

Magic 8 Ball



Pot of Gold Nai

Card Picker!

Mechanical Name Pickers!



Random Cog M

Crane Claw Pic

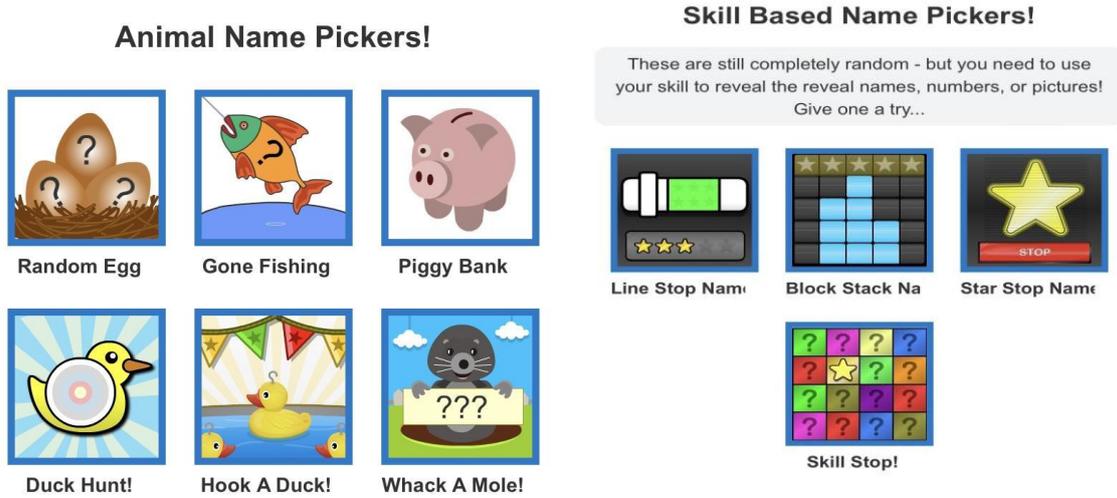
Jack in the Box



One Arm Bandi

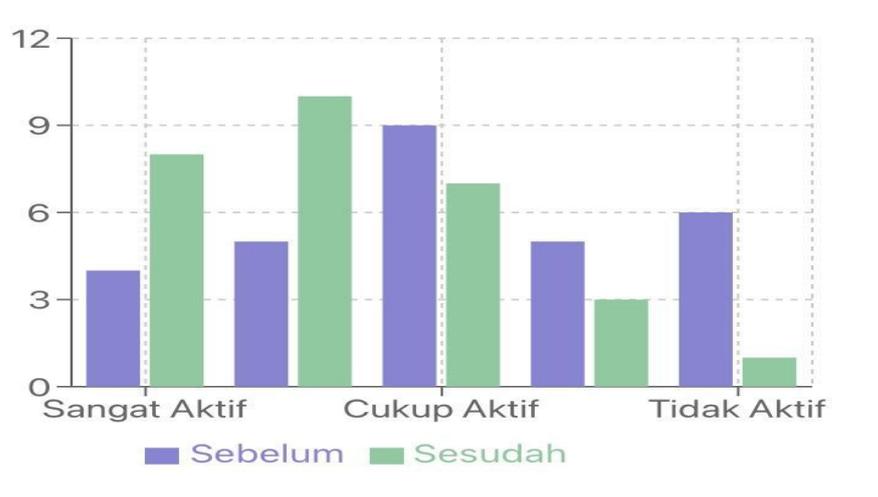
Scratchcard!

Spin Stop Nam



Gambar : Media *Random Name Picker*

Penerapan media *Random Name Picker* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IX C SMP Negeri 3 Banguntapan menunjukkan dampak positif terhadap partisipasi siswa. Peningkatan jumlah siswa dalam kategori sangat aktif dan aktif, serta penurunan jumlah siswa dalam kategori kurang aktif dan tidak aktif, mengindikasikan efektivitas media ini dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Perbandingan Tingkat Partisipasi Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan *Random Name Picker*

Grafik di atas mengilustrasikan perubahan signifikan dalam distribusi tingkat partisipasi siswa. Terlihat jelas bahwa setelah penerapan *Random Name Picker*, terjadi peningkatan jumlah siswa dalam kategori "Sangat Aktif" dan "Aktif", sementara terjadi penurunan dalam kategori "Kurang Aktif" dan "Tidak Aktif". Perubahan paling signifikan terlihat pada kategori "Tidak Aktif" yang menurun dari 6 siswa menjadi hanya 1 siswa.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Wang (2017) yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. *Random Name Picker*, sebagai alat manajemen kelas berbasis teknologi, berhasil menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih interaktif dan merata, sebagaimana yang diharapkan dalam penelitian ini. Penelitian ini juga sesuai dengan penelitian Wichadee & Pattanapichet (2018) yang menemukan bahwa penggunaan game digital dalam kelas Bahasa Inggris meningkatkan motivasi dan kinerja siswa.

Peningkatan partisipasi siswa dapat dijelaskan melalui beberapa faktor:

1. Kesetaraan Kesempatan: *Random Name Picker* memberikan kesempatan yang sama kepada semua siswa untuk berpartisipasi, mengurangi dominasi siswa tertentu dan mendorong partisipasi siswa yang biasanya pasif.
2. Peningkatan Kesiapan: Kesadaran bahwa mereka mungkin dipilih secara acak mendorong siswa untuk lebih siap dan fokus selama pembelajaran.
3. Elemen Gamifikasi: Aspek 'permainan' dalam pemilihan nama secara acak menambahkan elemen kesenangan dalam pembelajaran, meningkatkan minat dan antusiasme siswa, siswa merasa penasaran dengan hasil dari nama acak yang akan keluar, sehingga ketika salah satu dari teman mereka mendapatkan giliran, yang lainnya akan bersorak gembira.
4. Pengurangan Kecemasan: Bagi siswa yang biasanya enggan berpartisipasi karena takut, sistem ini mengurangi tekanan karena pemilihan dilakukan secara acak dan bukan berdasarkan keinginan guru.

Penurunan jumlah siswa dalam kategori cukup aktif dari 9 menjadi 7 mungkin disebabkan oleh transisi siswa ke kategori yang lebih tinggi (aktif atau sangat aktif). Ini menunjukkan bahwa media ini tidak hanya efektif dalam mengaktifkan siswa yang pasif, tetapi juga dalam meningkatkan tingkat partisipasi siswa yang sudah cukup aktif.

Pengaruh terhadap dinamika kelas secara keseluruhan juga sangat positif. Kelas menjadi lebih hidup dan interaktif, dengan lebih banyak pertukaran ide dan perspektif yang beragam. Siswa yang biasanya mendominasi diskusi mulai memberikan ruang bagi teman-teman mereka yang kurang vokal, menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif. Tanggapan siswa terhadap penggunaan *Random Name Picker* umumnya sangat positif. Siswa merasa sangat termotivasi untuk mempersiapkan diri, siswa juga mengatakan ini adalah hal baru bagi mereka sehingga sangat antusias untuk game-game berikutnya.

Penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pengajaran Bahasa Inggris. Penggunaan *Random Name Picker* dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa di mana praktik aktif sangat penting. Namun, perlu diingat bahwa teknologi ini harus diintegrasikan dengan baik dalam keseluruhan strategi pembelajaran untuk memaksimalkan efektivitasnya. Meskipun demikian, implementasi *Random Name Picker* juga menghadapi beberapa tantangan. Beberapa siswa awalnya merasa cemas karena ketidakpastian kapan mereka akan terpilih.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media *Random Name Picker* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IX SMP Negeri 3 Banguntapan memberikan dampak

positif yang signifikan terhadap partisipasi siswa. Melalui metode Penelitian Tindakan Kelas, ditemukan peningkatan jumlah siswa yang sangat aktif dan aktif, serta penurunan jumlah siswa yang tidak aktif. Penggunaan *Random Name Picker* terbukti efektif dalam menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih interaktif dan merata, mendorong kesiapan siswa, dan mengurangi kecemasan dalam berpartisipasi.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi praktik pengajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam konteks pembelajaran di tingkat SMP di Indonesia. Penggunaan teknologi seperti *Random Name Picker* dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa, yang merupakan komponen krusial dalam pengembangan keterampilan berbahasa. Namun, perlu diingat bahwa keberhasilan penerapan teknologi ini bergantung pada integrasinya yang tepat dalam keseluruhan strategi pembelajaran.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang menjanjikan, masih ada ruang untuk eksplorasi lebih lanjut. Penelitian masa depan dapat menyelidiki efek jangka panjang dari penggunaan *Random Name Picker*, serta bagaimana alat ini dapat dioptimalkan untuk berbagai jenis aktivitas pembelajaran bahasa. Selain itu, perlu juga diteliti bagaimana teknologi serupa dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran bahasa yang berbeda atau dalam mata pelajaran lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tak ada yang dapat menggambarkan kecuali puji syukur atas kehadiran Allah SWT, atas nikmat beserta anugerah-Nya, peneliti berhasil menuntaskan artikel berjudul “Penerapan Media *Random Name Picker* untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas IX SMP Negeri 3 Banguntapan dengan tepat.

Peneliti sadar selama pengerjaan, sering menghadapi hambatan. Akan tetapi, dengan izin Allah SWT juga kontribusi beberapa pihak, hambatan yang dialami berhasil teratasi. Dalam kesempatan yang meriah ini, Peneliti tidak lupa menghaturkan terima kasih kepada seluruh pihak yang sudah menyampaikan pengarahan, panduan, dan usulan saat penyusunan. Khususnya untuk:

1. Seluruh Pihak Sekolah SMP Negeri 3 Banguntapan yang sudah bersedia memberikan wadah kepada peneliti untuk belajar dan observasi selama melaksanakan PLP II.
2. Bapak Hendra Darmawan, S.Pd., M.A selaku DPL yang telah membantu peneliti selama melaksanakan PLP II dalam membimbing menyelesaikan tugas-tugas, memberikan saran dan komentar yang relevan.
3. Ibu Sofi Sebagai Dosen Koordinator Lapangan yang telah membantu, mengkoordinasi dan menuntun peneliti dalam melaksanakan PLP II di SMP Negeri 3 Banguntapan.
4. Ibu Dian Ratna, S.Pd sebagai guru pamong karena sudah menolong peneliti dalam observasi juga wawancara selama, membantu peneliti dalam menelaah kurikulum, memberikan evaluasi untuk kegiatan yang peneliti lakukan, dan selalu memberikan waktu luang untuk membimbing peneliti selama melaksanakan PLP.
5. Seluruh rekan-rekan peneliti, yang juga ikut melaksanakan PLP II di SMP Negeri 3 Banguntapan, yang telah dengan murah hati berbagi waktu dan wawasan mereka.
6. Kepada orang tua peneliti yang selalu memberikan dukungan, motivasi serta doa kepada peneliti hingga artikel ini terselesaikan.
7. Kepada mahasiswa berinisial “GS” Fakultas Hukum angkatan 2019 yang selalu menemani peneliti dalam proses penyelesaian artikel.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, A., & Fatamorgana, F. R. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran. *Jurnal Auladuna*, 15-22.
- Burns, A. (2010). *Doing Action Research in English Language Teaching: A Guide for Practitioners*. Routledge.
- Edeoba W. E. (2023) *Spin The Wheels : Using a Random Name Picker Game to Foster Student Participation and Class*.
- Farahani, A. A. K. (2013). The effect of random selection on participation and performance of EFL students in language classes. *International Journal of Applied Linguistics & English Literature*, 2(2), 200-205.
- Marcellino, M. (2008). English language teaching in Indonesia: A continuous challenge in education and cultural diversity. *TEFLIN Journal*, 19(1), 57-69.
- Lauder, A. (2008). The status and function of English in Indonesia: A review of key factors. *Makara Human Behavior Studies in Asia*, 12(1), 9-20.
- Wang, A. I. (2017). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217-227.
- Wichadee, S., & Pattanapichet, F. (2018). Enhancement of performance and motivation through application of digital games in an English language class. *Teaching English with Technology*, 18(1), 77-92.
- 3 Dara Channel. (2023) *Class Tools Random Name Picker: Solusi Terbaik untuk Pemilihan Acak di Kelas*. YouTube <https://youtu.be/IYxBNSgMKa8?si=ALYFIAILhU5w5Df>